

Pengembangan Media GECl (Game Edukasi Canva Interaktif) untuk Meningkatkan Mathematical Literacy Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Riza Alifia Herdianti

Mohammad Faizal Amir

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari 2026

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian dan menyelesaikan soal cerita. Pembelajaran yang bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Canva memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran inovatif melalui **Game Edukasi Canva Interaktif (GECI)**.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses pengembangan media **Game Edukasi Canva Interaktif (GECI)** pada pembelajaran matematika sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat **kelayakan media GECI** berdasarkan penilaian ahli?
3. Apakah penggunaan media GECI dapat **meningkatkan mathematical literacy siswa sekolah dasar?**

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE**, yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes **pretest dan posttest** untuk mengukur kemampuan mathematical literacy.

Hasil Penelitian

Hasil validasi media **Game Edukasi Canva Interaktif (GECI)** yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media berada pada kategori **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penilaian mencakup aspek kesesuaian materi, tampilan visual, kejelasan bahasa, serta kemudahan penggunaan. Media GECI dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SD dan tujuan pembelajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mathematical literacy.

Hasil Penelitian

Hasil uji coba penggunaan media GECl menunjukkan respon guru dan siswa berada pada kategori **sangat baik**. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hasil tes **pretest dan posttest** menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mathematical literacy siswa setelah menggunakan media GECl, terutama dalam memahami soal cerita, menentukan strategi penyelesaian, dan menarik kesimpulan dari permasalahan matematika.

Pembahasan

Kelayakan media GECl menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Canva dapat menjadi solusi pembelajaran matematika yang inovatif. Media ini menggabungkan unsur visual, teks, dan interaksi yang membantu siswa memahami konsep secara bertahap. Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembahasan

Peningkatan mathematical literacy siswa terjadi karena media GECI mendorong siswa untuk aktif memahami, menafsirkan, dan menyelesaikan masalah matematika melalui soal cerita. Pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir dan pemecahan masalah siswa.

Temuan Penting Penelitian

- Media GECl layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SD
- Pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa
- Media digital interaktif efektif mendukung penguatan mathematical literacy
- Canva dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif

Manfaat Penelitian

- **Bagi Siswa:** membantu memahami konsep matematika dan soal cerita
- **Bagi Guru:** menyediakan media pembelajaran interaktif dan inovatif
- **Bagi Sekolah:** mendukung penerapan pembelajaran berbasis digital
- **Bagi Peneliti:** menjadi referensi pengembangan media pembelajaran selanjutnya

Referensi

OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*.
Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

