

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October
DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2324

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

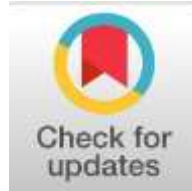
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

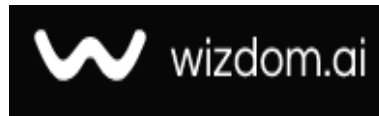
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Innovation Of Canva Snakes And Ladders For Elementary Critical Thinking

Inovasi Ular Tangga Canva Untuk Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

St. Nurasiah, stnuriasiahabidin@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Erwin Akib, erwin@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Andi Paidi, paida@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Elementary language education requires engaging pedagogical approaches to develop foundational literacy and cognitive abilities. **Specific Background** Current instructional practices at Biringkaloro Public Elementary School remain predominantly teacher-centered, resulting in passive participation and difficulties in text comprehension among third-grade learners. **Knowledge Gap** Although digital design platforms offer interactive solutions, the specific integration of customized digital board media to simultaneously address reading comprehension and logical reasoning in primary education remains underexplored. **Aims** This study develops a valid, practical, and functional digital educational medium to elevate analytical abilities and academic achievement in Indonesian language subjects. **Results** Following the ADDIE research and development framework with thirty third-grade subjects, expert validations yielded highly acceptable scores for both media and material quality. Furthermore, the intervention recorded excellent practicality scores from teacher and learner responses, alongside significant pretest-posttest improvements demonstrated by a paired t-test ($p < 0.001$) and moderate N-Gain scores for analytical reasoning and academic achievement. **Novelty** The research introduces unique mechanics embedding specific analytical reading prompts within a highly visual, accessible digital design platform specifically tailored for young learners. **Implications** Deploying this interactive medium provides educators with a highly viable instructional tool to transform passive classrooms into dynamic, student-centered educational environments that support foundational literacy.

Highlights

- The ADDIE development framework successfully produced a highly valid and practical interactive medium for language instruction.
- Digital board mechanisms significantly stimulated student engagement and transformed passive classroom dynamics into active participation.
- Statistical evaluations confirmed notable academic progression and improved analytical reading abilities among primary-level participants.

Keywords

Interactive Educational Media; Primary Education Literacy; Digital Instructional Design; Pedagogical

Development; Analytical Reasoning

Published date: 2026-09-10

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sejak usia sekolah dasar, mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai tahap perkembangan kognitif mereka. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan bahasa sebagai materi pelajaran, tetapi juga sebagai alat komunikasi, berpikir, serta sarana memahami pengetahuan dan berbagai konteks kehidupan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa, literasi, serta berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif melalui kegiatan yang bermakna. Namun, hasil observasi di kelas III SDN Biringkaloro menunjukkan pembelajaran masih didominasi ceramah dan latihan soal dengan penggunaan media yang terbatas.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kesulitan memahami teks, menentukan ide pokok, serta menjawab pertanyaan yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, sebagian siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa.

Menurut (July et al., 2025) pengajaran Bahasa Indonesia di SD, menyoroti pendekatan berbasis media digital, pembelajaran berbasis permainan, dan hambatan seperti keterbatasan sumber daya guru serta kebutuhan pelatihan profesional [1]. Review ini mengumpulkan temuan dari berbagai penelitian primer untuk merumuskan rekomendasi praktis bagi guru dan pembuat kebijakan.

Hal ini sejalan dengan (Vebri & Abd, 2024) pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman kosakata serta keterampilan membaca [2]. Penelitian ini menyajikan contoh implementasi dan rekomendasi desain media yang sesuai dengan karakteristik anak SD.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat ditingkatkan secara efektif melalui pemanfaatan media digital dan media interaktif, termasuk permainan edukatif, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pengembangan pemahaman kosakata dan kemampuan membaca. Namun, keberhasilan penerapan strategi ini juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan sarana pendukung, dan perlunya pelatihan profesional agar guru mampu merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari sumber (misalnya guru) kepada penerima (misalnya siswa) sehingga proses belajar dapat berjalan lebih efektif. Dalam konteks pendidikan, media dapat berupa benda nyata, gambar, video, audio, permainan, aplikasi digital, maupun lingkungan belajar yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media berfungsi untuk memperjelas materi, meningkatkan motivasi, menumbuhkan keterlibatan siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Menurut (Lu & Ul, 2024) media digital interaktif meningkatkan keterlibatan siswa, mempersonalisasi pengalaman belajar, dan mendukung berbagai gaya belajar di tingkat SD. Studi-studi primer tentang platform pembelajaran digital, simulasi visual, dan permainan edukatif, serta membahas hambatan implementasi seperti ketersediaan infrastruktur dan kebutuhan pelatihan guru. Rekomendasi praktis diberikan untuk guru dan pembuat kebijakan agar media dikembangkan sesuai karakteristik anak usia dasar.

Hal ini sejalan dengan (Salam et al., 2024) sistematis terhadap jenis-jenis media digital yang digunakan di sekolah dasar dan menilai efektivitasnya terhadap hasil belajar [3]. Analisis meliputi aspek desain instruksional, keterlibatan siswa, frekuensi penggunaan, dan faktor konteks seperti dukungan sekolah. Dari tinjauan muncul rekomendasi tentang praktik terbaik pembuatan media yang mudah diadaptasi guru dan pentingnya evaluasi berkelanjutan untuk memastikan media benar-benar meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa, serta mendukung berbagai gaya belajar sehingga berdampak positif pada pemahaman dan keterampilan dasar yang harus dikuasai. Namun, keberhasilan media pembelajaran bergantung pada kesiapan sarana, kompetensi guru, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa agar dapat digunakan secara optimal.

Di era digital dan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Canva merupakan salah satu platform desain digital yang mudah digunakan dan menyediakan fitur pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, termasuk permainan edukatif. Akan tetapi, pemanfaatan Canva sebagai media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang diterapkan di lingkungan SDN Biringkaloro.

Selain itu, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga sangat membutuhkan media visual dan permainan yang dapat membantu memahami materi secara langsung melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan edukatif yang sederhana, menyenangkan, dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mengandung unsur kompetisi sehat dan kolaborasi antar siswa. Melalui setiap langkah permainan, siswa diberikan stimulus untuk berpikir dengan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang

berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penggabungan permainan ular tangga dengan desain berbasis Canva memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih menarik secara visual, mudah dimodifikasi, serta dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui soal-soal berbasis pemahaman, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran interaktif melalui penambahan soal dan tantangan pada setiap petak. Media ini dirancang menggunakan Canva dengan desain menarik sesuai karakteristik siswa kelas III SD. Dengan desain yang menarik, interaktif, dan edukatif, media permainan ular tangga berbasis Canva ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas III SDN Biringkaloro.

