



**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI
BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SEKOLAH
DASAR**

Kusmirah¹, Siti Dewi Maharani², LR.Retno Susanti³

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya^{1,2,3}

e-mail: kusmirah282@gmail.com¹, maharani.sitidewi@gmail.com²,
retno_susanti@fkip.usnri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbentuk game edukasi yang didukung oleh platform Canva pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di jenjang Sekolah Dasar. Di tengah dinamika perkembangan teknologi pendidikan, integrasi alat digital kreatif dengan konten kurikulum kontekstual menjadi kebutuhan mendesak guna meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas hasil belajar. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan kerangka analisis kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengidentifikasi kesenjangan antara praktik pembelajaran saat ini dan kondisi ideal yang diharapkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya kekurangan signifikan dalam hal motivasi belajar siswa, pengalaman pembelajaran interaktif, serta ketersediaan media pembelajaran yang menarik secara visual, khususnya pada mata pelajaran tematik yang memadukan konsep sains dan sosial. Selain itu, ditemukan bahwa guru menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan game edukatif berbasis Canva karena kemudahan akses, desain yang menarik, dan potensinya dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan desain media pembelajaran yang tidak hanya responsif terhadap aspek pedagogis dan budaya lokal, tetapi juga selaras dengan tuntutan literasi digital dan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini memberikan dasar konseptual bagi pengembangan media IPAS berbasis game yang edukatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Game edukasi, IPAS, Interaktif, Canva*

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for developing educational games supported by the Canva platform for IPAS (Natural and Social Sciences) subjects at the elementary school level. Amidst the dynamic development of educational technology, the integration of creative digital tools with contextual curriculum content has become an urgent need to improve student engagement and learning outcomes. Using a qualitative descriptive approach, this study employs a needs analysis framework through classroom observation, teacher interviews, and student questionnaires to identify gaps between current learning practices and ideal conditions. The results of the study indicate significant deficiencies in terms of student learning motivation, interactive learning experiences, and the availability of visually appealing learning media, particularly in thematic subjects that integrate science and social concepts. Additionally, it was found that teachers showed high interest in using Canva-based educational games due to their ease of access, attractive design, and potential in creating an active and participatory learning environment. These findings underscore the urgency of developing learning media designs that are not only responsive to pedagogical and local cultural aspects but also aligned with the demands of digital literacy and the developmental characteristics of elementary school students. This study provides a conceptual foundation for the development of educational, interactive, and adaptive game-based IPAS media tailored to the learning needs of the 21st century.

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa (Ambarwati et al., 2021). Hal ini menjadi semakin penting terutama di tingkat sekolah dasar, di mana pembelajaran tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk fondasi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Habsy et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang menuntut integrasi pendekatan holistik ini adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sebagai mata pelajaran tematik-integratif yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan observasi, serta nilai-nilai sosial dan ekologis siswa sejak dini (Kamilah & Astriani, 2024).

Namun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali masih berjalan secara konvensional, mengandalkan metode ceramah, pembacaan buku teks, serta lembar kerja siswa yang bersifat pasif dan minim interaktivitas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, eksploratif, dan reflektif terhadap materi yang diajarkan. Studi-studi sebelumnya menyatakan bahwa rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sains dan sosial di tingkat SD salah satunya disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif, khususnya yang mampu menjembatani antara dunia digital dengan konteks pembelajaran tematik (Kamilah & Astriani, 2024; Setyawati et al., 2024).

Dalam konteks tersebut, penggunaan media game edukatif mulai dilirik sebagai solusi alternatif yang menjanjikan. Game edukasi, yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif (Asyri et al., 2024; Friska et al., 2023). Game memberikan pengalaman belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pencarian dan pembentukan makna terhadap materi yang dipelajari. Sayangnya, pengembangan media game edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD masih menghadapi tantangan besar, khususnya dari sisi ketersediaan platform yang dapat diakses dan dimanfaatkan secara mudah oleh guru maupun siswa di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi (Suhendar & Prasetiawan, 2017).

