



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI MULTIPLATFORM BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

Nevita Wulandari¹, Susilo Tri Widodo²
Universitas Negeri Semarang^{1,2}
e-mail: nevitaana@students.unnes.ac.id

Diterima: 14/2/2026; Direvisi: 20/2/2026; Diterbitkan: 26/2/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yaitu berupa rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva serta mengkaji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket kebutuhan, angket validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi, angket respon siswa, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap analisis ditemukan sebanyak 37,03% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tahap desain menghasilkan rancangan media gamifikasi berbasis Canva dengan tampilan menyerupai permainan edukatif. Pada tahap pengembangan, media dinyatakan sangat layak dengan persentase penilaian ahli media sebesar 81,25%, ahli materi 83,33%, dan praktisi 100%. Tahap implementasi menunjukkan respon siswa yang sangat positif, sebagian besar siswa mengungkapkan media mudah digunakan dan menarik. Tahap evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, ditandai dengan 15 siswa mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 11,46%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: *gamifikasi, canva, hasil belajar*

ABSTRACT

The teaching of Pancasila Education in elementary schools still faces various obstacles, namely low student engagement and suboptimal learning outcomes. Therefore, it is necessary to develop learning media that can create more interesting, interactive, and meaningful learning for students. This study aims to develop multiplatform gamification learning media based on Canva and assess its feasibility and effectiveness in improving Pancasila Education learning outcomes. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, needs questionnaires, media expert validation questionnaires, material experts, and practitioners, student response





questionnaires, as well as pretest and posttest tests. Data analysis is carried out descriptively and quantitatively using the N-Gain test. The results of the study show that at the analysis stage, 37.03% of students did not meet the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The design stage produced a gamification media design based on Canva with an appearance similar to an educational game. In the development stage, the media was deemed highly feasible with an expert media assessment percentage of 81.25%, subject matter expert assessment of 83.33%, and practitioner assessment of 100%. The implementation stage showed a very positive response from students, with most students stating that the media was easy to use and interesting. The evaluation stage showed an increase in learning outcomes, marked by 15 students experiencing an increase in posttest scores compared to pretest scores and an average N-Gain score of 11.46%. This indicates an increase in student learning outcomes after using the learning media. Thus, the developed Canva-based multiplatform gamification learning media can be an alternative learning media that is interesting, interactive, and supports Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: *gamification, canva, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah proses fundamental yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata, melainkan juga berfungsi vital dalam menanamkan nilai, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik agar mereka mampu berkontribusi aktif dalam dinamika sosial. Pendidikan menjadi instrumen utama dalam mencetak individu yang mandiri, berkarakter kuat, serta mampu memberikan sumbangsih nyata bagi kemajuan peradaban bangsa (Septriani & Sofiarini, 2021). Seiring dengan laju perkembangan zaman yang dinamis, sistem pendidikan pun mengalami transformasi yang semakin variatif untuk menjawab tantangan global (Kurniadi et al., 2021). Dalam konteks ini, guru memegang peranan sentral dan dituntut untuk senantiasa beradaptasi agar proses pembelajaran yang disajikan tetap relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. Sejalan dengan urgensi tersebut, Haratua et al. (2025) menegaskan bahwa guru yang profesional harus mampu mengorkestrasi suasana belajar yang kondusif, karena lingkungan yang positif akan bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dikuatkan oleh pandangan bahwa capaian akademik peserta didik sangat bergantung pada kualitas interaksi dan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Umar et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi sebuah keniscayaan agar materi ajar dapat diserap dengan optimal oleh siswa.

