EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi "Jejak Jamaah" Berbasis Canva pada Materi Asma'ul Husna dan Zikir di SMPN 5 Pasir Belengkong

Ima Sulistia Nopi Wulan Dari, Mastur, Muhammad Arifuddin, & Hamsi Mansur
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
E-mail: imasulistianopiwulandari1112@gmail.com, mastur@ulm.ac.id, arifuddin_pfis@ulm.ac.id, hamsi.mansur@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based educational game titled "Jejak Jamaah" using the ASSURE model, focusing on the topics of Asma'ul Husna and dhikr within the Islamic Religious Education curriculum at SMPN 5 Pasir Belengkong. The study employs a Research and Development (R&D) approach utilizing the ASSURE model. The trial subjects consisted of 27 seventh-grade students. Data were collected through validation by one subject matter expert and two media experts, student response questionnaires, and learning outcome assessments (pre-test and post-test). Validation results showed a rating of 90% from the subject matter expert, while media experts provided ratings of 86% and 84%. Student responses indicated a practicality score of 92%. The average score increased from 65.93 in the pre-test to 89.07 in the post-test, with an N-Gain score of 0.71. These results indicate a positive initial assessment of the media and an improvement in learning outcomes following its use. However, as this study utilized a single-group design without a control group, the improvement cannot be causally attributed solely to the use of the media. The study's findings are limited to the context of the trial conducted with seventh-grade students at SMPN 5 Pasir Belengkong.

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received 7 Augs 2026
First Revised 11 Sept 2026
Accepted 1 Oct 2026
First Available online 31 Oct 2026
Publication Date 31 Oct 2026

Keyword:
3-5 Keywords, alphabetical

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan mengembangkan game edukasi "Jejak Jamaah" berbasis Canva dengan model ASSURE pada materi Asma'ul Husna dan zikir dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 5 Pasir Belengkong. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ASSURE. Subjek uji coba terdiri atas 27 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi, validasi dua ahli media, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* penggunaan media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 90%, sedangkan validasi ahli media memperoleh 86% dan 84%. Respons siswa menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 92%. Rata-rata nilai meningkat dari 65,93 pada pretest menjadi 89,07 pada posttest, dengan N-Gain yang dilaporkan sebesar 0,71. Hasil ini menunjukkan penilaian awal yang positif terhadap media serta peningkatan skor hasil belajar setelah penggunaannya. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat diatribusikan secara kausal hanya kepada penggunaan media. Temuan penelitian terbatas pada konteks uji coba di kelas VII SMPN 5 Pasir Belengkong.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan, nilai, dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan, karakteristik peserta didik, metode, dan media yang digunakan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Aeni et al., 2022; Utami et al., 2025). Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif melalui teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, maupun permainan. Ketersediaan teknologi belum selalu diikuti dengan penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran (Widuri et al., 2024).

Permasalahan tersebut juga relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan karakter peserta didik. Pembelajaran PAI perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan siswa memahami materi sekaligus menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Alwi et al., 2024; Sa'diyah, 2022). Salah satu materi yang membutuhkan pemahaman sekaligus penghayatan adalah Asma'ul Husna dan zikir. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menghafal, tetapi juga memahami makna dan meneladani nilai yang terkandung di dalamnya dengan perilaku sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran perlu dirancang agar siswa memperoleh kesempatan untuk mengingat, memahami, dan menerapkan materi melalui aktivitas belajar yang bervariasi.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SMPN 5 Pasir Belengkong, pembelajaran materi Asma'ul Husna dan zikir masih menggunakan buku teks sebagai sumber utama, dengan penjelasan guru melalui metode ceramah. Selama pembelajaran yang diamati, belum terdapat penggunaan media digital maupun media pembelajaran lain secara khusus melibatkan siswa dalam aktivitas interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa memperoleh variasi kegiatan belajar yang mendorong keterlibatan secara aktif. Siswa juga cenderung mudah kehilangan perhatian ketika pembelajaran berlangsung melalui metode ceramah secara terus-menerus. Permasalahan utama yang ditemukan adalah kurangnya variasi media pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih bervariasi dan melibatkan siswa secara langsung. Hal tersebut menjadi dasar analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran.

Game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kebutuhan tersebut, karena game edukasi mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan mekanisme permainan seperti, aturan, tantangan, pertanyaan, dan umpan balik. Mekanisme tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, berlatih menjawab pertanyaan, dan memperoleh infromasi mengenai ketepatan jawabannya. Penelitian Aeni et al. (2022) membahas pemanfaatan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran PAI, sedangkan Usamah et al. (2024) menggunakan *board game* sebagai alternatif kegiatan pembelajaran. Utami et al. (2025) juga menggembangkan game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE untuk pelajaran PAI. Penelitian tersebut memberikan landasan bagi pemanfaatan permainan dalam pembelajaran. Namun bentuk permainan perlu disesuaikan dengan karakteristik

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

materi dan tujuan pembelajaran agat aktivitas bermain tetap mendukung pemahaman siswa.

