



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)

**JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)**

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



## Validitas media game edukatif berbasis canva pro sebagai media pembelajaran bagi murid dengan *attention deficit hyperactivity disorder*

**Dwi Anisa Azmi, Marlina Marlina, Antoni Tsaputra, Yosa Yulia Nasri**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 23<sup>th</sup>, 2026

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 2026

Accepted Aug 23<sup>th</sup>, 2026

#### Keyword:

Validitas,  
Media game edukatif,  
Canva pro,  
Media pembelajaran,  
ADHD

### ABSTRACT

Murid dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dapat mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang dibatasi pada tahap validasi ahli, dengan tujuan menganalisis validitas media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro sebagai media pembelajaran bagi murid ADHD. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui angket validasi berskala Likert 1–5 yang diberikan kepada tiga validator ahli yang dipilih berdasarkan bidang keahlian, yaitu ahli media (dosen teknologi pendidikan), ahli materi, dan ahli bahasa (dosen pendidikan luar biasa). Skor penilaian dianalisis menggunakan teknik persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 97,17% dengan kategori sangat valid, skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 74,44% dengan kategori valid, dan ahli bahasa memberikan skor sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid. Rata-rata tanpa pembobotan dari persentase ketiga validator sebesar 89,43% dan termasuk kategori sangat valid berdasarkan klasifikasi yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria validasi ahli untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna setelah revisi. Penelitian ini terbatas pada validasi ahli dan belum menguji praktikalitas maupun efektivitas media terhadap proses belajar murid ADHD.



© 2026 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Marlina Marlina,  
Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
Email: [lina\\_muluk@fip.unp.ac.id](mailto:lina_muluk@fip.unp.ac.id)

## Introduction

Pada proses pembelajaran, keterlibatan murid dalam pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan untuk memusatkan perhatian secara berkelanjutan selama kegiatan belajar. Pada pembelajaran, murid diharapkan mampu mengikuti arahan guru, terlibat aktif dalam kegiatan, serta menyelesaikan tugas sesuai tujuan pembelajaran. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa kondisi tersebut sering tidak tercapai, terutama pada murid dengan hambatan perilaku. Kesulitan mempertahankan perhatian menyebabkan proses pembelajaran berjalan tidak efektif, waktu belajar terbuang, dan hasil belajar tidak berkembang secara optimal (Sari & Marlina, 2020).

Perhatian berkelanjutan (sustained attention) merupakan prasyarat kognitif yang berkaitan langsung dengan pencapaian keterampilan akademik di sekolah, sehingga hambatan pada aspek ini berdampak pada keterlibatan dan hasil belajar (Karlsdóttir et al., 2023). Pada murid dengan ADHD, kesulitan mempertahankan perhatian bersumber dari lemahnya fungsi eksekutif dan regulasi diri, bukan semata kurangnya motivasi, sehingga dukungan pembelajaran perlu dirancang untuk mengakomodasi karakteristik tersebut (Karlsdóttir et al., 2023).

Secara ideal, proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kondusif, di mana murid mampu mempertahankan fokus dari awal hingga akhir kegiatan. Namun, dalam praktiknya, banyak murid menunjukkan perilaku mudah terdistraksi, tidak menyelesaikan tugas, dan membutuhkan pengulangan instruksi secara terus-menerus. Kesulitan mempertahankan konsentrasi dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efisien dan menurunkan kualitas hasil belajar. Kesenjangan ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan perhatian murid (Permadi & Yanto, 2025). Murid berkebutuhan khusus juga membutuhkan lingkungan belajar yang dapat mendukung keterlibatan dan partisipasinya selama mengikuti kegiatan di sekolah. Murid berkebutuhan khusus masih menghadapi hambatan dalam partisipasi sosial di sekolah inklusif (Marlina & Kusumastuti, 2019).

