



Pengembangan *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya

¹Epi Sari, ²Akhmad Sutiyono, ³Yulita Dwi Lestari,

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung,

¹epis0533@gmail.com, ²sutiyonolpg@yahoo.co.id, ³dwilestariyulita@gmail.com

How to cite (in APA Style): Sari, Epi; Sutiyono, Akhmad; Lestari, Yulita Dwi; (2025). Pengembangan *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18 (1), pp. 111-122.

Abstract: *The purpose of this study was to determine the level of feasibility, responses of educators and students and the effectiveness of interactive quiz games based on canva in science learning on cultural diversity and local wisdom for grade 4 SDN 1 Pinang Jaya. The type of research that will be used is R&D (Research and Development). This development research refers to the ADDIE model with five development steps, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The instruments used are expert validation sheets, teacher and student response questionnaire sheets and pretest and posttest questions. The results of this development research indicate (1) the feasibility of the interactive quiz game based on Canva which produced 3 validations: material validation of 90%, language validation of 90% and language validation of 93.33%. The average of the 3 validations obtained a percentage of 91.11%, thus the media is included in the very valid qualification so that it is suitable for use. (2) the responses of educators and students in the development of this product include: (a) teacher responses obtained a percentage of 92% and (b) student responses in small-scale trials involving 8 people obtained a percentage of 91.07%, while in large-scale trials involving 24 people obtained a percentage of 90.60%. From the results of the teacher and student responses, it is included in the qualification of very practical and interesting to use. (3) the effectiveness of the media using the n-gain score calculation reached a percentage of 60.27%, which means that the results are included in the category of quite effective use in learning.*

Keyword: *Development, Interactive Quiz Game Based on Canva, Science Subjects, Cultural Diversity and Local Wisdom*

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam pengaplikasiannya media pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Hal tersebut dilakukan guna menyesuaikan dengan

kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga harus diiringi dengan usaha guru untuk memahami karakter peserta didik yang beragam. Dengan adanya keberagaman peserta didik yang heterogen guru harus bisa mengimbangnya dengan pengimplementasian media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran sangat berguna untuk memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik baik dalam proses penyampaian materi maupun dalam proses penerimaan materi sehingga pembelajaran berlangsung kondusif dan sesuai rencana. Dalam penggunaan media pembelajaran guru dituntut untuk bisa membawa peserta didik kedalam situasi nyata agar pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dengan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kelas juga dapat dikembangkan pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pra penelitian penulis yang dilaksanakan di kelas 4A SDN 1 Pinang Jaya diketahui bahwa sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas memadai seperti LCD proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, namun dalam proses pembelajaran IPAS masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran karena media konvensional tersebut tidak melibatkan peserta didik secara langsung sehingga membuat peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk peserta didik. Dimana media tersebut melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik melaksanakan penelitian pengembangan *game quiz* interaktif berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar. Melalui pengembangan *game quiz* interaktif berbasis *canva*, diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi penggunaan aplikasi *canva* memiliki desain *template* yang berbeda-beda dan karakter animasi yang berbeda-beda yang dapat ditampilkan saat belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Agar suatu proses dalam pembelajaran berhasil dengan baik, maka peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya (Tusriyani et al., 2024).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik, sehingga proses belajar bisa terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Peserta didik pun akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dapat merangsang

proses berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran (Kartiwi & Rostikawati, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu jenis media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilannya dan menerima umpan balik atas materi yang disajikan. Kelebihan dari media interaktif adalah adanya aktivitas dua arah yaitu dari guru, media serta murid menjadikan pembelajaran menjadi lebih hidup (Suryani, 2018:121).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu mekanisme untuk menampilkan materi tersaji yang dihasilkan oleh komputer selain hanya melalui kontak mata dan pendengaran. Hal ini juga berpotensi memberikan rangsangan positif dan reaksi balik yang ditimbulkan peserta didik terhadap media tersebut (Arsyad, 2014:38). Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah bentuk dari media pembelajaran yang digunakan dan mampu menciptakan ikatan antara penggunaanya dengan media yang digunakan dengan cara saling memberikan dampak dan saling memberikan aksi-reaksi antar sesama dalam penyampaian materi pelajaran (Maesaroh, 2022:39).

Game quiz merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya (peserta didik-siswi). *Game quiz* merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi peserta didik siswi adalah dengan menggunakan *game quiz*, hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik siswi di sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya. Pemanfaatan teknologi *game quiz* pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game quiz* sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu *game quiz* mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari *game* tersebut. Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi peserta didik siswi perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan” (Adolph, 2016).