Dalam beberapa tahun terakhir, Canva telah muncul sebagai platform desain visual yang populer dan digunakan secara luas dalam dunia pendidikan. Canva menawarkan antarmuka pengguna yang intuitif, koleksi elemen desain yang luas, serta fleksibilitas dalam membuat media pembelajaran visual dengan kualitas profesional tanpa perlu keahlian teknis desain yang kompleks. Asnawati, & Sutiah (2023) menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan secara efektif untuk merancang infografis dan materi ajar di jenjang SMP dan SMA, namun pemanfaatannya untuk pengembangan game-based learning masih sangat terbatas, khususnya di jenjang sekolah dasar. Hal ini menciptakan celah riset (research gap) yang penting untuk ditelusuri lebih lanjut.

Hingga saat ini, belum ditemukan studi komprehensif yang secara khusus menganalisis potensi Canva sebagai media dalam pengembangan game edukatif berbasis IPAS untuk siswa SD. Kebanyakan penelitian masih fokus pada penggunaan Canva untuk keperluan penyajian informasi atau media statis seperti poster dan materi visual, bukan untuk media interaktif. Di sisi lain, tantangan yang dihadapi oleh guru SD dalam mengembangkan media berbasis digital juga sangat nyata, mulai dari keterbatasan pelatihan teknologi, rendahnya literasi digital, hingga kendala akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang stabil. Penelitian ini hadir untuk menjawab dua kebutuhan sekaligus: pertama, kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih

kontekstual dan menarik bagi siswa; kedua, kebutuhan guru akan media pembelajaran yang mudah dikembangkan, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan kurikulum serta lingkungan belajar masing-masing.

Keunikan (novelty) dari penelitian ini terletak pada eksplorasi Canva sebagai platform yang dapat digunakan untuk menciptakan media game edukatif yang menyenangkan, mudah digunakan oleh guru, dan adaptif terhadap konteks lokal sekolah dasar. Dengan pendekatan analisis kebutuhan (need assessment), penelitian ini secara sistematis menggali data dari siswa dan guru terkait preferensi, kendala, serta harapan terhadap media pembelajaran IPAS. Pendekatan ini menjamin bahwa pengembangan media tidak didasarkan pada asumsi, melainkan pada data empiris dari kondisi aktual pembelajaran di kelas.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD di wilayah Sumatera Selatan menguatkan urgensi studi ini. Dalam beberapa sesi pembelajaran IPAS, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode satu arah, dengan media pendukung terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa. Saat ditanya, siswa mengungkapkan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran, terutama karena materi dianggap sulit dipahami dan disampaikan secara monoton. Ketika ditunjukkan contoh media pembelajaran berbasis visual (misalnya kuis warna-warni atau tampilan interaktif), siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep jika materi disajikan dalam bentuk permainan atau gambar visual yang menarik. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa keterbatasan waktu dan kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain menjadi penghambat utama dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif.

Lebih lanjut, wawancara dengan beberapa guru IPAS juga mengungkapkan adanya tantangan dalam mengajarkan materi tematik yang memadukan konsep alam dan sosial, karena siswa sering kali kesulitan memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut. Salah satu guru mengungkapkan bahwa siswa merasa sulit memahami interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan karena disampaikan secara naratif tanpa visualisasi konkret. Dalam hal ini, media berbasis game edukatif dinilai dapat menjadi solusi yang tidak hanya menyampaikan konsep secara menyenangkan, tetapi juga membangun pemahaman secara konseptual dan kontekstual.

Penelitian ini juga memandang pentingnya penyelarasan media dengan karakteristik psikopedagogis siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman nyata dan manipulasi objek yang dapat diamati secara langsung (Ariandini & Ramly, 2023). Game edukasi yang dirancang dengan bantuan Canva memungkinkan penyajian materi IPAS dalam bentuk simulasi, pemecahan masalah, dan tantangan visual yang dapat diakses dengan perangkat sederhana seperti smartphone atau laptop sekolah. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan mampu merespon kebutuhan siswa terhadap pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna (Herlin et al., 2024).