Permasalahan konsentrasi belajar menjadi semakin terasa pada murid dengan ADHD. Di satu pihak, murid tetap diharapkan untuk dapat mengikuti pembelajaran seperti murid lain. Namun di pihak lain, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa murid dengan ADHD mengalami tantangan dalam mempertahankan perhatian, mudah teralih oleh stimulus lingkungan, dan sering berpindah aktivitas sebelum tugas selesai. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi kurang optimal dan menimbulkan kesenjangan yang cukup besar antara tuntutan akademik dan kemampuan aktual murid ADHD. Berbagai tinjauan sistematis menunjukkan bahwa intervensi berbasis sekolah untuk ADHD, seperti pelatihan pengelolaan diri, penataan tugas, dan penguatan perilaku, dapat memperbaiki keterlibatan dan perilaku on-task, namun efektivitasnya bergantung pada kesesuaian rancangan dengan karakteristik murid dan konsistensi penerapannya (Kates & LaFreniere, 2025). Perbedaan hasil antartstudi tersebut memperlihatkan bahwa persoalan bukan pada ketersediaan intervensi, melainkan pada bagaimana media dan aktivitas belajar dirancang agar sesuai dengan kebutuhan perhatian murid ADHD. Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian ini memosisikan diri pada tahap awal pengembangan, yaitu memvalidasi rancangan media sebelum diuji pada pengguna, sebagai kontribusi yang membedakannya dari studi terdahulu yang umumnya langsung menguji efektivitas. Tantangan tersebut menempatkan murid ADHD pada risiko capaian akademik yang lebih rendah, sehingga diperlukan dukungan pembelajaran yang dirancang khusus sesuai kebutuhan mereka (McDougal et al., 2023).

Berdasarkan identifikasi awal yang dilakukan pada tahap awal penelitian, ditemukan adanya kesulitan dalam mempertahankan perhatian, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas pada murid dengan ADHD. Temuan awal tersebut menjadi salah satu dasar kebutuhan pengembangan media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro. Namun, artikel ini secara khusus membahas validitas media berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, bukan efektivitas media terhadap konsentrasi belajar murid.

Kesulitan dalam menyelesaikan tugas tampak dari perilaku murid yang meninggalkan tugas sebelum selesai, berpindah ke aktivitas lain, serta membutuhkan arahan berulang untuk melanjutkan pembelajaran. Kondisi ini dapat menghambat penyelesaian kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kebutuhan murid akan dukungan guru. Oleh karena itu, kebutuhan awal pengembangan media difokuskan pada kemampuan menyelesaikan tugas sampai selesai sebagai salah satu aspek konsentrasi belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SLB, media pembelajaran yang diterapkan di kelas masih berupa media konvensional seperti kartu gambar, plastisin, dan papan tulis. Hasil observasi tersebut digunakan untuk menggambarkan kondisi media yang tersedia dalam pembelajaran dan menjadi salah satu pertimbangan dalam mengembangkan media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro. Penelitian ini tidak membandingkan efektivitas media yang telah digunakan di kelas dengan media yang dikembangkan, tetapi berfokus pada validitas media berdasarkan penilaian ahli.

Media game edukatif menjadi salah satu alternatif pembelajaran karena dapat dirancang untuk dengan menggabungkan unsur visual, aktivitas, instruksi, dan interaksi dalam pembelajaran. Penggunaan media game edukatif memberikan kesempatan untuk menyajikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk yang lebih terstruktur dan interaktif. Oleh sebab itu Canva Pro dipilih sebagai media yang lebih mudah diakses, ringan digunakan, dan dapat dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran murid (Rani & Sari, 2025).

Secara teoretis, gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan bertahap, umpan balik langsung, dan penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar (Ramírez Ruiz et al., 2024; Zeng et al., 2024). Pada konteks pendidikan khusus, tinjauan sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan komunikasi murid berkebutuhan khusus apabila

dirancang sesuai karakteristik mereka (Hussein, 2023). Pertimbangan tersebut menjadi dasar pemilihan format game edukatif interaktif dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, Canva Pro digunakan sebagai platform untuk merancang media game edukatif interaktif karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung penyusunan tampilan visual, navigasi, ilustrasi, dan aktivitas permainan. Media diakses menggunakan perangkat terhubung dengan internet. Media yang dikembangkan memuat instruksi bertahap, aktivitas respons, navigasi, dan penguatan yang kemudian dinilai oleh ahli sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penilaian terhadap media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro untuk mengetahui kesesuaiannya dari aspek media, materi, dan bahasa. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media perlu ditelaah oleh ahli untuk menilai kelayakan dari aspek media, materi dan bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis validitas media edukatif interaktif berbasis Canva Pro sebagai media pembelajaran bagi murid dengan ADHD berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