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dipilih karena memiliki mekanisme yang sederhana dan dapat dipadukan dengan pertanyaan sesuai tujuan pembelajaran. Pergerakan pion dari satu kotak ke kotak lainnya memberikan tahapan aktivitas yang mudah dipahami siswa, sedangkan kotak pertanyaan digunakan untuk melatih pemahaman materi Asma'ul Husna dan zikir. Game edukasi "Jejak Jamaah" menerapkan sistem pemberian poin sebagai bagian dari mekanisme permainan. Siswa memperoleh tambahan 5 poin apabila menjawab pertanyaan dengan benar, disertai umpan balik berupa penjelasan singkat mengenai materi yang berkaitan dengan pertanyaan tersebut. Sebaliknya, jawaban yang salah menyebabkan pengurangan 5 poin, dan siswa diberikan kesempatan untuk mencoba menjawab kembali. Mekanisme ini dirancang agar siswa tidak hanya berorientasi pada perolehan poin, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk memperbaiki pemahaman melalui umpan balik dan pengulangan pertanyaan. Pertanyaan dalam permainan diarahkan pada pengenalan Asma'ul Husna, pemahaman maknanya, dan penerapan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, unsur tantangan, perolehan poin, umpan balik, dan kesempatan mencoba kembali diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa sekaligus mendukung pemahaman materi.

Pengembangan media "Jejak Jamaah" memanfaatkan Canva sebagai platform untuk merancang tampilan visual dan komponen permainan. Canva memungkinkan penyusunan papan permainan, petunjuk, kartu pertanyaan, dan elemen visual dalam satu media yang terstruktur. Penelitian Muis et al. (2023), Mawarni et al. (2024), Kurniawan et al. (2024), dan Muin et al. (2024) membahas pemanfaatan Canva dalam pengembangan atau penggunaan media pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan Canva sebagai platform desain tidak dengan sendirinya menjamin keberhasilan pembelajaran. Media tetap perlu dirancang berdasarkan kebutuhan siswa, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan dievaluasi sebelum digunakan secara lebih luas. Oleh karena itu, Canva dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengembangkan game edukasi ular tangga yang menghubungkan penyajian materi dengan aktivitas permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk memastikan pengembangan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Model ASSURE meliputi enam tahapan yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation,* serta *Evaluate and Revise* (Alwi et al., 2024). Dalam penelitian ini, observasi awal digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, sedangkan tujuan pembelajaran menjadi dasar penyusunan pertanyaan dan tantangan permainan. Media dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa, sementara penilaian ahli, respons siswa, dan hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk. Dengan demikian, model ASSURE menjadi kerangka desain yang mengintegrasikan analisis kebutuhan, perancangan, penggunaan, dan evaluasi media pembelajaran.

Penelitian terdahulu mengenai game edukasi, media berbasis Canva, dan model ASSURE menjadi landasan untuk menentukan posisi penelitian ini. Perbandingan berikut menunjukkan fokus penelitian yang relevan dan perbedaannya dengan pengembangan game edukasi "Jejak Jamaah".

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Fokus dan Media	Metode atau fokus yang dikaji	Relevansi dan perbedaan dengan penelitian
1	Aeni et al. (2022)	Pengembangan game edukasi Wordwall untuk memahami materi PAI pada siswa SD.	Pengembangan media dan kajian efektivitas terhadap pemahaman siswa.	Sama-sama mengembangkan game edukasi untuk PAI. Penelitian ini berfokus pada permainan ular tangga berbasis Canva untuk materi Asma'ul Husna dan zikir dengan desain ASSURE.
2	Usamah et al. (2024)	Implementasi *board game* edukasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.	Kuantitatif, desain *one-group pretest–posttest*, dengan hasil belajar sebagai fokus pengukuran.	Sama-sama menggunakan permainan dalam pembelajaran PAI dan mengkaji hasil belajar. Penelitian ini secara khusus mengembangkan game ular tangga berbasis Canva dengan sistem poin dan umpan balik.
3	Utami et al. (2025)	Pengembangan game edukasi Baamboozle berbasis ASSURE untuk PAI kelas V.	Deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus; mengkaji keterlibatan siswa, respons pengguna, dan penerapan ASSURE.	Sama-sama menggunakan ASSURE dalam pengembangan game PAI. Perbedaannya terletak pada platform, mekanisme permainan ular tangga, materi Asma'ul Husna dan zikir, serta pengujian hasil belajar menggunakan *pretest–posttest*.
4	Muis et al. (2023)	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS.	Kuasi-eksperimen; mengukur hasil belajar dan motivasi siswa.	Sama-sama memanfaatkan Canva dan mengkaji hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan game edukasi PAI berbentuk ular tangga dengan kerangka ASSURE.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