Menurut (Malinda, 2024) Media permainan ular tangga dinyatakan valid, efektif, dan praktis untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD dengan respon peserta didik yang sangat tinggi [4]. Hal ini sejalan dengan (Mustikasari & Purwati, 2025) ular tangga digital bertopik kosakata (vocabulary) berbasis game untuk siswa SD, meliputi desain papan digital dan mekanik soal pada setiap petak [5].

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga baik dalam bentuk konvensional maupun digital merupakan media pembelajaran yang layak, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan Malinda (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan dan respon positif peserta didik secara signifikan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia [4]. Sejalan dengan itu, Mustikasari dan Purwati (2025) menegaskan bahwa pengembangan ular tangga digital berbasis game, khususnya pada materi kosakata, memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui desain papan digital dan mekanik soal pada setiap petak permainan [5]. Dengan demikian, integrasi permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman materi secara aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat penting untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis Canva sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran karena beberapa alasan. Permainan ular tangga karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) dikenal dan disukai siswa sehingga menarik minat belajar; (2) memiliki aturan sederhana dan mudah dipahami; (3) dapat disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia melalui soal dan tantangan; (4) dapat dimainkan secara individu maupun bersama untuk melatih interaksi dan kolaborasi; serta (5) memiliki unsur kompetisi yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang untuk menganalisis informasi secara mendalam sebelum menerima, menolak, atau mengambil keputusan. Dalam berpikir kritis, seseorang tidak hanya menerima informasi apa adanya, tetapi mengevaluasi kebenaran, kejelasan, alasan, dan bukti yang mendukung informasi tersebut. Berpikir kritis juga melibatkan kemampuan menghubungkan fakta, menemukan hubungan sebab-akibat, membandingkan berbagai sudut pandang, serta menyimpulkan secara logis. Bagi siswa sekolah dasar, berpikir kritis tampak ketika mereka mampu memahami bacaan, mengajukan pertanyaan bermakna, menilai jawaban, memberikan alasan atas pendapatnya, dan memecahkan masalah dengan cara yang terstruktur serta rasional.

Menurut (Bakhtjanovna, 2025) berpikir kritis bukan sekadar menghafal data, melainkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, membandingkan, dan menghasilkan pemikiran baru [6]. Hal ini sejalan dengan (Bakhtjanovna, 2025) berpikir kritis di sekolah dasar melalui modul-modul diskusi, tugas argumentasi sederhana, dan permainan pemecahan masalah; evaluasi lapangan skala besar menunjukkan peningkatan terukur pada keterampilan penalaran dan kemampuan membuat alasan sederhana pada siswa SD ketika guru diberi pelatihan implementasi dan rubrik penilaian berpikir kritis [6].

Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis pada siswa sekolah dasar tidak hanya menekankan kemampuan mengingat informasi, tetapi lebih pada proses mengolah informasi secara mendalam melalui analisis, evaluasi, perbandingan, dan penyusunan gagasan baru. Pengembangan berpikir kritis dapat dioptimalkan ketika pembelajaran menggunakan strategi aktif seperti diskusi terarah, tugas argumentatif, pemecahan masalah, serta didukung pelatihan guru dan instrumen penilaian yang jelas. Pendekatan tersebut terbukti meningkatkan kemampuan penalaran siswa dan membantu mereka membuat alasan yang lebih logis dan terstruktur.

Surat Ali Imran Ayat 190-191 tentang Berpikir Kritis atas Ciptaan Allah

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَخَلْقِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ قِنَا عَذَابَ النَّارِ

Terjemahnya:

“ Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal,(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Maha Suci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka.” (QS. Ali Imran: 190-191).

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan, pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini dapat diamati melalui penilaian, seperti tes, tugas, observasi, atau portofolio. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, hasil belajar tidak hanya mencakup nilai akademik, tetapi juga perkembangan kemampuan berpikir, sikap, kebiasaan belajar, keterampilan sosial, hingga kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, hasil belajar menjadi ukuran keberhasilan proses pembelajaran sekaligus dasar bagi guru untuk menentukan tindak lanjut atau perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Menurut (Ismiyati et al., 2022) pemanfaatan media digital yang terintegrasi secara pedagogis dapat meningkatkan hasil belajar, terutama bila disertai bimbingan guru dan desain instruksional adaptif [7]. Hal ini sejalan dengan (Tompkins & Kahn-horwitz, 2024) pendekatan pembelajaran terpadu konten-bahasa mempengaruhi hasil belajar akademik dan linguistic [8].

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua pendapat tersebut sama-sama menunjukkan hasil belajar siswa dapat meningkat apabila pembelajaran dirancang dengan tepat. Ismiyati et al. (2022) menekankan pentingnya pemanfaatan media digital yang terintegrasi secara pedagogis, didukung bimbingan guru dan desain instruksional yang adaptif [7]. Sementara itu, Tompkins & Kahn-Horwitz (2024) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran terpadu antara konten dan bahasa mampu meningkatkan capaian akademik maupun kemampuan linguistic [8]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang dirancang secara terarah, terintegrasi, dan relevan dengan kebutuhan siswa berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Latar belakang yang mendasari perumusan judul penelitian ini adalah proses pembelajaran di kelas III SDN Biringkaloro yang masih cenderung berpusat pada guru. Pembelajaran didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan latihan soal, sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, terutama ketika harus memahami isi teks, menentukan ide pokok, serta menjawab pertanyaan yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai target ketuntasan minimal, sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka berpikir secara lebih mendalam.

Di era digital dan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Canva merupakan salah satu platform desain digital yang mudah digunakan dan menyediakan fitur pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, termasuk permainan edukatif. Akan tetapi, pemanfaatan Canva sebagai media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang diterapkan di lingkungan SDN Biringkaloro. Selain itu, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga sangat membutuhkan media visual dan permainan yang dapat membantu memahami materi secara langsung melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan edukatif yang sederhana, menyenangkan, dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mengandung unsur kompetisi sehat dan kolaborasi antar siswa. Melalui setiap langkah permainan, siswa diberikan stimulus untuk berpikir dengan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggabungan permainan ular tangga dengan desain berbasis Canva memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih menarik secara visual, mudah dimodifikasi, serta dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui soal-soal berbasis pemahaman, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pengembangan permainan ular tangga berbasis Canva menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III SD. Kebaruannya terletak pada integrasi materi dan soal yang dirancang khusus untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Media ini tidak hanya memadukan unsur permainan dan teknologi digital, tetapi juga mengarahkan aktivitas bermain pada pemahaman materi, keterlibatan aktif, dan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan R&D dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Biringkaloro Kecamatan Pallangga Kab. Gowa Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei s/d Juli 2026 Semester II Tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Biringkaloro dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Dalam pelaksanaan uji coba, 30 siswa tersebut digunakan dalam

[ISSN 2598-9936 \(online\), https://ijins.umsida.ac.id](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2324), published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

dua tahap, yaitu 15 siswa pada uji coba 1 dan 30 siswa pada uji coba 2.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan sebelum digunakan secara lebih luas, sekaligus memastikan media dapat diterapkan dengan baik dan mendukung hasil belajar siswa.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian yang akan dilakukan, ada dua subjek uji coba, yaitu:

a. Pertama adalah validator ahli media dan validator ahli materi yang ditugaskan untuk menilai seberapa layak produk yang dibuat layak untuk digunakan.

b. Kedua adalah siswa kelas III SDN Biringkaloro dengan jumlah siswa 30 orang.

3. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Data yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan siswa yang berupa komentar dan saran sebagai bahan revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

1) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh validator merupakan acuan dari data kevalidan. Data kevalidan yang digunakan adalah kevalidan media dan materi.

2) Data kepraktisan. Angket respon guru dan angket respon siswa merupakan acuan dalam pengambilan data kepraktisan.

3) Data keefektifan. Data keefektifan diperoleh dari pretest sebagai tes awal dan posttest sebagai tes akhir

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan menggunakan dua jenis instrumen, yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Hasil penilaian dari kedua validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas produk serta mengidentifikasi aspek-aspek yang masih memerlukan penyempurnaan. Selanjutnya, masukan yang diberikan oleh para validator dijadikan acuan dalam melakukan revisi hingga dihasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid dan layak diimplementasikan.

b. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk menilai kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, tampilan, dan manfaatnya dalam pembelajaran.

1) Angket Respon Guru

Angket ini digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap kemudahan penggunaan, tampilan, kesesuaian materi, dan manfaat media dalam mendukung pembelajaran. Hasilnya menjadi dasar penilaian kepraktisan media.

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data mengenai respon atau tanggapan peserta didik terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk informasi mengenai pemahaman dan pengalaman peserta didik dalam menggunakan media permainan ular tangga berbasis canva.

c. Lembar Tes

Tes awal (pretest) diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva. Tes ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik, baik dalam aspek keterampilan berpikir kritis maupun hasil belajar pada materi yang akan dipelajari. Hasil pretest menjadi dasar untuk mengetahui tingkat penguasaan awal peserta didik sebelum memperoleh perlakuan melalui penggunaan media yang dikembangkan.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Lembar validasi media ular tangga digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan media ular tangga yang telah dikembangkan. Analisis kevalidan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi menilai kesesuaian isi media ular tangga dengan capaian pembelajaran, ketepatan penyajian materi, dan kebenaran konsep bahasa Indonesia. Sementara itu, validator ahli media menilai aspek tampilan, interaktivitas, keterpaduan komponen digital, dan kemudahan akses pada media ular tangga.

b. Analisis Kepraktisan

Analisis data kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket respons kepada guru dan peserta didik setelah penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Setiap jawaban responden diberi skor sesuai dengan kategori penilaian yang telah ditetapkan. Angket respons digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan. Instrumen tersebut terdiri atas sejumlah pernyataan yang dijawab oleh responden dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tersedia.

c. Analisis Keefektifan

Tingkat keefektifan produk yaitu media permainan ular tangga berbasis canva dilakukan melalui pemberian tes kepada siswa di awal sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

1) Uji T-test

Analisis uji t pada penelitian ini menggunakan uji paired samples t-test yang diolah dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30 pada taraf signifikansi sebesar 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva.

2) Uji N-gain

Berdasarkan kriteria keefektifan, media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan efektif apabila memperoleh nilai N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi, yaitu sebesar $0,3 \leq g < 0,7$ atau lebih. Nilai N-Gain digunakan untuk menunjukkan tingkat peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Apabila nilai N-Gain yang diperoleh berada di bawah batas minimum yang telah ditetapkan, maka media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan belum efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Media Pembelajaran yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD

Data mengenai karakteristik media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD diperoleh melalui tiga cara, yaitu observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas III, dan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah. Ketiga sumber data tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sebelum pengembangan media dilakukan.

2. Prototype Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

a. Perancangan Komponen-komponen Media

Tahap desain dilakukan setelah peneliti memperoleh data hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti merancang media permainan ular tangga berbasis Canva yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Desain media meliputi tampilan papan permainan, kartu soal, petunjuk penggunaan, serta komponen evaluasi pembelajaran.

b. Desain Data Flowchart

Flowchart atau sering dikenal dengan diagram alir, merupakan representasi visual dari alur kerja atau langkah-langkah dalam membuat bentuk simbol grafis yang diurutkan dan saling dihubungkan oleh sebuah tanda panah. Dalam konteks pengembangan media permainan ular tangga berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, flowchart ini akan memuat simbol-simbol grafis yang menggambarkan urutan kegiatan serta data yang terlibat dalam program. Flowchart ini berfungsi sebagai panduan dan navigasi bagi peneliti dalam proses pengembangan.

c. Desain Storyboard

Storyboard merupakan pengembangan dari flowchart yang memvisualisasikan secara jelas penyajian tampilan dan konten pembelajaran.

3. Kevalidan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

a. Tahap Pembuatan Media

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media ular tangga berbasis Canva. Papan permainan, kartu pertanyaan, ikon, tombol navigasi, dan elemen visual disusun sesuai karakteristik siswa serta diintegrasikan dengan materi dari buku ajar dan referensi relevan. Seluruh komponen kemudian dihubungkan melalui fitur interaktif Canva sehingga menghasilkan media digital yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat berinternet.

Proses pengembangan tersebut bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses pengembangan media, tahapan pembuatan media permainan ular tangga berbasis Canva disajikan secara sistematis.

b. Validasi Ahli

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media permainan ular tangga berbasis Canva yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai platform utama dalam merancang tampilan permainan yang interaktif dan menarik. Tingkat kevalidan media diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

1) Validasi Instrumen Penelitian

Aspek			Ahli 1		Ahli 2	
			%	Kriteria	%	Kriteria
Validasi Siswa	Instrumen	Respon	88,46	Sangat Valid	98,07	Sangat Valid
Validasi Guru	Instrumen	Respon	96,15	Sangat Valid	94,23	Sangat Valid
Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran	Instrumen		80	Valid	95	Sangat Valid
Validasi dan Tes	Instrumen	Kisi-kisi	78,13	Valid	98,43	Sangat Valid
Validasi Ajar	Instrumen	Modul	99,16	Sangat Valid	96,60	Sangat Valid
Validasi Instrumen Media			88	Sangat Valid	99	Sangat Valid
Validasi Instrumen Materi			86,90	Sangat Valid	96,42	Sangat Valid
Total			88,11	Sangat Valid	96,82	Sangat Valid

Tabel 1 Hasil Validasi Instrumen

Berdasarkan hasil validasi pada tabel, instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media permainan ular tangga berbasis canva secara keseluruhan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Penilaian ini mengacu pada klasifikasi tingkat kevalidan menurut Sugiyono (2019), di mana persentase pada rentang $85\% < \text{skor} \leq 100\%$ termasuk kategori sangat valid dengan keterangan revisi kecil.