## Method

### Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat validitas media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro berdasarkan penilaian ahli pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian dalam bentuk angka dan memberikan gambaran terhadap hasil yang diperoleh (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dibatasi pada tahap penilaian validitas media oleh para ahli dan tidak mencakup uji praktikalitas maupun uji efektivitas.

### Validator Penelitian

Validator penelitian terdiri atas tiga validator ahli yang dipilih berdasarkan bidang keahlian dan pertimbangan akademik. Ahli media merupakan dosen pada departemen teknologi pendidikan, ahli materi merupakan dosen Pendidikan Luar Biasa, dan ahli bahasa merupakan dosen pendidikan luar biasa yang memiliki pengalaman mengajar mata kuliah karya ilmiah. Validator dipilih berdasarkan bidang keahlian yang sesuai dengan aspek yang dinilai. Informasi mengenai validator penelitian disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Validator Penelitian

| Nama Validator                        | Bidang Keahlian       | Bidang Validasi |
|---------------------------------------|-----------------------|-----------------|
| Dr. Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T | Teknologi Pendidikan  | Ahli Media      |
| Syari Yuliana, M.Pd.                  | Pendidikan Luar Biasa | Ahli Materi     |
| Dra. Zulmiyetri, M.Pd.                | Pendidikan Luar Biasa | Ahli Bahasa     |

### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan angket melalui lembar validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket menggunakan Skala Likert 1-5 untuk menilai aspek media, materi, dan bahasa sesuai bidang masing-masing validator. Selain memberikan skor, validator juga memberikan saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan media.

### Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5, yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = kurang setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju (Sugiyono, 2015). Penyusunan instrumen didasarkan pada aspek-aspek penilaian yang ditetapkan oleh masing-masing ahli dan telah diuji kelayakannya melalui validasi isi (expert judgment). Kisi-kisi instrumen untuk ahli media disajikan pada Tabel 2. Validasi isi melalui expert judgment merupakan prosedur yang lazim digunakan untuk menilai relevansi dan kelayakan butir instrumen berdasarkan penilaian ahli, dan dapat dikuantifikasi antara lain melalui Content Validity Index (Polit & Beck, 2006). Pada penelitian pengembangan media, penilaian ahli dari aspek materi, media, dan bahasa umum digunakan sebagai dasar penentuan kelayakan produk sebelum tahap uji coba (Sucipto et al., 2026).

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian      | Nomor Item     | Jumlah |
|----------------------|----------------|--------|
| Desain antarmuka     | 1,2,3,4,5,6    | 6      |
| Tampilan Media       | 7,8,9,10,11    | 5      |
| Kemudahan Penggunaan | 12,13,14,15,16 | 5      |
| Manfaat Media        | 17,18,19,20,21 | 5      |
| Total                |                | 21     |

**Tabel 3.** kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian   | Nomor Item | Jumlah |
|-------------------|------------|--------|
| Kesesuaian Materi | 1,2        | 2      |
| Tingkat kesulitan | 3,4,5,6    | 4      |
| Tahapan Materi    | 7,8,9      | 3      |
| Total             |            | 9      |

**Tabel 4.** kisi – kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian        | Nomor Item  | Jumlah |
|------------------------|-------------|--------|
| Kebahasaan             | 1,2,3,4     | 4      |
| Kejelasan Instruksi    | 5,6,7,8,9   | 5      |
| Efektivitas Komunikasi | 10,11,12,13 | 4      |
| Total                  |             | 13     |