Sebagai respons strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, pemerintah Indonesia mengulirkan pembaruan sistem melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan regulasi terbaru, kurikulum ini dirancang dengan fleksibilitas tinggi, berfokus pada pendalaman materi esensial, serta menekankan pengembangan kompetensi dan karakter melalui profil pelajar yang holistik. Kurikulum ini memberikan otonomi yang luas bagi pendidik untuk merancang skenario pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa dan kondisi spesifik satuan pendidikan (Rindayati et al., 2022). Dalam kerangka kurikulum ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menempati posisi strategis sebagai wahana pembentukan karakter dan kesadaran kebangsaan. Mata pelajaran ini tidak hanya menyasar aspek kognitif, tetapi juga keseimbangan sikap dan keterampilan guna mencetak calon pemimpin masa depan yang berintegritas, berwawasan luas, dan bertanggung jawab (Susilawati, 2025). Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai kompas moral yang membantu siswa menginternalisasi prinsip-



prinsip luhur dalam kehidupan sehari-hari (Nur Aini et al., n.d.). Mengingat pentingnya muatan tersebut, proses pembelajarannya harus didesain secara kontekstual dan menarik agar tidak membosankan serta mampu mendorong keterlibatan siswa di kelas.

Di sisi lain, integrasi teknologi dalam pendidikan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi kini bukan sekadar alat bantu, melainkan mitra strategis dalam menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami (Ilham et al., n.d.; Viberg et al., 2021). Media berbasis teknologi terbukti mampu menciptakan interaksi yang dinamis dan memacu motivasi belajar (Twiningasih Anik, 2024). Namun, realitas di lapangan sering kali kontradiktif dengan idealisme tersebut. Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Kembangarum 01, ditemukan kesenjangan yang signifikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VA. Data penilaian sumatif menunjukkan bahwa dari 27 siswa, terdapat 10 siswa atau sebesar **37,03%** yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sisanya sebanyak 17 siswa atau **62,96%** telah tuntas. Tingginya persentase ketidaktuntasan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal. Rendahnya hasil belajar ini menjadi sinyal peringatan dini akan adanya hambatan dalam transformasi pengetahuan dan pembentukan karakter siswa yang perlu segera diatasi (Mustiko Bayu et al., 2025).

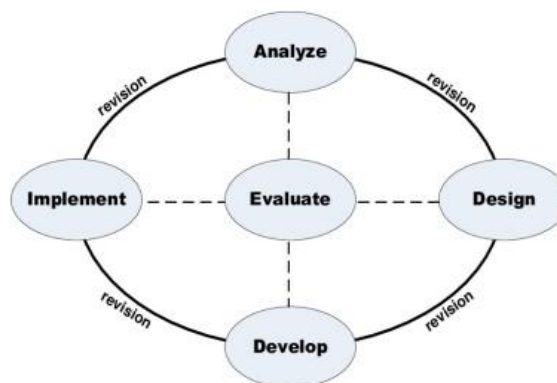
Akar permasalahan dari rendahnya capaian belajar tersebut teridentifikasi pada minimnya partisipasi aktif dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi mengungkapkan bahwa siswa cenderung pasif, enggan bertanya, dan kurang disiplin dalam mengerjakan tugas. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode pengajaran yang masih didominasi oleh media konvensional seperti *powerpoint* statis, sementara pendekatan inovatif belum diterapkan secara maksimal. Untuk mengatasi stagnasi ini, diperlukan intervensi melalui media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual (Setianingsih, 2025). Penggunaan media yang tepat dapat memantik ketertarikan psikologis, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Harahap et al., 2024; Norhaliza et al., 2023). Salah satu pendekatan yang paling relevan adalah *gamification* atau gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan ke dalam konteks pembelajaran (Permata & Kristanto, 2020). Studi empiris membuktikan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga menumbuhkan semangat belajar yang berdampak positif pada hasil akademik (Amelia Putri & Wahyu, 2025; Rivera & Garden, 2021; Sri Nuraini, 2023).