Game quiz merupakan game kuis dengan tampilan sederhana yang berisi pertanyaan dan jawaban. Seperti namanya walaupun pertanyaannya sederhana, tetapi tidak mudah untuk menjawabnya. Banyak pertanyaan mengandung pertanyaan ganda, trik dan permainan kata-kata yang mengharuskan pemain berpikir di luar kebiasaan (*think outside the box*). Sepanjang permainan terdapat banyak jebakan yang memerlukan keterampilan dan refleks untuk menyelesaikannya (Ardiningsih, 2019).

Canva adalah aplikasi desain online yang memudahkan proses pembuatan konten visual menarik seperti presentasi, infografis, video, dan lain sebagainya. Dengan mengintegrasikan *canva*, diharapkan media yang dikembangkan menjadi inovatif, interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta

didik dalam mempelajari materi yang disampaikan (Mawarni et al., 2024). Aplikasi *canva* dirancang untuk menjadikan berbagai jenis materi pembelajaran menjadi kreatif, unik, beragam, dan sangat praktis, menjadikannya pengalaman belajar yang sangat populer di kalangan guru dan peserta didik (Barus, 2024).

Aplikasi *canva* merupakan *platform* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Banyak fitur yang bisa digunakan dalam *canva* di antaranya grafik, poster, presentasi, *flyer*, *brosur*, dan sebagainya. Adapun cara menggunakan aplikasi *canva*, yaitu dengan membuka laman *canva.com* di *google* kemudian membuat akun *canva*, cara mendaftar dapat terhubung dengan *googlemail*, memilih dan membuat desain dengan menambahkan teks, selanjutnya mengunduh dan membagikan desain. Penggunaan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, konten visual, dan sebagainya (Kartiwi & Rostikawati, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya (Yunita, 2024:19). Dalam proses pembelajaran disekolah dasar terdapat berberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPAS. Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI ialah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Alwi et al., 2024).

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Sedangkan IPS merupakan pengetahuan mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial, melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai (Kholiya, 2023:25).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg dan Gall (1983) disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Dalam dunia penddikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru (Setyosari, 2013:276).

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara peserta didik, guru maupun

lingkungannya. Jadi, penggunaan model ADDIE ini sangat tepat untuk diterapkan dalam penelitian dan pengembangan *game quiz* interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal dikarenakan kerangka kerjanya yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evalution* yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.

Penelitian ini menggunakan bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan, informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Teknik yang digunakan yakni wawancara, angket/kuesioner dan tes.

a. Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban mendalam dari responden dalam hal ini adalah guru kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya. Hal spesifik yang dimaksudkan adalah mengenai *game quiz* interaktif berbasis *canva* yang digunakan oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran.

b. Angket

Angket adalah seperangkat pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden-responden untuk menjaring data. Angket ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang akan peneliti kembangkan. Angket ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik, pada pengembangan *game quiz* interaktif berbasis *canva* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

c. Tes

Pengumpulam data dengan menggunakan tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada subjek (peserta didik) untuk dijawab. Teknik pengumpulan data berupa tes dilakukan baik melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *game quiz* interaktif berbasis *canva* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya yang dikembangkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya. Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto pada proses uji coba produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* sebagai media pembelajaran IPAS melalui uji coba produk dengan menggunakan laptop.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Setelah diperoleh data dari hasil wawancara bersama guru, serta masukan dan saran dari para ahli media, materi dan bahasa dimana data tersebut akan dianalisis. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif yaitu,

reduksi data, *display* data, dan *conclusion* atau kesimpulan. Analisis data kuantitatif adalah kegiatan mengolah data yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh beberapa ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon peserta didik. Analisis data kuantitatif ini nantinya akan menghasilkan nilai tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *game quiz* interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media

Proses validasi digunakan untuk menilai kesesuaian produk yang sedang dalam tahap pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa. Tim yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media bertanggung jawab melaksanakan validasi, untuk menilai kecukupan produk yang dihasilkan dan menentukan apakah produk tersebut layak diujicobakan atau tidak. Dalam konteks ini, produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* diverifikasi oleh sejumlah validator, termasuk validator materi, validator bahasa, dan validator media.

1. Kelayakan Menurut Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* berdasarkan pada sembilan indikator penilaian antara lain kelengkapan kuis, kedalaman kuis, keakuratan konsep dan definisi, keakuratan data dan fakta, keakuratan gambar dan ilustrasi, keakuratan istilah, mendorong rasa ingin tahu peserta didik, menciptakan kemampuan bertanya dan keakuratan konsep. Validator ahli materi memberikan penilaian sangat layak terhadap *game quiz* interaktif berbasis *canva* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran kelas IV IPAS di SDN 1 Pinang Jaya. Adapun hasil validasi ahli materi pada setiap indikator penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Indikator Penilaian