No	Peneliti	Fokus dan Media	Metode atau fokus yang dikaji	Relevansi dan perbedaan dengan penelitian
5	Mawarni et al. (2024)	Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva untuk materi implementasi nilai-nilai Pancasila di SD.	Pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.	Sama-sama mengembangkan media interaktif dan menguji kelayakannya. Penelitian ini menggunakan Canva untuk merancang game edukasi ular tangga pada materi PAI, dengan sistem poin, umpan balik, dan kesempatan menjawab kembali.
6	Muin et al. (2024)	Pengaruh media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas V SD.	Kuasi-eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*.	Sama-sama memanfaatkan Canva untuk mendukung hasil belajar. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk game edukasi PAI berbasis ASSURE, bukan sekadar menguji pengaruh media Canva yang digunakan.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, pengembangan game edukasi dalam pembelajaran PAI telah dilakukan melalui berbagai platform dan bentuk permainan , seperti *Wordwall, board game,* dan *Baambloozle*. Penelitian lainnya membahas pemanfaatan Canva untuk media pembelajaran interaktif serta pengaruhnya terhadap hasil belajar. Penerapan model ASSURE dalam pengembangan game edukasi PAI juga telah dibahas oleh Utami et al. (2025). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus media, materi, dan pendekatan pengujian yang berbeda. Berdasarkan sumber yang ditelaah, penelitian ini diarahkan pada pengembangan game edukasi berbasis Canva dengan format ular tangga untuk materi Asma'ul Husna dan zikir menggunakan model ASSURE. Mekanisme permainan dirancang dengan pemberian poin (+5 untuk jawaban benar dan −5 untuk jawaban salah), umpan balik berupa penjelasan singkat materi, serta kesempatan menjawab kembali. Selain itu, penelitian ini menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan. Dengan demikian, celah penelitian terletak pada pengembangan dan pengujian media yang mengintegrasikan mekanisme permainan tersebut dengan tujuan pemahaman materi PAI secara khusus.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan game edukasi "Jejak Jamaah" yang mengintegrasikan Canva sebagai platform pengembangan media, ular tangga sebagai mekanisme permainan, dan model ASSURE sebagai kerangka desain pembelajaran untuk materi Asma'ul Husna dan zikir. Integrasi tersebut diwujudkan melalui pertanyaan dan tantangan yang mengarahkan siswa untuk mengenali Asma'ul Husna, memahami maknanya, serta menghubungkan nilai-nilainya dengan perilaku

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

sehari-hari. Media ini juga menerapkan sistem poin, umpan balik berupa penjelasan singkat, dan kesempatan mencoba kembali ketika siswa memberikan jawaban yang salah. Mekanisme tersebut dirancang untuk menghubungkan aktivitas bermain dengan proses mengingat dan memahami materi, bukan hanya mengumpulkan poin. Kebaruan penelitian selanjutnya didukung melalui pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Klaim ini dibatasi pada karakteristik dan integrasi yang dikembangkan dalam produk, bukan pada pernyataan bahwa media sejenis belum pernah ada sama sekali.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis Canva "Jejak Jamaah" menggunakan model ASSURE pada materi Asma'ul Husna dan zikir bagi siswa SMPN 5 Pasir Belengkong, mengetahui validitas media berdasarkan penilaian ahli, mengetahui kepraktisan media berdasarkan respons siswa, serta menguji efektivitas media melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan alternatif media pembelajaran PAI yang valid, praktis, dan efektif serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk menggembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis canva pada materi Asma'ul Husna dan Zikir. Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE, yang terdiri dari enam tahap, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation,* dan *Evaluate anf Revise.*

Tahap *Anelyze Learners* dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, melalui observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SMPN 5 Pasir Belengkong menunjukkan bahwa pembelajaran materi Asma'ul Husna dan zikir masih berpusat pada guru, menggunakan buku teks sebagai sumber utama, serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara interaktif. Siswa cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mudah kehilangan perhatian ketika pembelajaran berlangsung secara monoton. Temuan ini menjadi dasar untuk mengembangkan media game edukasi berbasis Canva yang memadukan tampilan visual, materi pembelajaran, dan pertanyaan interaktif.

Tahap *State Objectives* ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran sebagai dasar penyusunan materi, pertanyaan dalam permainan, dan tes hasil belajar. Pada materi Asmaul Husna dan zikir, tujuan pembelajaran diarahkan agar siswa mampu memahami makna Asmaul Husna, memahami pengertian dan pentingnya zikir, serta menerapkan nilai-nilai Asmaul Husna dan kebiasaan berzikir dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut diharapkan dapat mendukung pembentukan karakter siswa, seperti jujur, sabar, peduli, dan bertanggung jawab, sesuai dengan apa yang dipelajari.