Merespons kebutuhan akan media inovatif tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui pengembangan media pembelajaran gamifikasi *multiplatform* berbasis Canva. Kemajuan teknologi memungkinkan Canva digunakan tidak hanya untuk desain grafis, tetapi juga untuk menciptakan elemen interaktif melalui fitur canggih seperti *Canva Apps* yang mendukung pembuatan *game* edukasi. Platform ini dinilai potensial karena mampu menyajikan konten visual yang terstruktur dan menarik, yang secara teoritis berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar (Fadhila & Nursaid, 2025; Rinja Efendi et al., 2023). Meskipun efektivitas gamifikasi dan Canva telah banyak diteliti secara terpisah, kajian yang secara spesifik mengembangkan media gamifikasi *multiplatform* menggunakan fitur khusus Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi landasan urgensi penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media tersebut serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri

Kembangarum 01, sekaligus mendukung implementasi pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tujuannya untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah kelahiran Pancasila. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kembangarum 01, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang. Subjek penelitian nya yaitu kelas VA yang berjumlah 27 siswa. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, saran dan komentar dari para ahli, angket kebutuhan guru dan siswa, serta angket respon siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, serta hasil pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data kualitatif serta persentase kelayakan media, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain setelah penggunaan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva.



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Model ADDIE
 Branch dalam (Solihah, 2025)

Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti tahapan ADDIE seperti pada gambar diatas. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran, kebutuhan guru dan siswa, serta materi pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun kerangka media, materi sesuai CP, ATP, dan TP, serta alur permainan menggunakan Canva dengan fitur Canva Kode. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi sebagai dasar revisi produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan pada siswa kelas VA dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap evaluasi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan keefektifan media berdasarkan hasil validasi, respon peserta didik serta nilai pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama adalah tahap analisis (analysis). Tahap analisis bertujuan untuk memperoleh informasi yang menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah. Tahap analisis diawali dengan melakukan wawancara kepada guru kelas VA serta penyebaran angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan peserta didik kelas VA di SD Negeri Kembangarum 01. Berdasarkan analisis kondisi awal yang sudah dilakukan ditemukan masalah bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas VA pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 masih rendah. Hal ini terlihat dari 37,03% siswa (10 dari 27 siswa) belum mencapai nilai minimal KKTP (75). Penyebab utama rendahnya hasil belajar dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi, akibatnya pembelajaran kurang menarik. Kondisi ini membuat motivasi belajar siswa rendah, terlebih siswa lebih menyukai mata pelajaran lain seperti IPAS dan Matematika. Kurangnya penggunaan media yang interaktif menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang memahami materi secara mendalam. Berdasarkan data angket kebutuhan guru dan siswa, guru mengatakan bahwa media yang dipakai selama ini masih memiliki keterbatasan sehingga diperlukan media pembelajaran baru yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Sementara itu, siswa memperlihatkan minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif, khususnya yang memadukan elemen permainan, gambar, video, suara, dan aktivitas yang menyenangkan. Siswa juga lebih mudah memahami materi ketika media pembelajaran disajikan dalam bentuk visual dan gamifikasi. Secara keseluruhan, baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi, mudah diakses, dan efektif dalam mendukung pemahaman materi sejarah kelahiran Pancasila.

Tahap Desain (*Design*)