**Teknik Analisis Data**

Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Skor penilaian dari masing-masing validator dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata dan persentase validitas. Persentase diperoleh dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Perhitungan persentase validitas secara keseluruhan dilakukan berdasarkan jumlah skor aktual dibandingkan dengan skor maksimum seluruh item, sehingga nilai agregat dapat mewakili seluruh butir penilaian. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi media. Kriteria kevalidan mengacu pada klasifikasi (Riduwan, 2009) Yang disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Kriteria Kevalidan

| Persentase | Klasifikasi         |
|------------|---------------------|
| 81-100%    | Sangat Valid        |
| 61-80%     | Valid               |
| 41-60%     | Cukup Valid         |
| 21-40%     | Kurang Valid        |
| < 20%      | Sangat Kurang Valid |

**Results and Discussions****Hasil Validasi Ahli Bidang Media**

Penilaian terhadap validitas media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro ditinjau dari aspek kualitas tampilan dan penggunaan media. Validator ahli media merupakan dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dan kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Validator juga memiliki pengalaman dalam menilai dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk anak berkebutuhan khusus. Validasi media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dengan ahli dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2026. Validator menilai empat aspek utama, yaitu desain antarmuka, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan manfaat media. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 6.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media berada pada kategori sangat valid. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor tertinggi sebesar 100%. Berdasarkan penilaian validator, aspek kemudahan penggunaan dinilai telah memenuhi kriteria yang ditetapkan Berdasarkan hasil validasi ahli media, dilakukan penyempurnaan pada aturan permainan dan pemberian penguatan dalam media. Aturan permainan diperjelas agar alur penggunaan media lebih mudah dipahami. Selain itu, reward di tambahkan setelah murid menyelesaikan aktivitas sebagai bentuk penguatan terhadap keberhasilan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian      | Mean Skor   | Persentase    | Kategori            |
|----------------------|-------------|---------------|---------------------|
| Desain antarmuka     | 4,83        | 96,67%        | Sangat Valid        |
| Tampilan Media       | 4,80        | 96,00%        | Sangat Valid        |
| Kemudahan Penggunaan | 5,00        | 100%          | Sangat Valid        |
| Manfaat Media        | 4,80        | 96,00%        | Sangat Valid        |
| <b>Total</b>         | <b>4,86</b> | <b>97,14%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

### Hasil Validasi Ahli Bidang Materi

Penilaian terhadap validitas media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dilihat dari aspek isi dan substansi materi pembelajaran. Validator ahli materi merupakan dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dan kompetensi dalam bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus. Validasi media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dengan ahli materi dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026. Validator menilai tiga aspek utama, yaitu kesesuaian materi, tingkat kesulitan, dan tahapan materi. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian   | Mean Skor   | Persentase    | Kategori     |
|-------------------|-------------|---------------|--------------|
| Kesesuaian Materi | 4,00        | 80,00%        | Valid        |
| Tingkat kesulitan | 3,50        | 70,00%        | Valid        |
| Tahapan Materi    | 3,67        | 73,33%        | Valid        |
| <b>Total</b>      | <b>3,67</b> | <b>74,44%</b> | <b>Valid</b> |