Dari sisi guru, penggunaan Canva sebagai alat bantu dinilai sangat strategis karena tidak memerlukan instalasi software khusus, dapat diakses secara daring maupun luring, dan dilengkapi dengan berbagai template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan (Ramadhan et al., 2023). Platform ini juga mendukung kolaborasi antar guru dalam proses desain media, sehingga berpotensi membentuk ekosistem pengembangan media pembelajaran yang partisipatif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini berupaya menghadirkan pendekatan yang solutif, praktis, dan relevan untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad 21 dan realitas kapasitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif (Puspitarini, 2022).

Dengan seluruh pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan terhadap media game edukatif berbantuan Canva untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat



mendesak untuk dianalisis. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam bidang teknologi pendidikan, tetapi juga kontribusi praktis dalam bentuk rekomendasi desain media yang dapat langsung diimplementasikan di kelas. Melalui pendekatan berbasis kebutuhan, hasil penelitian ini akan menjadi dasar bagi pengembangan media yang tepat sasaran, terukur, dan berdampak positif terhadap pengalaman belajar siswa serta efektivitas pengajaran guru dalam pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis kebutuhan (need assessment) yang berfungsi sebagai dasar untuk perancangan media game edukasi berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi aktual pembelajaran, persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang ada, serta ekspektasi mereka terhadap media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini subjek tertuju pada peserta didik kelas V SD Negeri Sri Damai (Eprilia et al., 2023). Peneliti memilih kelas tersebut karena dinilai sudah lebih memiliki pengetahuan tentang teknologi, dan lebih bijak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas V sebanyak 13 orang dengan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 8 dan peserta didik laki-laki sebanyak 5 orang. Sedangkan yang menjadi objek penelitian merupakan media game edukasi berbantuan canva pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan penyebaran angket tertutup kepada siswa. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi dinamika pembelajaran yang sedang berlangsung, khususnya dalam hal strategi pengajaran, partisipasi siswa, dan pemanfaatan media. Wawancara dilakukan untuk menggali pemahaman mendalam terkait kendala dan harapan siswa terhadap pembelajaran IPAS, sedangkan angket disusun berdasarkan indikator pedagogis, teknis, kognitif, estetika, sosial budaya, dan evaluatif untuk mengukur tingkat kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukatif. Instrumen divalidasi oleh tiga ahli yang terdiri dari pakar IPAS, pengembang media pembelajaran digital, dan praktisi Pendidikan (Firmansyah & Dede, 2022).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi, kategorisasi, dan interpretasi tematik, sedangkan data kuantitatif diolah dalam bentuk tabulasi persentase dan disajikan menggunakan tabel serta grafik (Fadli, 2021). Proses analisis ini diarahkan untuk mengidentifikasi kesenjangan (gap) antara kondisi ideal pembelajaran IPAS yang diharapkan dengan kondisi aktual yang dialami siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancang model awal media game edukatif berbasis Canva yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran IPAS mengungkapkan bahwa mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual (77%), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif sangat potensial untuk digunakan. Meskipun demikian, sebanyak 69% siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran IPAS yang ada saat ini, karena kurang melibatkan mereka secara aktif. Dari aspek teknis, 81% siswa memiliki perangkat digital seperti HP atau laptop, namun 74% menyatakan lebih nyaman menggunakan media yang bisa diakses secara offline. Secara kognitif, 65% siswa merasa kesulitan memahami materi IPAS karena minimnya visualisasi, sementara 87% menyatakan membutuhkan media



penunjang seperti game edukasi. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media dengan tampilan warna-warni dan animasi (92%) serta pembelajaran berbasis game edukatif (90%). Namun, 78% siswa merasa materi IPAS kurang dikaitkan dengan kehidupan mereka, meski 72% sudah mengenal budaya lokal. Dalam hal evaluasi, siswa menginginkan adanya alat evaluasi interaktif seperti kuis atau game (84%) serta feedback otomatis (79%) agar proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan ini menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis game edukatif visual yang kontekstual dan interaktif.