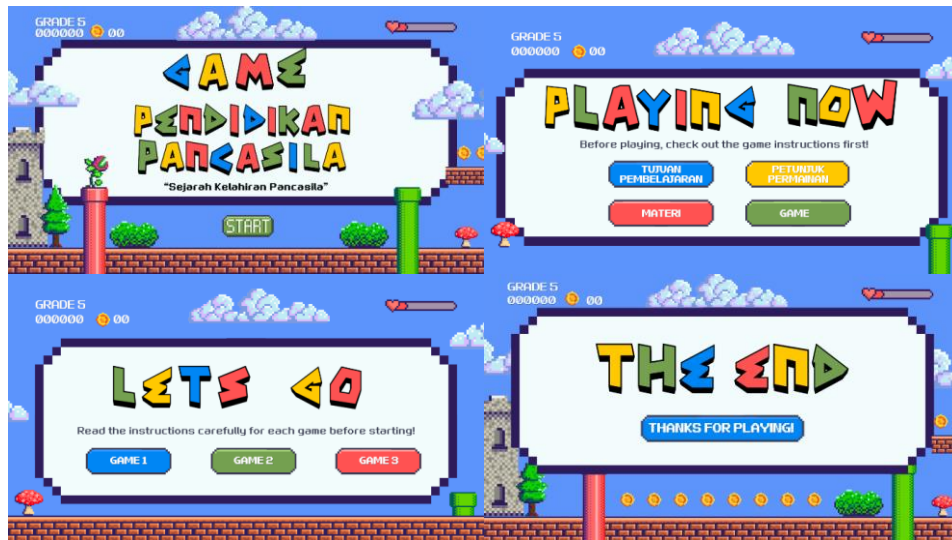
Tahap desain menghasilkan rancangan media yaitu berupa penyusunan materi pembelajaran dan penyusunan storyboard yang memuat tujuan pembelajaran, materi, petunjuk permainan, serta game edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Penyajian materi dilengkapi soal-soal evaluasi dalam bentuk permainan edukatif yang telah disesuaikan dengan materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Media dibuat dengan menggunakan Canva dengan fitur Canva Kode. Media ini didesain dengan latar belakang seperti permainan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Desain media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva diubah menjadi situs web yang dapat dilihat melalui QR kode sebagai berikut:



Gambar 3. QR Kode Desain Gamifikasi Multiplatform berbasis Canva

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi suatu produk media pembelajaran. Berikut hasil pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti:



Gambar 4. Tahapan Desain Gamifikasi Multiplatform berbasis Canva

Desain produk yang telah dikembangkan di validasi oleh tim ahli untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi terhadap media yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Gamifikasi Multiplatform berbasis Canva. Validasi produk bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Ipin Aripin, S.Pd.I., M.Pd. Dosen PGSD UNNES dengan skor yang diperoleh yaitu 81,25%, validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Eva Nur Hidayah, M.Pd. Dosen PGSD UNNES dengan skor yang diperoleh yaitu 83,33%, dan validasi ahli praktisi dilakukan oleh Ibu Ingrid Indrayanti, S.Pd. guru kelas VA SD Negeri Kembangarum 01 dengan skor yang diperoleh yaitu 100% (tabel 1). Berikut merupakan rekapitulasi dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi:

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Media, Materi dan Praktisi

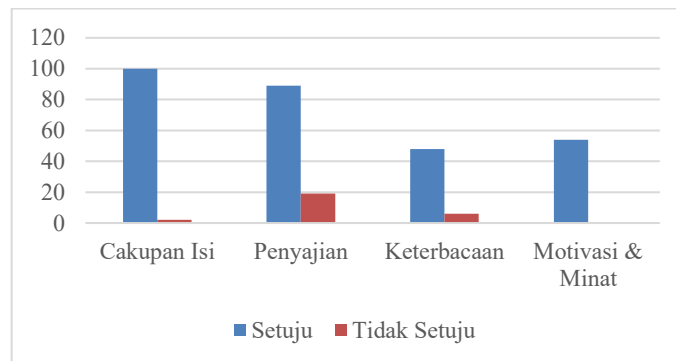
Aspek	Ahli	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Komponen Tampilan	Media	48	39	81,25%	Sangat Layak
Kelayakan Materi	Materi	48	40	83,33%	Sangat Layak
Kepraktisan	Praktisi	48	48	100%	Sangat Layak

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media gamifikasi multiplatform berbasis Canva dinyatakan layak pada tahap validasi, selanjutnya dilakukan tahap implementasi berupa uji coba kelompok kecil yang sebanyak 8 siswa dan uji kelompok besar sebanyak 27 siswa. Uji coba kecil ini untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan ataupun kesalahan yang ada pada produk media yang dikembangkan. Sedangkan uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan produk ketika digunakan dalam kondisi pembelajaran yang lebih nyata. Grafik hasil respon uji coba media gamifikasi multiplatform berbasis canva dapat dilihat pada gambar 5.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