Tahap *Select Methods, Meida and Materials,* tahap ini metode pembelajaran berbasis permainan dipilih untuk mendukung penyampaian materi Asma'ul Husna dan zikir agar pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva dengan memanfaatkan fitur desain visual untuk menyajikan materi, tombol navigasi antarmenu, petunjuk dan aturan permainan, serta game atau kuis yang berisi pertanyaan sesuai materi pembelajaran. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan penggunaannya dalam merancang tampilan media yang menarik dan menyusun navigasi antarmenu sesuai kebutuhan pengembangan. Materi Asma'ul Husna dan zikir disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, kemudian disajikan melalui teks dan elemen visual yang relevan. Pertanyaan dalam game atau kuis

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat membantu siswa memahami materi sekaligus mengetahui hasil belajar melalui aktivitas permainan.

Tahap *Utilize Media and Materials* ini dilakukan dengan guru mempersiapkan media game edukasi berbasis Canva dengan memastikan tautan, menu materi, petunjuk permainan, dan pertanyaan dapat diakses melalui perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Guru kemudian memberikan pengarahan mengenai cara menggunakan media dan aturan permainan. Kegiatan dimulai dengan menampilkan game Jejak Jamaah, kemudian mengarahkan siswa untuk mempelajari materi Asma'ul Husna dan zikir sebelum memilih menu "Mulai" untuk mengerjakan pertanyaan. Jawaban benar memperoleh 5 poin, sedangkan jawaban salah mengurangi 5 poin dan siswa diberi kesempatan untuk mencoba kembali. Selama permainan berlangsung, guru mendampingi siswa, memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan.

Tahap *Require Learner Participation,* siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran melalui game edukasi Jejak Jamaah yang telah ditampilkan diperangkat yang digunakan. Siswa bermain secara berpasangan dan secara bergantian memilih dan menjawab pertanyaan pada game atau kuis yang berkaitan dengan materi Asma'ul Husna dan zikir. Setiap jawaban benar memperoleh 5 poin, sedangkan jawaban salah mengurangi 5 poin dan siswa diberi kesempatan untuk mencoba kembali. Melalui mekanisme tersebut siswa memperoleh umpan balik atas jawaban yang dipilih dan dapat memperbaiki pemahamannya terhadap materi. Guru mendampingi jalannya permainan serta memberikan penguatan atau penjelasan tambahan apabila diperlukan.

Tahap *Evaluate and Revise,* tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media game edukasi Jejak Jamaah melalui validasi ahli materi dan ahli media, respons siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Data validasi dan respons siswa dianalisis menggunakan persentase, sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain. Selain itu, saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons siswa, dan hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data hasil validasi dan angket respons siswa dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media. Sementara itu, efektivitas media dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran game edukasi berbasis Canva dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Angket validasi disusun dengan skala Likert (skala 5). Menurut Sugiyono skala Likert digunakan dalam penelitian untuk menerjemahkan pendapat, perspektif, dan perilaku individu atau kelompok terkait peristiwa tertentu dalam penelitian tersebut. Tabel berikut menyajikan skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Kemudian data dihitung menggunakan rumus:

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

$$Persentase\ validitas = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria validasi ahli

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 20	Sangat Kurang Baik

Kemudian angket respons siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media menggunakan rumus:

$$Persentase\ Kepraktisan = \frac{Total\ Skor\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Tabel 4. Kriteria kepraktisan media

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Sedangkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan skor *pretest* dan *posttest* melalui uji N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain\ \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Skor N-Gain yang diperoleh dari setiap siswa kemudian dirata-rata untuk mendapatkan skor. Kemudian nilai rata-rata selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria dari Hake untuk menentukan tingkat keefektivitas media.

Tabel 5. Kriteria N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
g > 0.7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0.3	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan Media

Produk yang dikembangkan adalah game edukasi berbasis Canva yang diberi nama "Jejak Jamaah". Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan yang menyerupai ular tangga. Papan permainan dilengkapi dengan jalur kotak berwarna, pion karakter, dan kotak pertanyaan.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

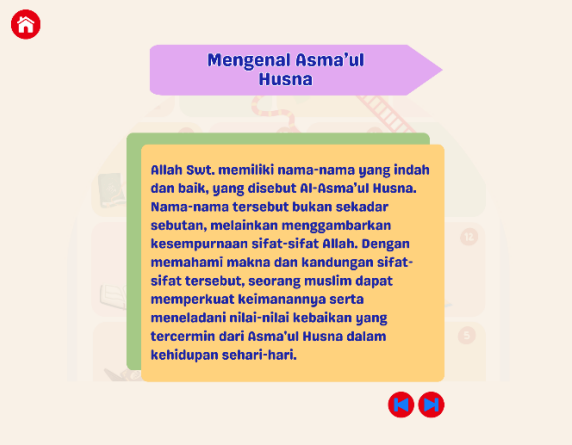
Media dikembangkan menggunakan Canva sebagai perangkat utama dalam merancang tampilan dan komponen permainan. Media memiliki halaman awal, papan permainan, pertanyaan, dan komponen pendukung permainan lainnya.
Spesifikasi dan fitur utama dari media adalah sebagai berikut:

1) Antarmuka Pengguna (*Use Interface*): Media dirancang dengan visual yang menarik menggunakan ilustrasi karakter, warna, dan elemen permainan yang sesuai dengan konsep game edukasi.
2) Menu Utama: Halaman utama menyediakan beberapa pilihan navigasi, yaitu "Aturan Permainan", "Mulai", dan "Materi Belajar", serta tombol navigasi dan tombol untuk memulai permainan.
3) Materi Belajar: Menu ini menyediakan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Asma'ul Husna dan zikir sebagai bahan belajar sebelum siswa mengikuti permainan.
4) Aturan permainan: Menu isi berisi petunjuk mengenai cara menggunakan dan memainkan game sehingga siswa dapat memahami alur permainan sebelum memulai.
5) Game/Kuis: Pada menu "Mulai" merupakan bagian utama permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi Asma'ul Husna dan zikir. Siswa menjawab pertanyaan sebagai bagian dari aktivitas permaian untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.
6) Navigasi Interaktif: Setiap menu dan tombol dirancang untuk mengarahkan siswa ke bagian materi, aturan, maupun permainan sehingga media dapat digunakan secara interaktif.

Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Materi pembelajaran



Gambar 3. Papan permainan

Gambar 4. Kotak pertanyaan

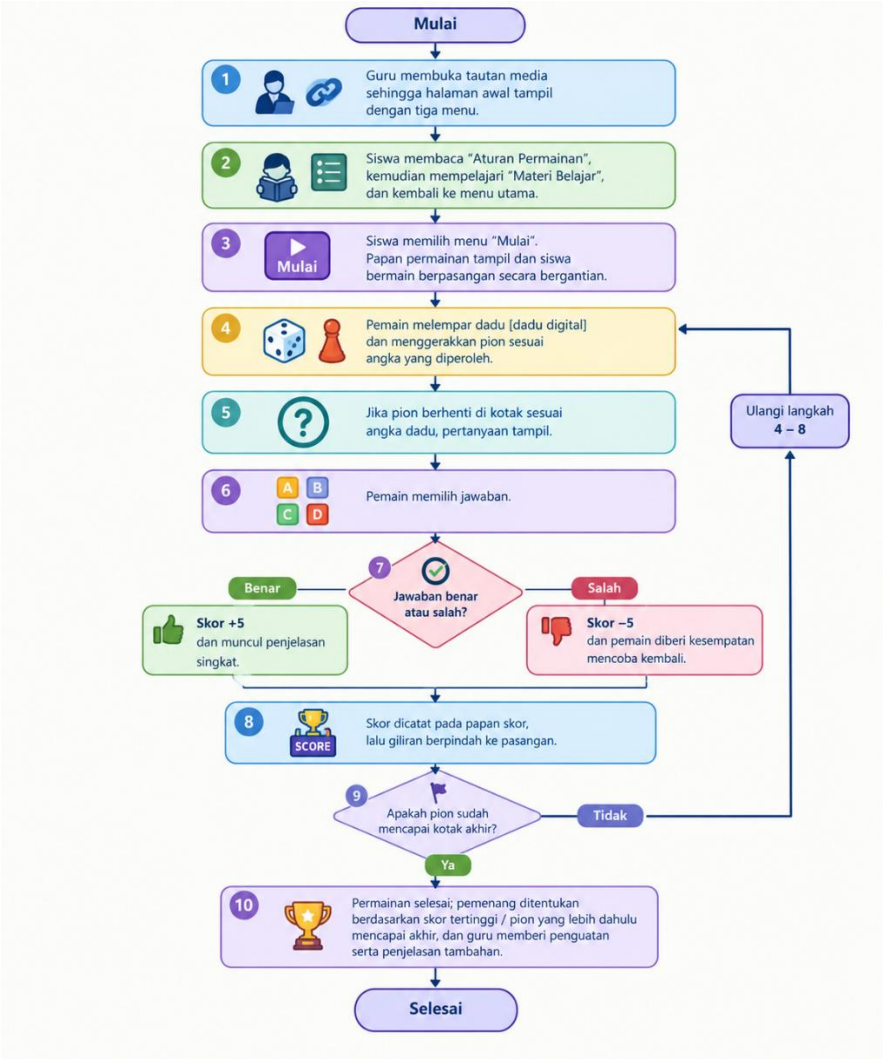
DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781



7) Alur penggunaan media pembelajaran berbasis Canva disusun secara sistematis untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami tahapan penggunaan game edukasi pada materi Asma'ul Husna dan zikir. Alur ini dimulai dari membuka tautan media, membaca aturan permainan, mempelajari materi, hingga mengikuti permainan secara berpasangan melalui aktivitas melempar dadu digital, menggerakkan pion, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik. Permainan dilanjutkan secara bergantian hingga mencapai kondisi akhir, kemudian guru memberikan penguatan dan penjelasan tambahan. Secara lebih rinci, alur penggunaan media pembelajaran tersebut disajikan pada Gambar 5.