Hasil penilaian validasi ahli materi berada pada kategori valid. Aspek kesesuaian materi memperoleh persentase tertinggi sebesar 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan dasar murid. Materi yang disajikan dalam media game edukatif ini berupa pengenalan konsep dasar mengenai hewan, warna, dan buah, serta benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas dalam game, murid diarahkan untuk mengenali dan memilih gambarsesuai dengan instruksi yang diberikan. Penyajian materi tersebut disesuaikan dengan kemampuan dasar murid ADHD agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap. Selanjutnya, aspek tahapan materi memperoleh persentase sebesar 73,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi telah disusun secara bertahap dari awal sampai akhir, tetapi urutan kegiatan masih perlu disempurnakan agar lebih mudah diikuti murid. Aspek tingkat kesulitan memperoleh persentase terendah sebesar 70%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesulitan tugas, jumlah pilihan jawaban, dan bentuk aktivitas masih perlu disesuaikan dengan usia dan kemampuan murid ADHD. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, dilakukan perbaikan pada urutan penyajian aktivitas dalam media. Aktivitas memilih bendaditempatkan sebelum aktivitas memilih warna hingga materi tersusun lebih bertahap dan sistematis. Perbaikan tersebut dilakukan agar murid lebih mudah mengikuti setiap tahapan kegiatan.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian terhadap validitas media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro ditinjau dari aspek kebahasaan dan komunikasi. Validator ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dan kompetensi dalam bidang bahasa serta memahami penggunaan bahasa dalam media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus. Validasi media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dengan ahli bahasa dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2026. Validator menilai tiga aspek yaitu kebahasaan, kejelasan instruksi, dan efektivitas komunikasi. Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian        | Mean Skor   | Persentase    | Kategori            |
|------------------------|-------------|---------------|---------------------|
| Kebahasaan             | 4,50        | 90,00%        | Sangat Valid        |
| Kejelasan Instruksi    | 5,00        | 100,00%       | Sangat Valid        |
| Efektivitas Komunikasi | 5,00        | 100,00%       | Sangat Valid        |
| <b>Total</b>           | <b>4,85</b> | <b>96,92%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Hasil penilaian validasi ahli bahasa berada pada kategori sangat valid. Aspek kejelasan instruksi dan efektivitas komunikasi menunjukkan bahwa instruksi dalam media mudah dipahami, singkat, dan sesuai dengan aktivitas yang dilakukan murid. Aspek kebahasaan menunjukkan bahwa kata dan kalimat yang digunakan sudah sederhana dan sesuai dengan kemampuan murid. Namun, beberapa kalimat masih dapat disederhanakan agar tidak menimbulkan makna ganda. Sebagai tindak lanjut dari masukan validator, instruksi dalam media disederhanakan menjadi kalimat yang lebih singkat dan langsung, seperti “Manakah gambar burung?”. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, dilakukan penyederhanaan pada beberapa instruksi dalam media. Kalimat instruksi dibuat lebih singkat, jelas, dan langsung pada aktivitas yang harus dilakukan. Perbaikan tersebut bertujuan agar setiap tahapan permainan lebih mudah dipahami oleh murid ADHD.

### Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

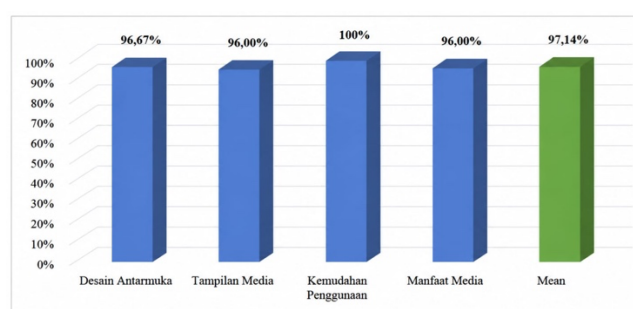
Analisis akan dilakukan terhadap data hasil media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro yang diperoleh dari ketiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, untuk memperoleh nilai rata-rata

persentasenya yang dijadikan acuan dalam menentukan kelayakan media. Rekapitulasi hasil validasi pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

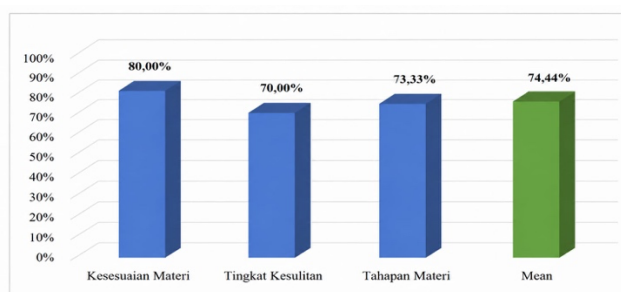
| Ahli             | Mean        | persentase    | Kategori     |
|------------------|-------------|---------------|--------------|
| Ahli Media       | 4,86        | 97,14%        | Sangat Valid |
| Ahli Materi      | 3,72        | 73,33%        | Valid        |
| Ahli Bahasa      | 4,83        | 96,92%        | Sangat Valid |
| <b>Rata-rata</b> | <b>4,47</b> | <b>89,13%</b> | -            |

Berdasarkan hasil validasi, ahli media memperoleh persentase 97,14% dengan kategori sangat valid, ahli materi 73,33% dengan kategori valid, dan ahli bahasa 96,92% dengan kategori sangat valid. Rata-rata persentase ketiga validator tanpa pembobotan sebesar 89,13% dan digunakan sebagai gambaran deskriptif, bukan sebagai indeks validitas tunggal. terdapat hasil penilaian yang berada di bawah kategori valid. Oleh karena itu, media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dinilai layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator.