<https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9326>



Gambar 5. Grafik Respon Siswa

Berdasarkan hasil angket respon siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh respon yang sangat positif. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan melalui media ini mudah dipahami, disajikan dengan jelas, serta telah mencakup materi sejarah lahirnya Pancasila dengan baik. Menyajikan materi dalam bentuk permainan juga dinilai dapat meningkatkan minat siswa, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari segi tampilan, kebanyakan siswa menilai bahwa penggunaan warna, gambar, dan animasi pada media pembelajaran sudah menarik dan mendukung proses pembelajaran. Bahasa yang digunakan dianggap cukup mudah dipahami sehingga membantu siswa memahami materi. Selain itu, sebagian besar siswa merasa bahwa gamifikasi lebih membantu dalam memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Media pembelajaran ini juga dinilai cukup mudah digunakan dan tidak menyebabkan kesulitan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan analisis data awal yang diawali dengan uji prasyarat menggunakan uji normalitas untuk mengetahui karakteristik sebaran data hasil belajar siswa.

Tabel 2. Uji Normalitas: Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pretest	.807	27	.000
Posttest	.885	27	.006

Berdasarkan tabel 2 hasil pengujian menunjukkan bahwa data hasil belajar memiliki karakteristik sebaran yang beragam, sehingga analisis statistik dilanjutkan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kondisi data tersebut yaitu dengan menggunakan uji wilcoxon. Pemilihan teknik analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengolahan data tetap akurat dan dapat menggambarkan kondisi hasil belajar siswa secara objektif.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi yang dilakukan adalah dengan uji non-parametrik yaitu menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan antara nilai pretest dan posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test dapat dilihat pada tabel berikut:

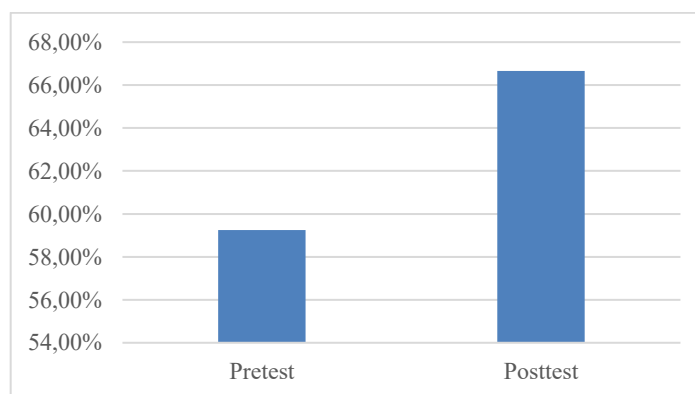
Tabel 3. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

	Posttest- Pretest
Z	-1.377 ^b
Sig	.169

Berdasarkan tabel 3 hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest tetapi terdapat perubahan nilai hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran. Perubahan ini dilihat dari meningkatnya sebagian besar nilai posttest dibandingkan dengan pretest yaitu sebanyak 15 siswa mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dibuktikan melalui analisis uji N-Gain. Berikut hasil perhitungan N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest:

Tabel 4. Hasil Mean Pretest dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean
Ngain_Score	27	-3.00	1.00	.1146
Ngain_Persen	27	-300.00	100.00	11.4638



Gambar 6. Grafik Nilai Pretest dan Posttest

Hasil perhitungan pada tabel 4 dan gambar 6 N-Gain memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat melalui gambar grafik hasil nilai pretest (59,25%) dan posttest (66,66%) yang dihitung menggunakan rumus ketuntasan hasil belajar siswa. Nilai N-Gain yang didapatkan dan grafik yang disajikan memperlihatkan bahwa media pembelajaran mampu membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari dibandingkan sebelum penggunaan media. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik serta bermakna bagi siswa.

Pembahasan

Bagian pembahasan ini menguraikan secara mendalam proses dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA SD Negeri Kembangarum 01. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi memperlihatkan media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, sehingga media dinilai telah memenuhi aspek tampilan, kesesuaian materi, dan kepraktisan penggunaan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan



(Norhaliza et al., 2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Pujianingsih et al., 2024) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian visual dan aktivitas interaktif.