Indikator	Persentase	Kategori
Kelengkapan Kuis	100%	Sangat Layak
Kedalaman Kuis	80%	Layak
Keakuratan Konsep dan Definisi	80%	Layak
Keakuratan data dan Fakta	80%	Layak
Keakuratan gambar dan ilustrasi	100%	Sangat Layak
Keakuratan Istilah	80%	Layak
Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik	100%	Sangat Layak
Menciptakan Kemampuan Bertanya	80%	
Keakuratan Konsep	100%	Sangat Layak
Kelengkapan Kuis	100%	Sangat Layak

2. Kelayakan Menurut Ahli Bahasa

Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* berdasarkan pada lima indikator penilaian antara lain lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dan sesuai dengan kaidah bahasa. Validator ahli bahasa memberikan penilaian sangat layak terhadap *game quiz* interaktif berbasis *canva* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran kelas IV IPAS di SDN 1 Pinang Jaya. Adapun hasil validasi ahli bahasa pada setiap indikator penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Indikator Penilaian

Indikator	Persentase	Kategori
Lugas	100%	Sangat Layak
Komunikatif	80%	Layak
Dialogis dan Interaktif	90%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	100%	Sangat Layak
Sesuai dengan kaidah Bahasa	80%	Layak

3. Kelayakan Menurut Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* berdasarkan pada sepuluh indikator penilaian antara lain jelas dan rapi, menarik, cocok dan tepat sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, layak, luwes, tahan, berulang-ulang dan berkualitas baik. Validator ahli media memberikan penilaian sangat layak terhadap *game quiz* interaktif berbasis *canva* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran kelas IV IPAS di SDN 1 Pinang Jaya. Adapun hasil validasi ahli media pada setiap indikator penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Pada Indikator Penilaian

Indikator	Persentase	Kategori
Jelas dan Rapi	90%	Sangat Layak
Menarik	80%	Layak
Cocok dan Tepat Sasaran	90%	Sangat Layak
Relevan dengan topik yang diajarkan	100%	Sangat Layak
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Layak
Layak	100%	Sangat Layak
Luwes	80%	Layak
Tahan	100%	Sangat Layak
Berulang-ulang	100%	Sangat Layak
Berkualitas Baik	100%	Sangat Layak

Kepraktisan Media

Penilaian kepraktisan *game quiz* interaktif berbasis *canva* dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan siswa setelah mempraktekkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah *game quiz* interaktif berbasis *canva* yang dipraktekkan atau dilaksanakan dilapangan sudah praktis dapat digunakan.

1. Respon Guru

Guru memberikan penilaian terhadap produk *game quiz* interaktif berbasis *canva* berdasarkan pada tiga indikator penilaian antara lain teknik penyajian, penyajian bahan pembelajaran dan menarik dalam pembelajaran. Guru kelas memberikan penilaian sangat praktis terhadap *game quiz* interaktif berbasis *canva* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran kelas IV IPAS di SDN 1 Pinang Jaya. Adapun hasil respon guru pada setiap indikator penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Indikator	Persentase	Kategori
Teknik Penyajian	95%	Sangat Praktis
Penyajian bahan pembelajaran	86,67%	Sangat Praktis
Menarik dalam pembelajaran	93,33%	Sangat Praktis

2. Respon Siswa

a. Respon Siswa Kelompok Kecil

Hasil respon siswa kelompok kecil sebanyak 8 orang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi dari respon siswa kelompok kecil pada setiap indikatornya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil

Indikator	Persentase	Kategori
Teknik Penyajian	91,67%	Sangat Praktis
Pendukung Penyajian	90%	Sangat Praktis
Penyajian Bahan Pembelajaran	91,25%	Sangat Praktis

b. Respon Siswa Kelompok Besar

Hasil respon siswa kelompok besar sebanyak 24 orang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat layak sebagai media pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi dari respon siswa kelompok besar pada setiap indikatornya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar

Indikator	Persentase	Kategori
Teknik Penyajian	90%	Sangat Praktis
Pendukung Penyajian	92,92%	Sangat Praktis
Penyajian Bahan Pembelajaran	89,17%	Sangat Praktis

Keefektifan Media

Hasil keefektifan media diperoleh dari hasil tes atau nilai siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *n-gain score* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

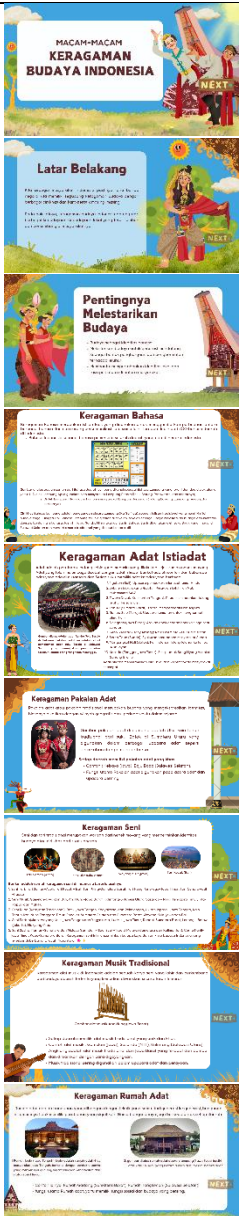
Tabel 7. Hasil Rekapitulasi N-Gain Score