Berikut ini disajikan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran IPAS yang meliputi enam aspek utama: pedagogis, teknis, kognitif, estetika, sosial budaya, dan evaluatif. Tabel ini merangkum indikator-indikator penting beserta persentase respon positif dari siswa serta temuan kunci yang diperoleh dari setiap aspek. Data ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas rendah dan bertujuan untuk mengidentifikasi preferensi belajar, hambatan dalam memahami materi, hingga harapan mereka terhadap media pembelajaran yang ideal. Hasil ini menjadi dasar dalam perancangan media yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka yang dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran IPAS

No	Aspek	Indikator	Persentase Respon Positif (%)	Temuan Kunci
1	Pedagogis	Gaya belajar siswa	77% visual, 16% auditori, 7% kinestetik	Mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual, sehingga media visual interaktif sangat potensial digunakan
		Ketertarikan terhadap metode IPAS saat ini	69% merasa jenuh	Sebagian besar siswa merasa pembelajaran IPAS masih membosankan dan kurang melibatkan mereka secara aktif
2	Teknis	Akses perangkat digital	81% memiliki perangkat (HP/laptop)	Mayoritas siswa memiliki akses perangkat digital, meskipun tidak semua menggunakan laptop
		Koneksi internet atau mode offline	74% lebih nyaman offline	Sebagian besar siswa lebih menyukai media yang bisa diakses tanpa koneksi internet
3	Kognitif	Kemampuan memahami materi IPAS	65% kurang memahami materi	Materi IPAS dianggap sulit dipahami karena bersifat konseptual dan kurang visualisasi
		Kebutuhan media penunjang pemahaman	87% setuju	Siswa sangat membutuhkan media pembelajaran berbentuk visual dan interaktif seperti game edukasi
4	Estetika	Tampilan visual media yang disukai	92% suka tampilan warna-warni dan animasi	Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media yang memiliki tampilan menarik dan interaktif
		Ketertarikan terhadap game edukasi	90% sangat tertarik	Hampir seluruh siswa sangat tertarik belajar melalui media berbasis game edukatif

No	Aspek	Indikator	Persentase Respon Positif (%)	Temuan Kunci
5	Sosial Budaya	Keterkaitan materi dengan lingkungan	78% merasa tidak kontekstual	Banyak siswa merasa bahwa materi IPAS seringkali tidak dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka
		Nilai lokal yang dikenali siswa	72% mengenal budaya lokal	Mayoritas siswa mengenal budaya dan lingkungan sekitar, namun jarang dikaitkan dalam pembelajaran IPAS
6	Evaluatif	Kebutuhan alat evaluasi interaktif	84% ingin kuis atau game tes	Siswa menginginkan evaluasi yang lebih menyenangkan dan interaktif, bukan tes konvensional
		Keinginan terhadap feedback otomatis	79% setuju	Siswa tertarik jika game dapat memberi umpan balik langsung terhadap jawaban mereka

Hasil wawancara bersama guru juga menunjukkan potensi yang cukup signifikan mengenai kebutuhan pengembangan media game edukasi berbasis canva untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Sri Damai, ditemukan sejumlah poin penting yang mendukung urgensi pengembangan media game edukasi berbantuan Canva untuk mata pelajaran IPAS. Pertama, pembelajaran IPAS saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan cenderung bersifat satu arah, sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh. Hal ini menciptakan kebutuhan yang mendesak akan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Guru menyampaikan bahwa mayoritas siswa di kelas V memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Mereka lebih responsif terhadap tampilan yang berwarna-warni, animatif, serta bisa diklik atau dimainkan. Hal ini membuka peluang besar bagi pemanfaatan Canva, sebuah platform desain visual yang fleksibel dan mudah diakses, sebagai dasar dalam merancang media game edukasi. Canva memungkinkan guru untuk membuat media yang kaya akan elemen visual, animasi, dan narasi yang dapat menarik perhatian siswa.