Respon siswa pada penggunaan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva memperlihatkan hasil yang sangat positif. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga materi tentang sejarah kelahiran Pancasila lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Permata & Kristanto, 2020) yang menyatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penggunaan Canva sebagai media visual interaktif turut membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, sebagaimana dikemukakan oleh (Rinja Efendi et al., 2023) bahwa media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. (Sappaile, 2024) juga menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, (Rahmah & Tirtoni, 2025) juga menegaskan bahwa pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa. Hasilnya memperlihatkan peningkatan nilai oleh sebagian siswa setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat mengenai peningkatan hasil belajar, analisis dilakukan melalui uji N-Gain. Penggunaan N-Gain dinilai relevan karena mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan awal siswa (Wahab et al., 2021). Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai berada pada kategori rendah, yang dapat dimaknai bahwa media pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Meskipun demikian, beberapa studi menunjukkan bahwa media pembelajaran lain dapat mencapai kategori peningkatan yang lebih tinggi, seperti nilai N-Gain sebesar 0,86 ("Tinggi") atau bahkan 0,75 ("Tinggi"), yang menandakan potensi untuk pengembangan lebih lanjut (Maku et al., 2025; Sari et al., 2025). The N-Gain test, which normalizes the difference between post-test and pre-test scores against the maximum possible gain, confirms the observed improvement in learning outcomes (Djafar et al., 2025; Mufidah & Kurnianto, 2025).

Nilai N-Gain yang didapatkan memperlihatkan bahwa proses pembelajaran dengan media gamifikasi multiplatform berbasis Canva memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, sehingga peningkatan hasil belajar memerlukan proses adaptasi dan penggunaan media secara berkelanjutan. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Pujianingsih et al., 2024) yang menyebutkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran bergantung pada seberapa sering media digunakan dan kesesuaian media dengan strategi pembelajaran guru. Dengan demikian, meskipun peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum berada pada kategori tinggi, media pembelajaran yang dikembangkan tetap menunjukkan potensi positif dalam mendukung proses belajar siswa. Ringkasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan	Aspek	Hasil Penelitian
Analisis	Analisis kondisi awal dan kebutuhan	Terdapat 37,03% siswa belum mencapai KKTP dan pembelajaran masih menggunakan media yang sederhana.
Desain	Perancangan media pembelajaran	Perancangan menghasilkan desain media gamifikasi multiplatform berbasis Canva dengan tampilan menyerupai permainan edukatif.
Pengembangan	Pengembangan media dan validasi	Media dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media 81,25%, ahli materi 83,33%, dan praktisi 100%.
Implementasi	Uji coba media	Media memperoleh respon sangat positif dan digunakan pada uji kelompok kecil dan kelompok besar.
Evaluasi	Analisis hasil belajar	Sebanyak 15 siswa mengalami peningkatan nilai posttest dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 11,46%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva layak digunakan dan mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Media ini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa serta sejalan dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE secara sistematis. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran memperlihatkan hasil yang sangat positif, baik dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, maupun pemahaman materi, yang menandakan bahwa media dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil analisis terhadap nilai pretest dan posttest memperlihatkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Media pembelajaran ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta sejalan dengan karakteristik pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menyoroti pembelajaran aktif dan bermakna.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pada penelitian selanjutnya, pengembangan media serupa dapat dilakukan dengan memperluas materi pembelajaran, meningkatkan variasi permainan, serta mengintegrasikan media dengan strategi pembelajaran yang lebih beragam. Selain itu, juga