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Persen</i>
Rata-Rata	47,29	79,79	0,60	60,27%

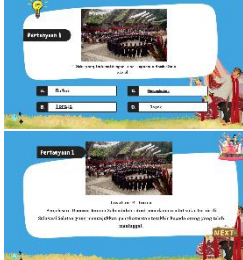
Produk akhir merupakan hasil pengembangan/pembuatan media pembelajaran pada *game quiz* interaktif berbasis *canva* yang bersifat final. Media ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk ini yang nantinya akan didistribusikan ke siswa dan guru kelas. Berikut kajian produk *game quiz* interaktif berbasis *canva*.

Tabel 8. Hasil Produk Game Quiz Interaktif Berbasis Canva pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

No	Game Quiz Interaktif	Penjelasan
1		Tampilan <i>cover</i> pembuka <i>game quiz</i> interaktif berbasis <i>canva</i> . Dimana pada <i>cover</i> ini ada menu <i>play</i> , dimana menu ini berguna untuk memulai pembelajaran pada media tersebut.

No	Game Quiz Interaktif	Penjelasan
2		Halaman menu utama ini berisi tentang <i>quiz</i> , tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan materi.
3		Pada tampilan tujuan pembelajaran ini akan ditampilkan hal-hal apa saja yang harus dipahami dan dicapai oleh siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.
4		Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran ini. Halaman petunjuk memperjelas fungsi dari setiap <i>icon</i> yang ada dalam media pembelajaran.
5		Halaman ini menjelaskan mengenai materi keragaman budaya seperti macam-macam keragaman Budaya Indonesia, pentingnya melestarikan budaya, keragaman bahasa, keragaman adat istiadat, keragaman pakaian adat, keragaman seni, keragaman musik tradisional, keragaman rumah adat, keragaman kuliner dan keragaman upacara keagamaan

Pengembangan Game Quiz Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya

No	Game Quiz Interaktif	Penjelasan
		
6		Halaman ini menjelaskan mengenai materi kearifan lokal seperti definisi kearifan lokal, tujuan mempelajari kearifan lokal, jenis-jenis kearifan lokal dan kesimpulan
7		Halaman ini menjelaskan pertanyaan dan jawaban yang disediakan dengan bunyi yang disediakan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan *game quiz* interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada peserta didik kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi ahli, yaitu : (a) ahli materi memperoleh persentase sebesar 90%, (b) ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 90% dan (c) ahli media memperoleh persentase sebesar 93,33%. Adapun rata-rata dari 3 validasi tersebut mendapatkan persentase sebesar 91,11% dengan

demikian media tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat valid sehingga layak digunakan.

2. Respon pendidik dan peserta didik terhadap *game quiz* interaktif berbasis *canva* ditinjau dari kepraktisan dan kemenarikan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada peserta didik kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya. Hasil dari respon guru dan siswa dalam pengembangan produk ini antara lain : (a) respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dan (b) respon siswa pada uji coba skala kecil melibatkan 8 orang memperoleh persentase 91,07%, sementara pada uji coba skala besar melibatkan 24 orang memperoleh persentase 90,60%. Dari hasil respon guru dan siswa ini termasuk dalam kualifikasi sangat praktis dan menarik digunakan.
3. Efektivitas *game quiz* interaktif berbasis *canva* ditinjau dari hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada peserta didik kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya. Efektivitas media diukur melalui hasil belajar yaitu menggunakan tes. Tes menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dan hasil keefektifan *game quiz* interaktif berbasis *canva* diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan *n-gain score*. Hasil dari perhitungan *n-gain score* kategori tafsiran efektifitas mencapai angka 60,27% dengan kategori cukup efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa*. Islamic Learning Journal. 1–23.
- Alwi, M., Sutajaya, M., & Suja, I. W. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(1), 1–9.
- Ardiningsih, D. (2019). *Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(1), 92–103.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barus, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Development of Canva-Based Interactive Learning Media on Science Subjects Class V SD Negeri 060938*. 3, 1–10.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). *Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp*. Semantik, 11(1), 61–70.
- Kholiya, Siti Nur. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember*. UIN Jember.

- Maesaroh, Siti. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tusriyani, Y., Anshori, Y. Z., & Rosidah, A. (2024). *Pengembangan Media Kuis Kebudayaan Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 3865–3875.
- Yunita, Amelia. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2*. UIN Jember.