Selain itu, wawancara juga mengungkapkan keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif akibat minimnya pelatihan dan keterampilan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan media game edukasi dengan Canva tidak hanya menasar siswa sebagai pengguna akhir, tetapi juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi guru dalam proses pembuatan dan implementasinya di kelas. Ini mencerminkan prinsip user-friendly media yang tidak hanya ramah bagi siswa, namun juga meringankan beban guru. Aspek kontekstual juga menjadi temuan signifikan dalam wawancara. Guru menyatakan bahwa materi IPAS seringkali tidak dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa. Akibatnya, siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep abstrak yang tidak mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan perlu mengintegrasikan unsur kearifan lokal agar lebih dekat dan relevan dengan pengalaman siswa.

Guru sangat mendukung penggunaan media game edukasi berbantuan Canva karena melihat potensi metode ini dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dukungan ini menjadi indikator kuat bahwa pengembangan media semacam ini memiliki urgensi dan relevansi tinggi untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pembahasan

Pembahasan hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran IPAS menunjukkan pentingnya pendekatan yang lebih kontekstual, interaktif, dan visual dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Mayoritas siswa (77%) memiliki kecenderungan gaya belajar visual, yang mengindikasikan bahwa mereka lebih mudah memahami informasi dalam bentuk gambar, animasi, dan representasi visual lainnya. Hal ini selaras dengan temuan (Purwantono, 2012) yang menyatakan bahwa gaya belajar visual membutuhkan bantuan skema visual untuk meningkatkan pemahaman. Kesesuaian gaya belajar ini dengan bentuk media yang digunakan sangat penting, karena akan berdampak langsung terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Fakta bahwa 69% siswa merasa jenuh dengan metode IPAS konvensional menunjukkan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan belajar siswa. Pembelajaran IPAS yang bersifat naratif dan satu arah terbukti tidak cukup menarik bagi siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital yang interaktif.

Temuan teknis mengungkap bahwa 81% siswa telah memiliki perangkat digital, namun 74% dari mereka lebih nyaman dengan media yang dapat digunakan secara offline. Ini menjadi aspek penting dalam pengembangan media, mengingat tidak semua wilayah memiliki akses internet stabil. Kondisi ini juga diperkuat oleh penelitian Zinnurain & Gafur (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi di daerah harus mempertimbangkan aksesibilitas offline untuk efektivitas implementasi. Maka dari itu, media pembelajaran yang dirancang perlu fleksibel secara teknis, mampu diakses melalui perangkat mobile tanpa internet, namun tetap menyuguhkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Aspek kognitif menyoroti bahwa 65% siswa masih kesulitan memahami materi IPAS karena sifatnya yang abstrak dan minim visualisasi. Sebaliknya, 87% menyatakan bahwa media seperti game edukasi akan sangat membantu dalam memahami konsep yang sulit. Ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Kurniawan & Puspasari (2019), yang menunjukkan bahwa media game edukatif mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Ketertarikan tinggi terhadap tampilan visual (92%) dan media berbasis game (90%) menunjukkan bahwa siswa sangat merespons pendekatan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Jika dikembangkan secara tepat, media seperti ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi penguat intrinsik motivasi belajar siswa.

Di sisi lain, hasil analisis sosial budaya menunjukkan bahwa 78% siswa merasa materi IPAS belum cukup dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka, meskipun 72% siswa mengenal budaya lokal mereka. Ini menunjukkan adanya celah antara konten pembelajaran dan pengalaman hidup siswa, yang seharusnya dapat menjadi jembatan pemahaman. Hal ini diperkuat oleh teori pembelajaran kontekstual dari Alfianita & Astuti (2022), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata agar siswa dapat membangun makna secara personal. Maka dari itu, integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran, seperti penggunaan rumah adat Musi Banyuasin sebagai latar atau elemen cerita dalam game edukasi, merupakan pendekatan yang strategis dan relevan.