Gambar 5. Alur Penggunaan Media

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781



3.2 Hasil Uji Media Pembelajaran

Hasil uji media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media game edukasi yang telah dikembangkan. Pengujian meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, uji kepraktisan melalui respons siswa, serta uji efektivitas berdasarkan hasil belajar siswa.

1) Hasil validasi ahli media
   Terdapat 2 validator ahli media untuk melakukan penilaian terhadap media pembelajaran ini, validator pertama dengan bidang keahlian Administrasi Pendidikan, dan validator kedua dengan bidang keahlian Evaluasi dan Penelitian Pendidikan, dengan 10 butir pertanyaan yang mencakup aspek tampilan dan program.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Tampilan	Kesesuaian materi, kualitas informasi dan gambar, desain, warna, huruf, dan tata letak	1-5

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

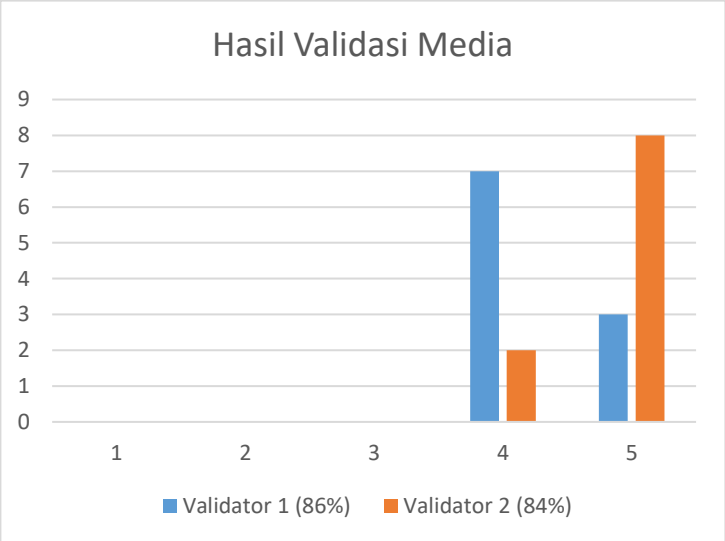
Program	Fungsi tombol, interaktivitas, kelancaran akses, dukungan pembelajaran, dan navigasi	6-10

a. Analisis kuantitatif: Dari total skor maksimum 50 (10 butir × 5), skor yang diperoleh dari penilian validator pertama 43 dan validator kedua 42. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan, dari validator pertama sebesar 86% dan validator kedua 84%. Sesuai dengan tabel kriteria validasi, skor ini masuk kategori "Sangat Baik".

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Skor	Jumlah Skor	
	Validasi Ahli Media 1	**Validasi Ahli Media 2**
5	3	2
4	7	8
3	0	0
2	0	0
1	0	0
Jumlah	**43**	**42**
Skor Max	**50**	**50**
Persentase	**86%**	**84%**

Gambar 6. Grafik Hasil Validasi Ahli Media



2) Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru PAI yang dipilih karena relevansi bidang pengajarannya dengan materi Asma'ul Husna dan zikir yang dikembangkan dalam game edukasi. Ahli materi mengevaluasi media pembelajaran menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Validasi ahli materi betujuan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, kejelasan bahasa, dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

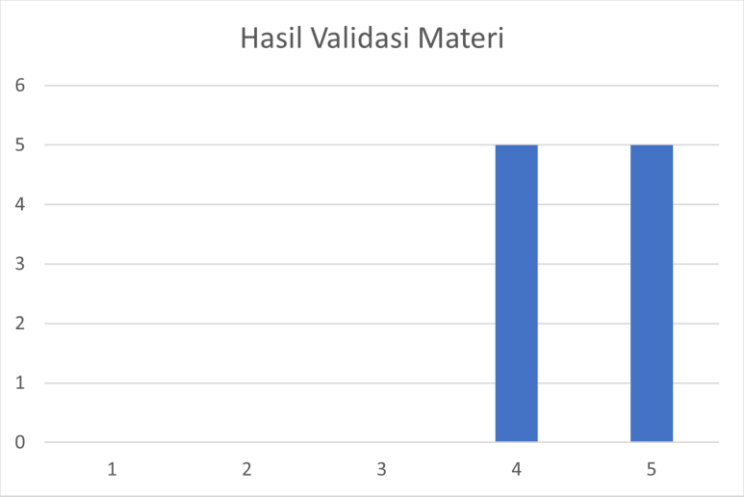
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, serta aktualitas materi berdasarkan tuntunan PAI	1, 3, 4
Ketepatan Konsep	Kebenaran konsep Asma'ul Husna, zikir, perilaku teladan, serta kesesuaian visual untuk mendukung pemahaman materi	2, 5
Bahasa	Kejelasan dan kemudahan bahasa dalam penyampaian materi dan soal	6
Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian soal dengan materi, tingkat kesulitan soal dengan karakteristik peserta didik, ketepatan umpan balik, serta kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan usia peserta didik	7, 8, 9, 10