Hasil penilaian dari validator 1, menunjukkan bahwa persentase validitas pada setiap aspek berada pada rentang 78,13%–99,16%, dengan persentase total sebesar 88,11% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Sementara itu, validator 2, memberikan penilaian dengan persentase pada rentang 94,23%–99,00%, dengan persentase total sebesar 96,82% yang juga berada pada kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, kedua validator menyatakan bahwa seluruh instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga layak digunakan dalam penelitian setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa telah memenuhi standar validitas dan kelayakan. Oleh karena itu, instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada tahap penelitian selanjutnya.

2) Validasi Ahli Media

No	Validator 1	Nomor Indikator	Jumlah Skor	Validator 2	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Baik	1a,1c,1e,1f,1h,2b,2c,2e,3a,3d,3h,4b,4e,	52	Sangat Baik	1a,1b,1c,1d,1e,1f,1g,1h,2a,2b,2c,2e,3a,3b,3c,3d,3e,3f,3g,3h,3i,4a,4b,4c	96
2	Cukup Baik	1b,1d,1g,2a,2d,3b,3c,3e,3f,3g,3i,4a	36	Cukup Baik	2d	3
3	Kurang		-	Kurang		-
4	Tidak Baik		-	Tidak Baik		-
Total			88			99
Persentase			88%			99%
Kriteria Penilaian			Valid			Valid

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tabel 2, validator ahli media 1 memberikan persentase kevalidan sebesar 88%, sedangkan validator ahli media 2 memberikan persentase sebesar 99%. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori valid. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi dan penyempurnaan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

3) Validasi Ahli Materi

No	Validator 1	Nomor Indikator	Jumlah Skor	Validator 2	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Baik	1a,1d,1g,1h,2a,2c,2d,3a,3e,3f	40	Sangat Baik	1a,1b,1c,1d,1e,1h,1i,2a,2b,2c,2d,2e,3a,3b,3c,3d,3e,3f	72
2	Cukup Baik	1b,1c,1e,1f,1i,2b,2e,2f,3b,3c,3d	33	Cukup Baik	1f,1g,2f	9
3	Kurang		-	Kurang		-
4	Tidak Baik		-	Tidak Baik		-
Total			73			81
Persentase			86,90%			96,42%
Kriteria Penilaian			Valid			Valid

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 3, validator ahli materi 1 memberikan persentase kevalidan sebesar 86,90%, sedangkan validator ahli materi 2 memberikan persentase sebesar 96,42%. Kedua hasil penilaian berada pada kategori valid, menunjukkan bahwa materi sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan kurikulum. Isi, contoh, serta penyajian juga dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018), yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan valid apabila memenuhi indikator kelayakan, seperti kesesuaian materi dengan kompetensi yang ingin dicapai serta ketercakupan isi yang selaras dengan kurikulum.

4) Rekapitulasi Persentase Skor Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Persentase skor	Keterangan	Persentase skor	Keterangan
1	Media	88%	Valid	99%	Valid
2	Materi	86,90%	Valid	96,42%	Valid
Rata-rata		87,45%	Valid	97,73%	Valid

Tabel 4 Rekapitulasi Skor Aspek Kevalidan

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor aspek kevalidan, validator 1 memberikan penilaian terhadap aspek media sebesar 88% dan aspek materi sebesar 86,90%, dengan rata-rata persentase 87,45% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validator 2 memberikan penilaian terhadap aspek media sebesar 99% dan aspek materi sebesar 96,42%, dengan rata-rata persentase 97,73% yang juga berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid baik dari aspek media maupun aspek materi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5) Revisi

Revisi produk merupakan bagian dari proses pengembangan yang dilakukan setelah diperoleh hasil validasi dari ahli media

dan ahli materi. Tahap ini berfokus pada penyempurnaan media permainan ular tangga berbasis Canva melalui perbaikan terhadap aspek-aspek yang dinilai masih perlu disesuaikan berdasarkan masukan validator. Hasil revisi diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan kelayakan media sehingga produk siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

4. Kepraktisan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Observasi Keterlaksanaan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

No	Observer	Rata-rata	Kriteria
1.	Fitriani, S.Pd.	98,68	Praktis

Tabel 5 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media

Permainan Ular tangga Berbasis Canva Uji Coba I

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan praktis. Adapun hasil penilaian dari observer memperoleh rata-rata skor 98,68. Sehingga berdasarkan tabel skala penilaian kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan praktis dengan rentang skor atau persentase 84% - 99%.

2) Angket Respon Guru dan Peserta didik

No	Responden	Rata-rata	Kriteria
1.	Fitriani, S. Pd.	97,22	Sangat Praktis

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba I

Berdasarkan hasil angket respons guru yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh rata-rata skor sebesar 97,22 dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, kepraktisan media permainan ular tangga berbasis Canva juga ditinjau berdasarkan respons peserta didik yang diperoleh melalui angket setelah pelaksanaan pembelajaran. Angket diisi oleh siswa kelas III SD Bilingkaloro menggunakan skala Likert 4, yang terdiri atas empat alternatif jawaban, yaitu sangat praktis, praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis. Adapun skor dan kriteria penilaian angket respons peserta didik disajikan pada tabel berikut:

No	Responden	Persentase	Kriteria
1.	Peserta didik kelas III (15 orang)	87,2%	Praktis

Tabel 7 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji I

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan media permainan ular tangga berbasis canva pada tabel diatas secara keseluruhan dinyatakan praktis. Adapun hasil respon peserta didik pada saat uji skala kecil menyatakan bahwa media permainan ular tangga berbasis canva memperoleh skor 87,2. Sehingga, berdasarkan tabel penilaian kualifikasi respon peserta didik terhadap kepraktisan media permainan ular tangga dinyatakan praktis.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

No	Observer	Rata-rata	Kriteria
1.	Fitriani, S. Pd.	100	Sangat Praktis

Tabel 8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media permainan Ular tangga Berbasis Canva Uji Coba II

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas, keterlaksanaan pembelajaran secara keseluruhan berada pada kriteria sangat praktis. Guru kelas III SD Bilingkaloro selaku observer memberikan penilaian dengan persentase sebesar 100%, sehingga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan sangat praktis.

c. Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Responden	Rata-rata	Kriteria
1.	Fitriani, S.Pd.	98,61	Sangat Praktis

Tabel 9 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba II

Berdasarkan hasil angket respons guru yang disajikan pada Tabel 4., diperoleh rata-rata skor sebesar 98,61 dengan kriteria sangat praktis. Hasil penilaian yang diberikan oleh guru kelas III SD Negeri Biringkaloro menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media juga dinilai melalui respons 30 siswa kelas III SD Negeri Biringkaloro setelah pembelajaran. Angket mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan, dan ketertarikan siswa. Hasil respons disajikan pada tabel berikut.