Selanjutnya, dari segi evaluasi, siswa menginginkan bentuk penilaian yang lebih menyenangkan, dengan 84% mendukung penggunaan kuis atau game dan 79% berharap adanya feedback otomatis. Temuan ini sejalan dengan pendekatan *assessment as learning*, yang menekankan peran aktif siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian oleh Asyri et al. (2024) menunjukkan bahwa evaluasi berbasis game interaktif dapat meningkatkan antusiasme belajar sekaligus memberikan umpan balik real-time yang memperkuat pemahaman konsep secara langsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Sri Damai semakin memperkuat urgensi pengembangan media game edukatif berbantuan Canva. Guru menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran IPAS yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan tidak

mampu mengakomodasi kebutuhan belajar visual mayoritas siswa. Platform Canva dianggap sangat potensial karena mampu menyediakan desain yang interaktif dan menarik, serta mudah diakses dan digunakan oleh guru tanpa keahlian desain profesional. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga dapat menyisipkan elemen lokal sebagai bagian dari pembelajaran.

Dengan menggabungkan data kuantitatif dari angket siswa dan data kualitatif dari wawancara guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis game edukatif visual yang kontekstual tidak hanya relevan tetapi juga sangat dibutuhkan. Media ini menjawab kebutuhan dari berbagai aspek—pedagogis, teknis, kognitif, estetika, sosial budaya, dan evaluatif—dan sejalan dengan temuan dan rekomendasi dari berbagai penelitian terdahulu. Oleh karena itu, pengembangan media berbantuan Canva dengan pendekatan lokal tidak hanya akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberdayakan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara guru, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran IPAS yang interaktif, visual, dan kontekstual. Mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual dan menyukai media dengan tampilan menarik serta berbasis game edukatif. Keterbatasan akses internet serta materi yang belum terhubung dengan lingkungan sekitar juga menjadi tantangan dalam pembelajaran. Canva menjadi solusi potensial karena mudah digunakan guru dan mampu menghasilkan media yang menarik, edukatif, serta relevan dengan budaya lokal. Oleh karena itu, pengembangan media game edukasi berbantuan Canva sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianita, R., & Astuti, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Contextual Teaching And Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. 6(2).
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 12.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/Jie.V9i1.22809>
- Asyri, D., Habibi, Mhmd., Aramudin, A., & Sophia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif IPA Menggunakan Canva Terintegrasi HOTS Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3431–3439. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i4.7333>
- Eprilia, W., Raharjo, M., & Nurhasan, N. (2023). Analisis Kebutuhan Model Pbl Berbasis Video Boneka Interaktif Pada Materi Zakat Di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 659–668. <https://doi.org/10.56667/Dejournal.V4i2.1140>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. 21(1).

- Firmansyah, D. & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/Jiph.V1i2.937>
- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 134–138. <https://doi.org/10.54069/Attadrib.V6i1.445>
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif Dan Konstruktivisme Serta Penerapannya. *TSAQOFAH*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V4i1.2177>
- Herlin, H., Anwar, Moh. F. N., & Chotimah, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ppkn KELAS II. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 53–64. <https://doi.org/10.33366/Ilg.V7i1.5810>
- Kamilah, Z., & Astriani, L. (2024). Upaya Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas.
- Kurniawan, N. S., & Puspasari, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Mp 1 Di Smkn 2 Buduran Sidoarjo. 07.
- Purwantono, A. (2012). Stensil Sebagai Media Aspirasi Dalam Wacana Desain Komunikasi Visual. *Dekave*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.24821/Dkv.V1i3.866>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1). <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V7i1.307>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/Jp2sd.V11i2.27262>
- Setyawati, D. R., Sephiawardhani, N. A., & Fauziyyah, Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Melalui Media Pembelajaran Diorama Pada Peserta Didik Kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025.
- Suhendar, A., & Prasetiawan, I. (2017). Perancangan Game Edukasi Pada SMPN Cidahu Kelas VII Berbasis Multimedia. *Protekinfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 2, 1–4. <https://doi.org/10.30656/Protekinfo.V2i0.40>
- Zinnurain, Z., & Gafur, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.21831/Tp.V2i2.7605>