a. Analisis kuantitatif: Dari skor maksimum sebesar 50 (10 butir × 5), skor total yang diperoleh dari ahli materi adalah 45. Hasil perhitungan persentase kelayakan menunjukkan angka 90%. Skor ini dikategorikan "Sangat Baik". Dengan demikian, materi yang digunakan pada media dinilai relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Skor	Jumlah Skor
	5	5
	4	5
	3	0
	2	0
	1	0
	Jumlah	**45**
	Skor Max	**50**

Gambar 7. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi



3) Revisi media berdasarkan masukan validator
Revisi media game edukasi Jejak Jamaah dilakukan berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi untuk meningkatkan penyajian materi, tampilan, dan fungsi media. Perbaikan yang dilakukan ditampilkan pada Tabel 8 yang memuat masukan validator, bagian yang direvisi, dan hasil perbaikan produk.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Tabel 9. Perbaikan Media

Validator	Masukan	Bagian yang di revisi	Hasil revisi
Ahli media	Papan ular tangga sebaiknya di buat dengan penomoran papan, tambahkan papan skor, dan dadu		
Ahli materi	Tulisan terlalu banyak, bisa dibagi beberapa slide, dan poin-poin yang jelas		

4) Hasil uji kepraktisan

Setelah divalidasi dan direvisi, kemudin media diujicoba kepada 27 siswa kelas VII SMPN 5 Pasir Belengkong. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Data dikumpulkan melalui angket respon pengguna yang terdiri dari 10 butir pertanyaan.

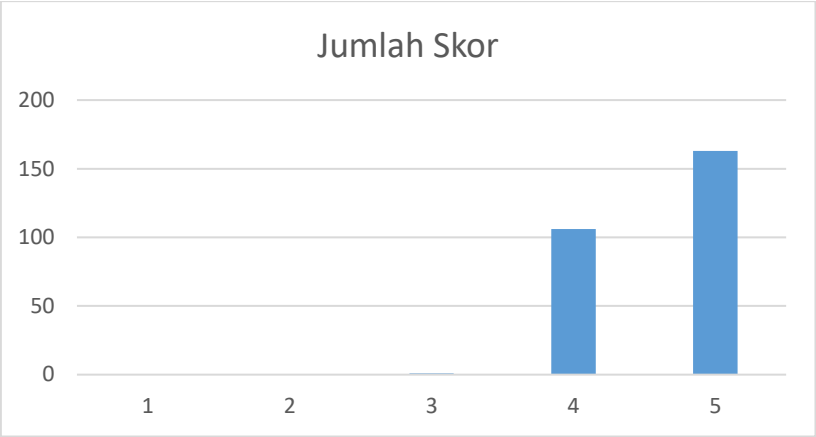
a. Analisis data angket respons siswa: Angket ini dikelompokan dalam tiga aspek, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, serta manfaat dan kesesuaian pembelajaran. Data yang diperoleh dari seluruh responden dianalisis untuk mendapatkan skor kepraktisan berdasarkan respons siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai persentase sebesar 92%, yang artinya media belajar dinyatakan "Sangat Praktis".

Tabel 10. Hasil Angket Respons Siswa

Variabel	Jumlah Skor				
	5 (SS)	4 (S)	3 (CS)	2 (TS)	1 (STS)
1	20	7			
2	16	11			
3	18	9			
4	16	11			
5	12	15			
6	15	12			
7	20	7			
8	16	11			
9	16	10	1		
10	14	13			
Jumlah			**1.242**		
Skor Max			**1.350**		

Gambar 8. Hasil Instrumen Angket Responden

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781



Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Angket Respons Siswa

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan Media	93,33%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Penggunaan	91,67%	Sangat Praktis
3	Manfaat dan Kesesuaian Pembelajaran	91,11%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 11, aspek tampilan media memperoleh persentase 93,33%, kemudahan penggunaan 91,67%, serta manfaat dan kesesuaian pembelajaran 91,11%. Ketiga aspek tersebut termasuk kategori sangat praktis. Persentase dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis Canva memperoleh respons positif dari siswa berdasarkan ketiga aspek penilaian.

5) Hasil uji efektivitas

Tujuan akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dilakukan uji efektivitas awal menggunakan desain *one-group pretest* dan *posttest* terhadap 27 siswa kelas VII melalui 20 soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli materi. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media game edukasi.

a. Analisis Hasil Belajar Siswa: Dari skor yang diperoleh sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) maka dilakukan analisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum perubahan belajar siswa.