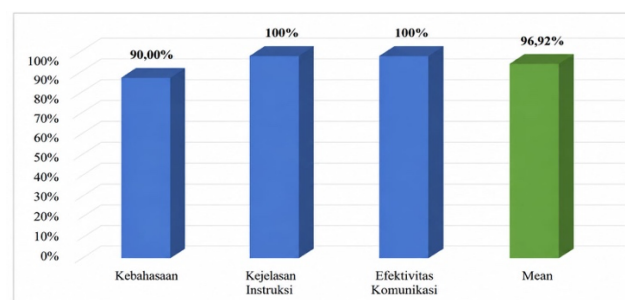
**Gambar 1.** Persentase hasil validasi ahli media berdasarkan aspek penilaian

Hasil pada grafik memperlihatkan bahwa kemudahan penggunaan menjadi kekuatan utama media. Navigasi yang sederhana membuat media mudah dijalankan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, aturan permainan dan pemberian penguatan masih perlu diperjelas agar alur kegiatan lebih terarah.



**Gambar 2.** Persentase hasil validasi ahli materi berdasarkan aspek penilaian

Hasil pada aspek materi menunjukkan bahwa tingkat kesulitan menjadi bagian yang paling memerlukan perhatian. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk memperbaiki urutan kegiatan dan menyesuaikan materi agar dapat diikuti secara bertahap oleh murid ADHD.



**Gambar 3.** Persentase hasil validasi ahli Bahasa berdasarkan aspek penilaian

Hasil pada aspek bahasa menunjukkan bahwa instruksi dan komunikasi dalam media sudah mudah dipahami. Perbaikan tetap dilakukan pada beberapa kalimat agar instruksi lebih singkat dan tidak menimbulkan makna yang berbeda.

Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Meskipun demikian, beberapa bagian masih memerlukan penyempurnaan berdasarkan masukan validator. Perbaikan tersebut menjadi dasar dalam revisi media sebelum digunakan sebagai media pembelajaran bagi murid ADHD. Berdasarkan hasil validasi, media kemudian direvisi sesuai dengan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil revisi media disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10.** Hasil revisi media

| Validator   | Masukan Validator                               | Hasil Revisi                                                                                        | Tampilan Setelah Revisi                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ahli Media  | Menambahkan aturan permainan dan reward         | Media dilengkapi petunjuk permainan serta halaman <i>reward</i> setelah murid menjawab dengan benar |    |
| Ahli Materi | Terdapat gambar pada media yang terpotong.      | Tampilan gambar diperbaiki agar terlihat secara utuh dan jelas.                                     |                                                                                                                                                                            |
| Ahli Bahasa | Instruksi pada media perlu dibuat lebih singkat | Instruksi disederhanakan menggunakan kalimat yang singkat dan mudah dipahami murid.                 |                                                                                                                                                                            |

### Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro telah memenuhi kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media perlu memperhatikan tidak hanya tampilan, tetapi juga kesesuaian materi dan bahasa yang digunakan. Media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu menciptakan

kegiatan belajar yang lebih terarah. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Marlina, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi perlu disesuaikan dengan kesiapan, minat, dan profil belajar peserta didik berkebutuhan khusus agar pembelajaran lebih bermakna. Strategi pembelajaran berdiferensiasi dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik melalui penyesuaian konten, proses, dan produk pembelajaran (Farid et al., 2022). Temuan kelayakan media pada penelitian ini sejalan dengan sejumlah studi pengembangan media interaktif untuk murid berkebutuhan khusus yang melaporkan kategori validitas tinggi berdasarkan penilaian ahli (Moriska & Hanif, 2024; Sucipto et al., 2026). Kesesuaian ini menegaskan bahwa validasi ahli berfungsi sebagai penjaminan mutu awal, meskipun belum dapat menggantikan bukti empiris dari uji coba pengguna.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan manfaat media telah memenuhi kriteria kelayakan. Media yang memiliki tampilan menarik, navigasi sederhana, dan aktivitas interaktif memiliki karakteristik yang relevan untuk mendukung pembelajaran murid ADHD; namun, penelitian ini belum menguji pengaruh media terhadap kemampuan mempertahankan perhatian. Pemilihan media pembelajaran penting mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar proses belajar berlangsung secara optimal (Marlina, 2021). Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang dapat mendukung penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus (Alawiyah et al., 2022).