No	Responden	Persentase	Kriteria
1.	Peserta didik kelas III (30 orang)	90,23%	Sangat Praktis

Tabel 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba II

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik pada tabel di atas, media permainan ular tangga berbasis Canva memperoleh persentase sebesar 90,23% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Keefektifan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P	F	P
81%-100%	Sangat Kritis	3	20,00	15	100
61%-80%	Kritis	11	73,33	-	-
41%-60%	Cukup	1	6,67	-	-
21%-40%	Kurang	-	-	-	-
0%-20%	Sangat Kurang	-	-	-	-
Total		15	100	15	100

Tabel 11 Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Uji Coba I

Sumber: Hasil Olah Data 2026

Berdasarkan hasil pengolahan data keterampilan berpikir kritis peserta didik, diketahui bahwa pada pretest (sebelum penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva), terdapat 1 peserta didik dengan persentase 6,67% yang berada pada kategori cukup, 11 peserta didik dengan persentase 73,33% berada pada kategori kritis, dan 3 peserta didik dengan persentase 20,00% berada pada kategori sangat kritis. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang.

Adapun hasil posttest setelah menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Seluruh peserta didik, yaitu 15 orang dengan persentase 100%, berada pada kategori sangat kritis. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori kritis, cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara optimal.

2) Tes Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P	F	P
81%-100%	Sangat Efektif	-	-	11	73,33
61%-80%	Efektif	5	33,33	4	26,67
41%-60%	Cukup	8	53,33	-	-
21%-40%	Kurang	2	13,33	-	-
0%-20%	Sangat Kurang	-	-	-	-
Total		15	100	15	100

Tabel 12 Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Uji Coba I

Sumber: Hasil Olah Data 2026

Berdasarkan hasil olah data hasil belajar peserta didik, dapat diketahui bahwa pada pretest (sebelum penggunaan media permainan ular tangga berbasis canva), terdapat 2 peserta didik dengan persentase 13,33% yang berada pada kategori kurang, 8 peserta didik dengan persentase 53,33% berada pada kategori cukup, dan 5 peserta didik dengan persentase 33,33% berada pada kategori efektif. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori sangat efektif maupun sangat kurang.

Adapun hasil posttest setelah menggunakan media permainan ular tangga berbasis canva menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 73,33% berada pada kategori sangat efektif, sedangkan 4 peserta didik dengan persentase 26,67% berada pada kategori efektif. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P	F	P
81%-100%	Sangat Kritis	10	33,33	28	93,33
61%-80%	Kritis	20	66,67	2	6,67
41%-60%	Cukup	-	-	-	-
21%-40%	Kurang	-	-	-	-
0%-20%	Sangat Kurang	-	-	-	-
Total		30	100	30	100

Tabel 13 Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Uji Coba II

Sumber: Hasil Olah Data 2026

Berdasarkan hasil pengolahan data keterampilan berpikir kritis peserta didik pada uji coba skala besar, diperoleh bahwa pada pretest sebagian besar peserta didik berada pada kategori kritis, yaitu sebanyak 20 peserta didik (66,67%), sedangkan 10 peserta didik (33,33%) telah mencapai kategori sangat kritis. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori cukup kritis, kurang kritis, maupun sangat kurang kritis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva, kemampuan berpikir kritis peserta didik telah berada pada kategori yang baik, meskipun sebagian besar masih berada pada tingkat kritis.

2) Tes Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P	F	P
81%-100%	Sangat Efektif	-	-	21	70,00
61%-80%	Efektif	7	23,33	9	30,00
41%-60%	Cukup	23	76,67	-	-
21%-40%	Kurang	-	-	-	-
0%-20%	Sangat Kurang	-	-	-	-
Total		30	100	30	100

Tabel 14 Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Uji Coba II

Sumber: Hasil Olah Data 2026

Berdasarkan hasil pengolahan data hasil belajar peserta didik pada uji coba skala besar, diketahui bahwa sebelum penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva, sebagian besar peserta didik berada pada kategori cukup, yaitu sebanyak 23 peserta didik (76,67%), sedangkan 7 peserta didik (23,33%) berada pada kategori efektif. Tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat efektif, maupun yang berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran masih relatif terbatas, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva dapat memberikan perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kedua variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang tepat untuk pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 30, karena jumlah sampel penelitian sebanyak 30 peserta didik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas terhadap data keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Kelas			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest (Keterampilan Berpikir Kritis)		.169	30	.029	.938	30	.080
	Posttest (Keterampilan Berpikir Kritis)		.162	30	.043	.942	30	.101
	Pretest (Hasil Belajar)		.203	30	.003	.931	30	.051
	Posttest (Hasil Belajar)		.156	30	.059	.941	30	.094

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 15 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest keterampilan berpikir kritis sebesar 0,080, posttest keterampilan berpikir kritis sebesar 0,101, pretest hasil belajar sebesar 0,051, dan posttest hasil belajar sebesar 0,094. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada variabel keterampilan berpikir kritis maupun hasil belajar berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Paired Samples t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah apabila nilai signifikansi (sig. 2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig. 2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest. Adapun hasil uji t disajikan sebagai berikut.

Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
PretestKeterampilanBerpikirKritis	-10.166	8.65859	1.58084	-13.39984	-6.93349	29	<.001	<.001
PosttestKeterampilanBerpikirKritis	67							
PretestHasilBelajar	-26.833	7.24965	1.32360	-29.54040	-24.12627	29	<.001	<.001
PosttestHasilBelajar	33							

Tabel 16 Hasil Uji-t

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar < 0,001 pada variabel keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kedua variabel setelah penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva memberikan perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Untuk melengkapi analisis tersebut, selanjutnya dilakukan uji N-Gain guna mengukur tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi berdasarkan skor pretest dan posttest, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat efektivitas penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil perhitungan uji N-Gain disajikan pada tabel berikut.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	30	-.67	1.00	.4260	.35140
Ngain Persen	30	-66.67	100.00	42.5952	35.13957
Valid N (listwise)	30				

Tabel 17 Hasil Uji N-gain Keterampilan Berpikir Kritis

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	30	.40	1.00	.6523	.16066
Ngain Persen	30	40.00	100.00	65.2291	16.06619
Valid N (listwise)	30				