Tabel 9. Statistik hasil *pretest* dan *posttest*

Statistik	Skor *pretest*	Skor *posttest*
Jumlah Responden (N)	27	27
Rata-rata (Mean)	65,93	89.07
Standar Deviasi	7,84	7,47
Nilai Minimum	45	75
Nilai Maksimum	85	100

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,93 pada pretest menjadi 89,07 pada posttest, dengan selisih sebesar 23,14 poin. Hasil uji coba awal juga menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,67 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media game edukasi berbasis Canva. Namun karena penelitian menggunakan

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil tersebut belum dapat dijadikan bukti bahwa peningkatan sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media.

3.3 Pembahasan

Pengembangan game edukasi berbasis Canva menggunakan model ASSURE dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, pemilihan media, keterlibatan peserta didik, serta evaluasi. Media ini dirancang sebagai alternatif pembelajaran yang sebelumnya didominasi buku teks dan ceramah, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan berinteraksi melalui pertanyaan dan permainan.

Aspek visual memperoleh respons sebesar 93,33%, yang menunjukkan penilaian positif terhadap tampilan media. Hal ini dapat berkaitan dengan penyajian teks dan elemen visual yang mendukung daya tarik pembelajaran. Multimedia dapat membantu pembelajaran apabila teks dan visual disajikan secara relevan. Namun, tampilan menarik perlu diimbangi kemudahan penggunaan. Apabila aspek kemudahan memperoleh nilai lebih rendah, instruksi, navigasi, dan aturan permainan perlu diperjelas.

Mekanisme poin, pertanyaan, dan umpan balik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Dalam pembelajaran PAI, aktivitas tersebut perlu mendukung pemahaman makna Asma'ul Husna dan zikir, bukan sekadar menghafal jawaban. Oleh karena itu, umpan balik sebaiknya menjelaskan konsep dan menghubungkannya dengan penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil validasi, kepraktisan, dan *pretest-posttest* memberikan informasi yang saling melengkapi mengenai kelayakan media, respons pengguna, dan perubahan skor hasil belajar. Implikasinya pengembangan selanjutnya perlu mempertahankan tampilan yang dinilai positif, memperbaiki kemudahan penggunaan berdasarkan hasil angket, serta memastikan aktivitas permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.4 Keterbatasan Canva sebagai Platform

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan Canva sebagai platform pengembangan game edukasi. Fleksibilitas mekanisme permainan, penyimpanan skor, dan pemberian umpan balik otomatis bergantung pada fitur yang digunakan. Selain itu, akses media berbasis web perlu mempertimbangkan ketersediaan perangkat dan koneksi internet. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat mengeksplorasi platform yang mendukung mekanisme permainan dan evaluasi hasil belajar secara lebih kompleks.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran game edukasi berbasis Canva dengan model ASSURE pada materi Asma'ul Husna dan zikir berhasil dikembangkan untuk mendukung pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 5 Pasir Belengkong. Pengembangan media dilakukan melalui enam tahapan model ASSURE, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation,* serta *Evaluate and Revise*.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase 90% dari ahli materi dengan kategori sangat baik, serta 86% dan 84% dari validator ahli media dengan kategori sangat baik. Hasil uji kepraktisan berdasarkan respons 27 siswa memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

kelayakan yang baik, praktis digunakan, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada konteks uji coba.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada uji coba terhadap 27 siswa kelas VII SMPN 5 Pasir Belengkong sehingga belum dapat digeneralisasi kepada seluruh siswa SMP atau konteks pembelajaran PAI di sekolah lain. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan peserta didik dari sekolah dengan karakteristik yang beragam untuk mengkaji penggunaan media ini secara lebih luas.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Pasir Belengkong setelah memperolah izin secara lisan dari pihak sekolah Keterlibatan peserta didik dilakukan dengan memperhatikan persetujuan mereka serta persetujuan wali sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Data peserta didik dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian. Identitas pribadi peserta didik tidak dicantumkan dalam pelaporan hasil penelitian.

6. REFERENSI

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, *11*(6), 1835–1852.

Alwi, Sulistiyo, R. K. A., Aman, Y., Tania, I., & Marhamah. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Model (Assure) di SMK Iman dan Taqwa Darurrahim Jakarta. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(1), 415–428. https://doi.org/10.30868/im.v7i01.6142

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *4*(2), 179–187.

Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, *8*(4), 2660–2671.

Muin, A., Jafar, M. I., & Intang, A. S. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar SBdP. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *3*(4), 426–432.

Muis, A., Latifa, S., & Hasanah, U. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MI MADINATUL ULUM JENGGAWAH JEMBER. *AL-ASHR Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *8*(2), 160–170.

Sa'diyah, T. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, Dan Terapan*, *2*(3), 148–159.

Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media

Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *8*(1).

Utami, F., Astuti, M., & Kaca, G. (2025). Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure Untuk Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *7*(3), 345–353.

Widuri, Fatimah, A. E., & Purba, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, *7*(3), 799–806.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v25i3.107007
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781