Elemen interaktif dan gamifikasi yang dinilai sangat valid pada aspek media diketahui berkaitan dengan peningkatan keterlibatan belajar, sebagaimana ditunjukkan dalam tinjauan tentang gamifikasi dan keterlibatan sekolah (Ramírez Ruiz et al., 2024). Keterkaitan tersebut bersifat teoretis dalam penelitian ini karena pengaruh media terhadap perhatian murid ADHD belum diuji secara empiris.

Pada aspek materi, media berada pada kategori valid. Tingkat kesulitan memperoleh nilai terendah karena beberapa aktivitas masih memerlukan penyesuaian, seperti jumlah pilihan jawaban dan tahapan permainan yang dapat memengaruhi kemampuan murid ADHD dalam mengikuti instruksi. Oleh karena itu, tingkat kesulitan perlu disederhanakan agar aktivitas dapat dilakukan secara bertahap sesuai kemampuan murid. Hal ini sejalan dengan (Marlina et al., 2022) dan (Saputra & Susilowati, 2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran perlu dirancang secara fleksibel sesuai kemampuan peserta didik. Penyesuaian pembelajaran perlu mempertimbangkan kesiapan dan kebutuhan belajar murid (Marlina et al., 2023).

Pada aspek bahasa, media memperoleh kategori sangat valid. Penggunaan kalimat sederhana, instruksi singkat, dan komunikasi yang jelas dirancang untuk memudahkan murid memahami setiap tahapan permainan. Temuan ini didukung oleh (Marlina, 2021) dan (Ishartiwi et al., 2022), yang menyatakan bahwa bahasa dalam media pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus perlu dibuat jelas dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro telah memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna setelah revisi.

## Simpulan

Penelitian ini menjawab pertanyaan penelitian, yaitu sejauh mana media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro valid digunakan sebagai media pembelajaran bagi murid ADHD ditinjau dari aspek media, materi, dan bahasa. Berdasarkan penilaian ketiga ahli, media dinyatakan valid dan layak dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna setelah revisi. Penelitian ini menghasilkan media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi murid ADHD. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, rata-rata persentase ketiga validator sebesar 89,43% dan berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,17% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 74,44% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek desain antarmuka, tampilan, kemudahan penggunaan, manfaat media, kesesuaian materi, tingkat kesulitan, tahapan materi, kebahasaan, kejelasan instruksi, dan efektivitas komunikasi. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid, sehingga bahasa dan instruksi dalam media dinilai jelas, sederhana, dan mudah dipahami murid ADHD. Media memiliki keunggulan pada kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, dan efektivitas komunikasi. Namun, beberapa bagian masih memerlukan penyempurnaan, terutama pada tingkat kesulitan aktivitas dan tahapan penyajian materi. Secara keseluruhan, media game edukatif interaktif berbasis Canva Pro dinilai memenuhi kriteria validasi ahli untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna setelah revisi. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Validasi hanya dilakukan oleh satu validator pada setiap aspek penilaian sehingga hasil yang diperoleh belum menggambarkan variasi penilaian dari beberapa ahli. Selain itu, pengolahan skor validasi masih menggunakan agregasi persentase dan belum mempertimbangkan jumlah item secara lebih mendalam. Penelitian ini juga belum melakukan uji coba, uji kepraktisan, maupun uji efektivitas sehingga pengaruh media terhadap

pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar murid ADHD belum dapat disimpulkan. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif yang telah tervalidasi ahli dan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan perhatian murid ADHD. Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan penerapan validasi ahli dari aspek media, materi, dan bahasa sebagai tahap penjaminan mutu awal dalam pengembangan media untuk pembelajaran inklusif. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih dari satu validator pada setiap aspek serta melakukan uji kepraktisan dan uji efektivitas media terhadap perhatian dan hasil belajar murid ADHD.

