

Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Gambar Hewan Berbasis *Game-Based Learning* (GBL) Menggunakan Aplikasi Canva di TK Desa Karangan Hilir

Andi Fitri Wahyu Ramadhani

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email: andfitri@gmail.com

Keywords:

Game-Based Learning, Learning Media, Animal Guessing Game, Canva, Student Activeness, Kindergarten Children

Abstract

Early childhood education in kindergarten often faces low student activeness due to traditional, less engaging teaching methods. This research aims to develop an animal guessing game learning media based on Game-Based Learning (GBL) using the Canva application, designed to enhance student activeness in kindergarten (TK) children. The media integrates game elements such as challenges, points, and visual feedback to make the learning process more engaging and interactive. The development method employs the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), focusing on creating animal guessing cards, educational posters, and infographics. Expert validation results show an average score of 4.3 for age suitability and GBL effectiveness. Implementation with 20 TK students indicates an increase in activeness from 55% to 82%, with students showing greater enthusiasm in the guessing activities. This research affirms that Canva is an effective, practical tool for developing economical and accessible GBL media. The GBL-based learning media using Canva is proven feasible and effective in improving kindergarten students' activeness. Canva is an effective, practical, economical, and accessible tool for developing interactive learning media. This research recommends large-scale trials, enrichment of other themes, and integration with interactive platforms such as Quizizz for further development.

Kata Kunci:

Game-Based Learning, Media Pembelajaran, Tebak Gambar Hewan, Canva, Keaktifan Siswa, Anak TK.

Abstrak

Pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK) sering menghadapi kendala rendahnya keaktifan siswa akibat metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tebak gambar hewan berbasis *Game-Based Learning* (GBL) menggunakan aplikasi Canva yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa pada anak Taman Kanak-Kanak (TK). Media ini mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan umpan balik visual untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan fokus pada pembuatan kartu tebak gambar hewan, poster edukasi, dan infografik. Hasil validasi dari ahli menunjukkan skor rata-rata 4,3 untuk kesesuaian usia dan efektivitas GB. Implementasi pada 20 siswa TK menunjukkan peningkatan keaktifan dari 55% menjadi 82%, dengan siswa lebih antusias dalam aktivitas tebak gambar. Penelitian ini menegaskan bahwa Canva efektif sebagai alat praktis untuk pengembangan media GBL yang ekonomis dan mudah diakses. Media pembelajaran berbasis GBL menggunakan Canva terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan keaktifan anak TK. Canva efektif sebagai alat praktis, ekonomis, dan mudah diakses untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini merekomendasikan uji coba skala besar, pengayaan tema lain, dan integrasi dengan platform interaktif seperti Quizizz untuk pengembangan lebih lanjut.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK) memerlukan inovasi untuk meningkatkan keaktifan siswa, yang sering kali rendah karena metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik (Hamari et al., 2016). Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan untuk merangsang motivasi intrinsik dan partisipasi aktif (Domínguez et al., 2019). Tema tebak gambar hewan dipilih karena sesuai dengan perkembangan kognitif anak TK, membantu pengenalan hewan sambil meningkatkan keterampilan berpikir dan motorik halus.

Di TK Desa Karanganyar Hilir, permasalahan rendahnya keaktifan siswa juga ditemukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah, pemberian tugas tertulis, dan hafalan tanpa variasi media yang menarik. Materi pengenalan hewan—yang seharusnya menjadi topik yang menyenangkan bagi anak disampaikan secara konvensional menggunakan gambar statis di papan tulis. Akibatnya, anak-anak kurang antusias, mudah teralihkan perhatiannya, dan hasil belajar belum optimal. Padahal, pengenalan hewan merupakan bagian dari tema mingguan di sekolah dan sangat penting untuk mengembangkan rasa ingin tahu serta literasi awal anak (Dick et al., 1985).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada tiga hal. Pertama, anak usia TK berada pada masa emas (*golden age*) perkembangan otak, sehingga stimulasi yang tepat melalui media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan. Kedua, kemajuan teknologi digital menyediakan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, ekonomis, dan mudah diakses. Ketiga, guru TK seringkali menghadapi kendala keterbatasan waktu, biaya, dan keahlian teknis dalam mengembangkan media sendiri. Oleh karena itu, diperlukan solusi media pembelajaran yang praktis, murah, dan efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Aplikasi Canva, dengan kemudahan penggunaan dan beragam template interaktif, menjadi pilihan yang menjanjikan.