Tabel 18 Hasil Uji N-gain Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh rata-rata N-Gain Score pada variabel keterampilan berpikir kritis sebesar 0,4260, sedangkan pada variabel hasil belajar sebesar 0,6523. Mengacu pada kriteria keefektifan N-Gain menurut Oktavia et al. (2019), kedua nilai tersebut berada pada rentang $0,30 \leq n \leq 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori efektif. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan tingkat peningkatan yang efektif.

c. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media permainan ular tangga berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian guru dan observasi pembelajaran menunjukkan media termasuk kategori sangat praktis dan dapat diterapkan dengan baik. Analisis keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar juga menunjukkan media efektif dalam mendukung pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Prototype Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

Prototype merupakan rancangan awal produk yang dikembangkan sebelum melalui tahap validasi, revisi dan uji coba. Pada penelitian ini, prototype yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga berbasis Canva yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan prototype dilakukan berdasarkan model ADDIE yang diawali dengan analisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dirancang media permainan yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Prototype permainan ular tangga berbasis Canva terdiri atas beberapa komponen utama yang saling mendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Komponen pertama adalah papan permainan ular tangga yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan berwarna, ilustrasi menarik, serta terdiri atas 25 petak bernomor yang disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa mengikuti alur permainan. Komponen kedua berupa kartu soal yang memuat pertanyaan sesuai materi bahasa Indonesia.

Komponen ketiga adalah kartu petunjuk yang berisi tata cara penggunaan media, aturan permainan, serta langkah-langkah pembelajaran agar guru dan siswa dapat menggunakan media secara tepat dan terarah. Selain itu prototype juga dilengkapi dengan dadu dan bidak permainan sebagai alat pendukung yang digunakan untuk menentukan langkah pemain selama permainan berlangsung. Komponen terakhir berupa petunjuk penggunaan media bagi guru dan siswa yang disusun secara sistematis untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Secara keseluruhan, setiap komponen dirancang dengan memperhatikan aspek kesederhanaan, kemenarikan warna, keterbacaan huruf, kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta tata letak yang memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui permainan.

Dari sisi pembelajaran, setiap petak tertentu dihubungkan dengan kartu soal yang harus dijawab siswa. Apabila jawaban benar, siswa dapat melanjutkan permainan sesuai aturan. Sebaliknya, apabila jawaban kurang tepat, guru memberikan penguatan atau bimbingan sebelum permainan dilanjutkan. Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga aktif berpikir, berdiskusi, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah sesuai tujuan pembelajaran.

Prototype yang telah selesai kemudian dituangkan dalam bentuk flowchart dan storyboard sebagai pedoman pengembangan produk. Selanjutnya prototype divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan aspek teknis. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diuji coba kepada siswa hingga menghasilkan produk akhir yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD [9].

2. Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

Kevalidan media permainan ular tangga berbasis Canva menunjukkan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penilaian kevalidan dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran.

Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap prototype sehingga media memenuhi standar kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan valid apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid berdasarkan hasil penilaian para ahli sehingga layak digunakan pada tahap uji coba [10].

3. Tingkat Kepraktisan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

Kepraktisan media menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru maupun siswa. Penilaian kepraktisan dilakukan setelah media dinyatakan valid melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan menggunakan angket respon guru dan siswa.

Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk permainan, kemudahan memahami materi, tampilan media yang menarik, efisiensi waktu penggunaan, serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Guru memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan media dalam mengelola pembelajaran, sedangkan siswa memberikan respon mengenai tingkat kesenangan, kemudahan bermain, dan kemudahan memahami materi melalui permainan ular tangga. Selain itu, observasi aktivitas pembelajaran juga digunakan untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media di kelas.

Media permainan ular tangga berbasis Canva dikatakan praktis apabila memperoleh kategori praktis atau sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, serta dapat digunakan dengan mudah tanpa mengalami kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung [11].

4. Tingkat Keefektifan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva

Keefektifan media merupakan tingkat keberhasilan media dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa setelah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Pengukuran keefektifan dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva.

Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan membandingkan skor pretest dan posttest siswa berdasarkan tabel uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil belajar siswa pada uji coba skala kecil diperoleh melalui pemberian pretest sebelum penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva dan posttest setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data hasil belajar 15 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 57,33, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,33. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 29,00 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Pada saat pretest sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 40–75, sedangkan setelah penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva nilai posttest meningkat menjadi 80–100. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar siswa pada uji coba skala besar juga diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest kepada 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 57,33, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,16. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 26,83 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva. Data lengkap hasil belajar siswa pada uji coba skala besar disajikan pada Tabel 12.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media yang dikembangkan. Sebelum pembelajaran sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan, sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 80–100. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva efektif membantu siswa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan berpikir kritis diukur melalui soal-soal yang dirancang berdasarkan indikator berpikir kritis, seperti kemampuan mengidentifikasi informasi, menganalisis masalah, memberikan alasan, menarik kesimpulan, dan memecahkan masalah.

Keefektifan media juga didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Penggunaan media permainan ular tangga berbasis Canva diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa, mendorong kerja sama dalam kelompok, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media, didukung oleh aktivitas belajar yang lebih baik serta respon positif dari guru dan siswa. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa [12].

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Biringkaloro. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memenuhi ketiga kriteria tersebut.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan media. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva. Temuan tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang berkualitas karena layak digunakan, mudah diterapkan, serta mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Keberhasilan media yang dikembangkan tidak terlepas dari proses pengembangannya yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan kondisi di SD Negeri Biringkaloro yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan disusun media permainan ular tangga berbasis Canva yang memuat materi, soal, ilustrasi, warna, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar [13]. Produk yang

dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga setiap komponen media mengalami penyempurnaan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Tahapan tersebut sesuai dengan pendapat Branch (2009) yang menjelaskan bahwa model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas karena setiap tahap dilakukan secara sistematis dan saling berkaitan.

Kevalidan media permainan ular tangga berbasis canva ditunjukkan berdasarkan hasil validasi instrumen, materi, dan media yang seluruhnya memperoleh kategori valid dengan persentase yang tinggi. Hasil validasi instrumen menunjukkan rata-rata penilaian di atas 88,11% dan 96,82%, yang mengindikasikan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi aspek kelayakan isi yang menunjukkan bahwa seluruh materi yang terdapat pada media permainan ular tangga berbasis Canva telah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas III SD. Kesesuaian tersebut terlihat dari keselarasan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta materi Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas III. Soal-soal dan aktivitas dalam permainan telah mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan menganalisis, memahami, dan memecahkan masalah. Selain itu, isi media juga telah disusun berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sehingga mudah dipahami dan tidak menimbulkan miskonsepsi. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa isi media layak digunakan sebagai sumber belajar karena telah memenuhi standar substansi materi pembelajaran.