## Referensi

- Alawiyah, L., Bahrudin, & Erlani, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Website Bagi Anak dengan Hambatan Intelektual*. 8(2), 111–118. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v8i22022p111-118>
- Farid, I., Yulianti, R., Hasan, A., & Hilaiyah, T. (2022). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11177–11182. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8747>  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10212>
- Hussein, M. H. (2023). Exploring the impact of gamification on skill development in special education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep443. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13335>
- Ishartiwi, I., Handoyo, R. R., Prabawati, W., & Suseno, A. (2022). Alternative teaching materials for distance learning for student with special needs. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 215–228.
- Karlsdóttir, E., Gudmundsdóttir, B. G., & Sveinbjörnsdóttir, B. (2023). Use of school-based interventions for ADHD, professional support, and burnout symptoms among teachers in Iceland. *Journal of Attention Disorders*, 27(14), 1583–1595. <https://doi.org/10.1177/10870547231187149>
- Kates, M. S., & LaFreniere, L. S. (2025). School-based interventions for attention-deficit/hyperactivity disorder (ADHD) in middle schools: A review of the literature. *Education Sciences*, 15(9), 1225. <https://doi.org/10.3390/educsci15091225>
- Marlina, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Afifa Utama.
- Marlina, M. (2021). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. CV. Afifa Utama.
- Marlina, M., & Kusumastuti, G. (2019). Social participation of students with special educational needs in inclusive elementary schools. *Special Education*, 1(39), 109–132.
- Marlina, M., Kusumastuti, G., & Ediyanto, E. (2023). Differentiated Learning Assessment Model to Improve Involvement of Special Needs Students in Inclusive Schools. *International Journal of Instruction*, 16(4), 423. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16425a>
- Marlina, M., Kusumastuti, G., Makmur, N. A., & Nabila, I. (2022). Peningkatan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus melalui strategi pembelajaran station rotation berbasis tiered task (studi eksperimen di sekolah inklusif Sumatera Barat). *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 18(1), 31–42. <https://doi.org/10.21831/jpk.v18i1.45776>
- McDougal, E., Tai, C., Stewart, T. M., Booth, J. N., & Rhodes, S. M. (2023). Understanding and supporting attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in the primary school classroom: Perspectives of children with ADHD and their teachers. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 53(9), 3406–3421. <https://doi.org/10.1007/s10803-022-05639-3>
- Moriska, A., & Hanif, M. (2024). Interactive learning multimedia Articulate Storyline as an alternative media to improve elementary students' critical thinking skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 258–269. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.65310>
- Permadi, K., & Yanto, Y. (2025). Pengaruh Ice Breaking untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Layanan Klasikal di Kelas VII SMP Negeri 16 Muaro Jambi. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03 Juli), 4419–4428. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/584>
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2006). The content validity index: Are you sure you know what's being reported? Critique and recommendations. *Research in Nursing & Health*, 29(5), 489–497. <https://doi.org/10.1002/nur.20147>
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Rani, R. K., & Sari, N. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 261–285.
- Riduwan. (2009). *Dasar-dasar Statistika* (Prana Dwija Iswara, Ed.). Alfabeta.

- 
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH). *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 743–758. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1152>
- Sari, L. M., & Marlina, M. (2020). Efektivitas bermain lotto untuk meningkatkan konsentrasi belajar bagi anak ADHD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316. I: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>
- Sucipto, Effendi, M. M., & Pantiwati, Y. (2026). A research and development study on interactive learning media for students with special needs in inclusive elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 10(1), 111–121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v10i1.106175>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [https://kupdf.net/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017\\_65c87e85e2b6f5ae567f54c3\\_pdf](https://kupdf.net/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017_65c87e85e2b6f5ae567f54c3_pdf)
- Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>