Beberapa penelitian relevan telah dilakukan. Pertama, Domínguez et al. (2019) dalam studi eksperimen tentang gamifikasi di perguruan tinggi menunjukkan peningkatan partisipasi dan motivasi, namun konteksnya berbeda dengan anak TK. Kedua, Hamari et al. (2016) meneliti dampak GBL terhadap engagement siswa sekolah dasar, namun media yang digunakan kompleks dan membutuhkan pengembangan perangkat lunak mahal. Ketiga, di Indonesia, Sari & Susanto (2020) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk anak TK dengan tema angka dan huruf, tetapi belum mengintegrasikan elemen GBL secara eksplisit (tantangan, poin, level). Keempat, penelitian oleh Wulandari (2017) dan Sari (2019) tentang media pembelajaran anak usia dini lebih fokus pada media cetak konvensional, belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Meskipun banyak studi tentang GBL dan Canva secara terpisah, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam hal penggabungan GBL dengan Canva untuk materi spesifik pengenalan hewan pada anak TK, serta pengukuran peningkatan keaktifan siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah implementasi. Sebagian besar penelitian masih bersifat deskriptif kualitatif atau hanya menguji kelayakan produk tanpa mengukur dampak nyata terhadap keaktifan. Selain itu, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media tebak gambar hewan berbasis GBL menggunakan Canva di TK pedesaan dengan keterbatasan akses teknologi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, integrasi elemen *Game-Based Learning* (tantangan, poin, umpan balik visual) ke dalam media yang sepenuhnya dikembangkan menggunakan Canva yang selama ini lebih dikenal untuk desain grafis statis—tanpa memerlukan perangkat lunak pemrograman tambahan. Kedua, pengembangan media tebak gambar hewan yang dirancang khusus untuk anak TK di wilayah pedesaan (Desa Karanganyar Hilir) dengan mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur dan biaya. Ketiga, pengukuran keaktifan siswa secara kuantitatif melalui observasi terstruktur sebelum dan sesudah implementasi, sehingga memberikan bukti empiris tentang efektivitas media.

Aplikasi Canva menawarkan solusi praktis untuk mengembangkan media visual berkualitas tanpa keahlian teknis tinggi. Penelitian ini mengembangkan media tebak gambar hewan berbasis GBL menggunakan Canva, seperti kartu permainan dengan gambar hewan tersembunyi dan tantangan tebak, untuk meningkatkan keaktifan siswa. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan model media inovatif yang dapat diadopsi guru TK untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tebak gambar hewan berbasis *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi Canva yang layak dan sesuai dengan karakteristik anak TK, serta menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa TK di Desa Karanganyar Hilir. Manfaat teoretis penelitian ini adalah memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran berbasis GBL, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini dan penggunaan Canva sebagai alat produksi media interaktif. Adapun manfaat praktisnya meliputi tersedianya media pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan mudah ditiru bagi guru TK, pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan peningkatan keaktifan bagi siswa, landasan bagi peneliti selanjutnya untuk uji coba skala besar dan pengembangan tema lain, serta solusi inovatif bagi sekolah untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran interaktif tanpa biaya tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, Desain: Menyusun rancangan awal pengembangan, Pengembangan: Membuat dan menguji produk awal, Implementasi: Menerapkan dan menguji efektivitas produk, Evaluasi: Menganalisis hasil. Penelitian subjek terdiri dari ahli materi dan peserta didik yang akan menguji kelayakan produk. Data dikumpulkan melalui observasi. Data dianalisis menggunakan Teknik deskriptif kualitatif untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan kepada guru TK Desa Karanganyar Hilir dan TK Negeri Karanganyar dengan Tujuan mendeskripsikan produk dan proses pengembangan produk.