Kesesuaian konstruk memperoleh kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media dan instrumen penelitian telah disusun berdasarkan konsep teoritis yang tepat serta indikator yang jelas. Setiap komponen media, mulai dari tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan, aturan permainan, hingga kartu soal, saling berkaitan dan mendukung pencapaian tujuan penelitian. Instrumen penilaian juga telah mampu mengukur variabel yang diteliti, yaitu kualitas media, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva memiliki konstruksi yang sistematis, logis, dan sesuai dengan teori pengembangan media pembelajaran, serta mampu mengukur variabel penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan [14].

Hasil validasi media menunjukkan persentase 88 - 99% sedangkan pada aspek materi menunjukkan persentase sebesar 86,90 - 96,42%, dengan rata-rata persentase 87,45 - 97,73% yang juga berada pada kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva telah memenuhi beberapa aspek yakni:

Aspek isi, memperoleh kategori sangat valid dengan rentang persentase 87,45%–97,73%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, dan kebutuhan peserta didik. Materi yang terdapat dalam media juga relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa memahami konsep Bahasa Indonesia melalui kegiatan bermain sambil belajar. Keakuratan konsep dan kebenaran materi telah dinilai layak oleh validator sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek penyajian, memperoleh kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa penyusunan media telah dilakukan secara sistematis, runtut, dan menarik. Urutan penyampaian materi dimulai dari petunjuk penggunaan, aturan permainan, langkah-langkah bermain, hingga penyelesaian soal secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa maupun guru. Penyajian permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Aspek bahasa, memperoleh kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kalimat disusun secara sederhana, komunikatif, efektif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas III sekolah dasar. Penggunaan istilah juga mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Dengan demikian, bahasa dalam media mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah.

Aspek tampilan berkategori sangat valid karena desain media telah sesuai dengan prinsip estetika dan pembelajaran. Pemilihan warna, ilustrasi, ikon, huruf, tata letak, dan gambar disusun menarik serta sesuai karakteristik siswa SD, sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa serta memudahkan penggunaannya oleh guru dan siswa.

Aspek kemanfaatan, memperoleh kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Media permainan ular tangga berbasis Canva membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif dan inovatif, sedangkan bagi siswa media mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kerja sama, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar. Selain itu, media mudah digunakan, mudah disimpan, dapat dicetak maupun digunakan dalam bentuk digital, sehingga memiliki nilai praktis yang tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar [15].

Hal ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, serta indikator keterampilan berpikir kritis yang ingin dikembangkan. Temuan tersebut sejalan dengan teori Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta sesuai dengan karakteristik pengguna. Tampilan visual yang menarik melalui Canva, penggunaan ilustrasi berwarna, serta penyajian soal secara bertahap menjadikan media lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media permainan ular tangga berbasis Canva juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru dan peserta didik. Kepraktisan media permainan ular tangga berbasis canva terlihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh skor 98,68 pada uji coba skala kecil maupun pada uji coba skala besar dengan skor 100. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, alur pembelajaran jelas, serta waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efisien.

Respon guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase di atas 98,61% dan 90,23%. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik merasa tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan permainan. Tingginya kepraktisan media menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Temuan ini sesuai dengan teori Kemp dan Dayton yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan efisiensi pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan adanya media permainan, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari perspektif teori pembelajaran, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget. Piaget menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan penggunaan media yang bersifat nyata.

Permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, mengamati gambar, membaca soal, memberikan alasan terhadap jawaban, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Aktivitas tersebut membuat siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna dibandingkan hanya menerima penjelasan guru [16].

Selain Piaget, teori konstruktivisme sosial Vygotsky juga mendukung hasil penelitian ini. Menurut Vygotsky, perkembangan kemampuan berpikir siswa dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi selama proses belajar. Pada saat menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva, siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi untuk menentukan jawaban, saling memberikan pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi tersebut menjadi bentuk scaffolding yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui bantuan teman maupun guru. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dan berpusat pada peserta didik.

Keefektifan media permainan ular tangga berbasis Canva ditunjukkan melalui adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest pada pelaksanaan uji coba. Setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, kemampuan siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan bertambahnya nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai pretest. Hasil analisis N-Gain memperoleh skor 0,4260 yang menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis berada pada kategori efektif, demikian pula peningkatan hasil belajar siswa yang juga berada pada kategori efektif dengan skor 0,6523.

Skor N-Gain sebesar 0,6523 pada hasil belajar menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan keterampilan berpikir kritis. Nilai tersebut berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi, yang berarti media permainan ular tangga berbasis Canva sangat membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran karena materi disajikan melalui permainan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media Canva yang memuat ilustrasi, warna, dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Peningkatan hasil belajar lebih besar daripada peningkatan keterampilan berpikir kritis. Kondisi ini wajar karena hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kritis, tetapi juga oleh penguasaan materi, motivasi belajar, minat, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta karakteristik media yang menarik. Di sisi lain, keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memerlukan latihan secara berkelanjutan dan waktu yang lebih lama untuk berkembang secara optimal. Oleh karena itu, meskipun peningkatannya belum setinggi hasil belajar, skor N-Gain sebesar 0,4260 tetap menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Secara keseluruhan, hasil analisis N-Gain tersebut membuktikan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Biringkaloro. Media ini tidak hanya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, tetapi juga mampu melatih keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan game-based learning berbantuan media digital dapat menciptakan pembelajaran bermakna, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung tujuan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kompetensi, berpikir kritis, dan pembelajaran berpusat pada siswa [17].

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan berpikir kritis dan hasil belajar menunjukkan bahwa permainan ular tangga berbasis Canva efektif mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui permainan, siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga memahami dan menganalisis bacaan, membandingkan jawaban, memberikan alasan, serta menarik kesimpulan sebagai bagian dari pengembangan berpikir kritis. Keberhasilan tersebut sesuai dengan teori Bruner yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengetahuan melalui proses menemukan (discovery learning). Hal ini sejalan dengan pendapat (Pertiwi et al., 2024) menyatakan bahwa keefektifan bahan ajar tergantung pada kesesuaian materi yang diajarkan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan pemahaman, serta kemampuannya dalam meningkatkan keingintahuan siswa [18]. Dalam permainan ular tangga, siswa menemukan sendiri konsep melalui aktivitas menjawab soal dan memecahkan permasalahan sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori Edgar Dale tentang Cone of Experience yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung akan memberikan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Media permainan ular tangga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman

belajar secara langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar. Pengalaman tersebut menjadikan pembelajaran lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu mereka mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan maupun media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Lutfiana dan Kurnia (2024) menyimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran [19]. Penelitian Gusti dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa [20]. Selain itu, penelitian Ismiyati dkk. (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan hasil belajar apabila didukung oleh desain pembelajaran yang tepat [7]. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai platform desain menghasilkan media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar.