dapat mengkaji penerapan media pembelajaran ini dalam jangka panjang dan pada subjek yang lebih luas untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai dampaknya terhadap hasil belajar dan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N., Nutria, D. A., Widodo, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2025). Efektivitas penggunaan media smart board dan wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 263–272. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.266>
- Amelia Putri, R., & Wahyu, S. (2025). Penerapan metode gamifikasi pada aplikasi game pendidikan Pancasila berbasis multimedia 2 dimensi. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 8(1), 70–82. <https://doi.org/10.36080/skanika.v8i1.139>
- Bayu, M. M., Pujiana, S., Widodo, S. T., Nuraeni, R., & Santoso, B. (2025). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 02 Podorejo. *Journal on Education*, 7(2), 1438–1448. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.4355>
- Djafar, D. P. D., Panai, A. H., Kudus, K., Nurfadiah, N., & Arif, R. M. (2025). Pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS di kelas III SDN 4 Tomilito. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 1024–1033. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6444>
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, E., & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956>
- Fadhila, W., & Nursaid, N. (2025). Integrating Canva and Assemblr Studio for interactive media in teaching descriptive text writing at the junior high school level. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.8000>
- Harahap, P., Pasaribu, F., Aziz, A., & Setiawan, H. R. (2024). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik SMP di Kabupaten Aceh Singkil. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 33–48. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i3.726>
- Haratua, C. S., Aslamiah, S., Munawati, S., & Nugraha, Y. A. (2025). Efektivitas penerapan supervisi akademik oleh kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 183–193. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7001>
- Ilham, M. (n.d.). *Pemanfaatan media dan sumber belajar abad 21 dalam dunia pendidikan di Indonesia*. Cetologi. <https://cetologi.com/konsep-pendidikan-tradisional-dan-modern/>
- Kurniadi, G. S., Kudus, K., & Tengah, J. (2021). Penggunaan media permainan edukatif “Ular Tangga Matematika” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*, 2(1), 38–48. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/42171>
- Maku, S., Abdulla, G., Isnanto, I., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 751–760. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>



- Mufidah, A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media papan puzzle huruf model make a match untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 917–926. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan media bukber (buku bergambar) berbasis kearifan lokal daerah setempat untuk kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356–362. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>
- Nuraini, S., & Santosa, R. M. S. (2023). Pemberdayaan kelompok guru dalam penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.37567/pkm.v3i1.2001>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain pembelajaran matematika berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–292. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowo, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Rahmah, U., & Tirtoni, F. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 160–171. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6948>
- Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan calon pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Sappaile, B. I. (2024). The impact of gamification learning on student motivation in elementary school learning. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v3i2.1050>
- Sari, R. P., Abdullah, G., Marshanawiah, A., Aries, N. S., & Assel, H. Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) berbantuan media question card terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 27 Dungaliyo. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 793–801. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5367>
- Septriani, C., & Sofiarini, A. (2021). Penerapan media monopoli terhadap hasil bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. *Primary Education Journal Silampari*, 3(2), 65–74. <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/PEJS/article/view/1372>
- Setianingsih, E. S., Rahayu, R. S., & Dewi, I. (2025). Analisis kritis pembelajaran karakter Pancasila di sekolah dasar melalui pendekatan berbasis nilai: Tinjauan sistematis literatur (SLR). *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 111–120. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Solihah, M. F., Susanti, F., & Thohir, M. (2025). Pengembangan media e-book interaktif berbasis aplikasi Heyzine Flip Book. *Jurnal SINTA: Sistem Informasi dan Teknologi Komputasi*, 2(3), 10–20. <https://doi.org/10.61124/sinta.v2i3.82>



- Susilawati, S., & Marsin, W. O. A. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://jurnal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12345> (Tautan disesuaikan dengan volume terbaru).
- Twiningsih, A. (2024). Pengembangan media gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 1272–1296. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1654>
- Umar, M. Y., Ahyani, N., & Nugroho, H. S. (2025). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan kinerja guru terhadap mutu pembelajaran SD negeri di Gugus 1 Kecamatan Tungkal Jaya. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 160–170. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7001>
- Viberg, O., Andersson, A., & Wiklund, M. (2021). Designing for sustainable mobile learning: Re-evaluating the concepts “formal” and “informal”. *Interactive Learning Environments*, 29(1), 130–141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1548488>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>