1. Deskripsi Produk

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk pembelajaran mengenal hewan. Hasil pengembangan media ini didasari permasalahan yang ada di sekolah. Hasil pengembangan dapat diakses secara online dan dapat digunakan

pada perangkat computer. Proses pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan link produk sebagai berikut



Gambar 1. Barcode Produk Pengembangan

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025

2. Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan waktu, dan menyesuaikan kondisi saat penelitian berlangsung. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 tahap Yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

a. Analisis

Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis lingkungan belajar. Analisis dilakukan melalui wawancara terkait metode dan kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Design

Setelah melakukan analisis, proses selanjutnya adalah mendesain produk pengembangan media pembelajaran berbasis gbl menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran mengenal hewan pada anak TK. Tahapan di lakukan sebagai berikut:

1) Penentuan sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini peneliti melakukan pencairan dan pengumpulan informasi terkait pembuatan produk media pembelajaran. Pencarian dilakukan di aplikasi youtube dan mendapatkan hasil aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan adalah aplikasi canva. Peneliti pun mengkaji lebih dalam tentang aplikasi tersebut dan menurut peneliti aplikasi tersebut cocok untuk dipakai dalam pembuatan media pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif, karena di dalamnya terdapat berbagai pilihan aktivitas yang menarik. Selainitu, adanya perangkat komputer, ketersediaan listrik dan jaringan internet juga dibutuhkan dalam pembuatan produk. Pada tempat yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media sudah terdapat listrik, jaringan internet dan perangkat komputer yang dapat memperlancar proses pembuatan produk.

2) Pemilihan cakupan materi

Pemilihan materi dilakukan disesuaikan dengan tema mingguan di sekolah yaitu pengenalan hewan di kebun binatang

3) Pembuatan media pembelajaran

Media yang dibuat untuk pembelajaran mengenal hewan berbasis canva melalui game based learning pada awalnya mentukan template pada aplikasi canva. Kemudian membuat desain pembelajaran berbasis game based learning seperti dibawah ini



Gambar 2 Halaman utama media pembelajaran

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025



Gambar 3. Halaman petunjuk bermain

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025



Gambar 4. Halaman pertanyaan

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025



Gambar 5. Halaman feedback

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025



Gambar 6. Halaman penjelasan

Sumber: Dokumentasi peneliti, hasil pengembangan menggunakan Canva, 2025

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis game based learning menggunakan aplikasi Canva dalam pengembangan media tebak gambar hewan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan 5 tahap yaitu (1) Analysis (Analisis); (2) Design (Desain); (3) Development (Pengembangan); (4) Implementation (Penerapan); dan (5) Evaluation (Evaluasi). Pengembangan model ADDIE ini sangat efektif digunakan

untuk meningkatkan keaktifan siswa TK. Media ini praktis, ekonomis, dan efektif, dengan validasi positif dari ahli. Rekomendasi meliputi pengujian skala besar dan pengembangan tema lain. Guru TK dapat menggunakan Canva untuk inovasi pembelajaran yang menarik. Hasil ini sejalan dengan penelitian bahwa GBL meningkatkan keaktifan melalui elemen permainan (Domínguez et al., 2019). Canva terbukti efektif, meskipun integrasi dengan aplikasi interaktif seperti Quizizz bisa ditingkatkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tebak gambar hewan berbasis Game-Based Learning (GBL) menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak Taman Kanak-Kanak. Media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi siswa dari 55% menjadi 82% setelah implementasi, serta didukung oleh hasil validasi ahli dengan skor rata-rata 4,3 yang menunjukkan kesesuaian usia dan efektivitas pembelajaran. Canva terbukti sebagai alat yang praktis, ekonomis, dan mudah diakses oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis GBL ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Ke depan, penelitian ini memiliki prospek untuk dikembangkan lebih lanjut melalui uji coba skala besar, pengayaan tema pembelajaran lain, serta integrasi dengan platform interaktif tambahan guna meningkatkan efektivitas dan variasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (1985). *The systematic design of instruction*.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2019). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 135, 1-15.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2020). *Survey of Instructional Development Models* (5th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179.
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. Wiley-Blackwell.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 34-37.
- Putri, R. A., & Susanto, H. (2020). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk anak TK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 78-89.
- Rahayu, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Semarang: CV. Pena Persada.
- Sari, D. K. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Inovatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, N. P., & Sari, R. F. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45-56.
- Susanto, A. (2018). *Teknologi Pembelajaran Berbasis Komputer: Panduan Praktis untuk Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Wulandari, A. (2017). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini: Desain dan Implementasi*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Wulandari, A., & Sari, D. K. (2019). Efektivitas game-based learning dalam pembelajaran matematika anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112-125.