Meskipun media permainan ular tangga berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasannya adalah media hanya dikembangkan dan diujicobakan pada materi serta subjek penelitian yang terbatas, sehingga efektivitasnya pada materi atau jenjang pendidikan lain belum dapat digeneralisasikan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan memerlukan pengelolaan waktu yang baik agar seluruh tahapan permainan dapat berlangsung secara optimal. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik tetap dapat menggunakan media permainan ular tangga berbasis Canva dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berbasis Canva berhasil memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh perpaduan antara desain media yang menarik, penyajian materi yang sistematis, aktivitas pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa, serta penerapan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan tersebut terletak pada pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau keaktifan siswa melalui permainan ular tangga edukatif, penelitian ini mengintegrasikan aktivitas permainan dengan soal-soal yang dirancang berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk menganalisis informasi, memberikan alasan terhadap jawaban, memecahkan masalah, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan Canva sebagai platform dalam merancang media memberikan nilai tambah karena memungkinkan penyajian tampilan yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Integrasi desain visual yang interaktif dengan mekanisme permainan edukatif menjadikan media ini tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian ini menghasilkan alternatif media pembelajaran inovatif yang valid, praktis, dan efektif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, menyenangkan, dan bermakna serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Biringkaloro, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prototype Media

Media permainan ular tangga berbasis Canva berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang mencakup Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media memiliki visual menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III, serta dilengkapi papan permainan, kartu soal, petunjuk, hyperlink, materi Bahasa Indonesia, dan soal berbasis tujuan pembelajaran serta indikator berpikir kritis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III.

2. Kevalidan Media

Media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dan 99%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,90% dan 96,42%. Secara keseluruhan, hasil validasi berada pada rentang 87,45%–97,73% dan memenuhi kriteria sangat valid. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan para ahli.

3. Kepraktisan Media

Media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 98,68% pada Uji Coba I dan 100% pada Uji Coba II. Kepraktisan tersebut juga diperkuat oleh respons guru sebesar 97,22%–98,61% dan respons siswa sebesar [ISSN 2598-9936 \(online\)](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2324), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2324)

87,20%–90,23%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan.

4. Keefektifan Media

Media permainan ular tangga berbasis Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan keterampilan berpikir kritis sebesar 0,4260 dan hasil belajar sebesar 0,6523, yang keduanya termasuk kategori efektif. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Biringkaloro pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri Biringkaloro dengan fokus pada keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat memperluas materi, menambah fitur interaktif, serta menguji media pada jenjang dan karakteristik siswa yang berbeda agar pemanfaatannya lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Biringkaloro, kepala sekolah, guru, siswa, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

References

1. R. July, R. August, A. August, and P. August, "Teaching the Indonesian language in primary schools: A literature review on strategies and challenges," vol. 3, no. 1, pp. 47–57, 2025.
2. E. Vebri and K. Abd, "Exploring the use of media in teaching Indonesian language subject in elementary school," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP*, pp. 132–140, 2024.
3. N. Lu and L. Ul, "Interactive digital media for learning in primary schools," *Asian Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 72–78, 2024.
4. E. Q. Malinda, "Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV SD," *Penelitian Guru Sekolah Dasar*, vol. 12, no. 9, pp. 1737–1748, 2024.
5. D. P. Mustikasari and P. D. Purwati, "Development of a game-based e-media 'Snake Ladder Lumpia' to," *Jurnal Pendidikan Progresif*, vol. 15, no. 1, pp. 769–783, 2025, doi: 10.23960/jpp.v15i1.pp769-783.
6. C. A. Bakhitjanovna, "International Journal of Artificial Intelligence," *International Journal of Artificial Intelligence*, vol. 5, no. 5, pp. 463–466, 2025.
7. I. Ismiyati, H. Pramusinto, M. Sholikah, and N. D. Yulianti, "Meta-analysis of digital-based learning to improve learning outcomes," *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, vol. 4, no. 2, pp. 53–62, 2022.
8. L. Tompkins and J. Kahn-Horwitz, "A systematic review of student learning outcomes in CLIL in," pp. 1–14, 2024, doi: 10.3389/feduc.2024.1447270.
9. K. Aaltonen and J. Elina, "Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education," vol. 3, Jan. 2022, doi: 10.1016/j.plas.2022.100041.
10. Ardhika, E. Sasongko, W. Wijaya, and R. A. Aziz, "Perancangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk anak," vol. 6, no. 1, pp. 19–26, 2024.
11. N. L. P. I. S. Devi, I. M. Ardana, and I. W. Kertih, "Pengembangan game edukasi ular tangga berbasis Android untuk meningkatkan berpikir kritis dan kolaborasi," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 1, pp. 456–466, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1415>
12. P. Dewi, A. F. S. A. Mz, and A. I. Kharisma, "Pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 5, pp. 1953–1964, 2023.
13. F. N. Karomah, Devita, Z. J. Ramli, and M. M., "Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Ikatan Alumni PGSD UNARS*, vol. 15, no. 2, pp. 211–222, 2024.
14. L. Z. Nurmia and R. Munandar, "Meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media interaktif Powtoon kelas V SDN 30 Ampenan," vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2025.
15. H. Halimah, R. Malik, and Y. Yulianeta, "Indonesian language learning model using user personas for class X4 high school students," vol. 13, no. 2, pp. 269–279, 2024.
16. Y. Hatima and E. E. Saputra, "Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui pendekatan deep learning," vol. 1, pp. 46–57, 2025.
17. A. Hidayatullah, F. P. Artharina, and E. Rumiarc, "Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar," *Jurnal Educatio*, vol. 9, no. 2, pp. 943–947, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4823.
18. S. J. Pertiwi, F. Arsih, M. Fadilah, and S. Fajrina, "Validitas dan keterbacaan LKPD eksperimen pembuatan Nata de Pinnata berbasis proyek pemanfaatan air nira sebagai potensi lokal Payakumbuh untuk fase E SMA," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 1, p. 9284, 2024, doi: 10.31004/jptam.v8i1.13800.
19. O. D. Lutfiana and I. Kurnia, "Pengembangan media pembelajaran ular tangga smart sekolah kelas 1," vol. 10, no. 2, pp. 703–710, 2024.
20. N. Gusti, A. Made, and Y. Lestari, "Upaya meningkatkan pemahaman nilai agama pada anak usia dini melalui media pembelajaran ular tangga 'Widya Suputra' berbasis Tri Hita Karana," vol. 8, no. 1, pp. 23–30, 2021.