



Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kreativitas pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar dengan Model ADDIE

Intan Januarisa Setyawati Fermansyah^{1*}, Mariana Natje Aurora Leonny Rumbiak²,
Daniel Mickoy Verioga³, Andreas Erwin Prasetya⁴

¹⁻⁴Universitas Sanata Dharma, Indonesia

E-mail: intanjanuarisa.pgsd@gmail.com, marianarumbiak053@gmail.com,
mickoydaniel@gmail.com, andreaserwin@usd.ac.id

Alamat: Universitas Sanata Dharma, Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Kecamatan Depok,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281.

Korespondensi penulis: intanjanuarisa.pgsd@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop digital learning media based on Canva and Wordwall to enhance students' conceptual understanding and creativity in the topic of plane geometry in second-grade elementary school mathematics. The issue addressed arises from the limited integration of technology in classroom learning, despite the availability of digital infrastructure such as projectors. The research applied a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Conducted at SD Kanisius Demangan Baru, Canva was utilized to design visually engaging instructional materials, while Wordwall supported game-based interactive learning activities. Data collection involved observations, interviews, pre-tests, post-tests, and expert validation. Additionally, a Participatory Action Research (PAR) approach was employed to engage both teachers and students in media refinement and feedback. Results showed that the developed media met high validity standards and significantly improved students' understanding and creativity. These findings support the effectiveness of Canva and Wordwall as digital tools developed through R&D and the ADDIE model to enhance active and enjoyable mathematics learning in primary schools.*

Keywords: *Development, Digital Media, Mathematics, R&D, ADDIE*

Abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva dan Wordwall guna meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa pada materi matematika bangun datar di kelas II sekolah dasar. Permasalahan yang diangkat berakar dari minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun sarana seperti proyektor telah tersedia di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilaksanakan di SD Kanisius Demangan Baru. Canva digunakan untuk menyusun materi visual yang menarik, sedangkan Wordwall dimanfaatkan dalam menyajikan aktivitas interaktif berbasis permainan edukatif. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, pre-test, post-test, dan validasi oleh ahli. Prinsip Participatory Action Research (PAR) juga digunakan untuk melibatkan guru dan siswa secara langsung dalam proses pengembangan dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat baik dan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa. Temuan ini memperkuat bahwa media digital berbasis Canva dan Wordwall yang dikembangkan melalui pendekatan R&D dan ADDIE efektif dalam menunjang pembelajaran matematika yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Media Digital, Matematika, R&D, ADDIE

1. LATAR BELAKANG

Di tengah zaman yang terbalut oleh berbagai rintangan globalisasi serta digitalisasi ini, guru dapat menggunakan bantuan dari teknologi untuk berkomunikasi dan mendapatkan atau memberikan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Kamila & Kowiyah, 2023). Tujuan dari pembelajaran ini adalah peserta didik dapat memahami dan memiliki kreativitas dalam mempelajari materi bangun datar dengan media digital yang

mudah digunakan dan menarik. Oleh karena itu, teknologi dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang dapat menampung banyak informasi dan sebagai bahan atau alat untuk berkomunikasi. Menurut (Carpenter & Dale) dalam jurnal Munjiatun minat peserta didik dalam mempelajari suatu hal akan lebih besar ketika terdapat media pembelajaran. Berdasarkan uraian sebelumnya, di tengah zaman yang terbalut oleh berbagai rintangan globalisasi dan digitalisasi guru membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, yang dampaknya dapat dilihat melalui pemahaman dan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Namun berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SD Kanisius Condongcatur, kami mendapati bahwa guru masih cukup jarang menggunakan media yang memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Kurangnya penggunaan media yang memanfaatkan teknologi dapat menjadi kendala dalam membentuk pemahaman dan kreativitas peserta didik.

TPACK adalah salah satu dasar yang penting untuk guru dapat memahami dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Ayu, 2025). Tujuan dari TPACK adalah untuk membangun suatu lingkungan belajar yang dapat menggabungkan teknologi seperti media digital, cara mengajar yang efisien, dan materi pembelajarannya. Sehingga bukan hanya metode dan materi yang harus sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik, melainkan membutuhkan media pembelajaran yang efisien, dan mengikuti perkembangan zaman untuk mencapai pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik (Wijayanti & Wahyudi, 2025).

Meninjau tingkat pemahaman dan kreativitas merupakan hal yang begitu penting agar guru dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan berkarya peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Kualitas pendidikan matematika di Indonesia dapat dilihat dari hasil PISA 2022 yang menunjukkan tidak adanya kenaikan secara menonjol dalam bidang matematika, bahkan dari hasil PISA 2006 diketahui bahwa hasil PISA 2022 dalam bidang matematika merupakan hasil terendah (Atikah et al., 2024) dalam jurnal Hamidah et al. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas II SD Kanisius Condongcatur didapati peserta didik yang menyatakan bahwa guru sangat jarang menggunakan teknologi yang sudah disediakan, dimana di setiap kelas tersebut terdapat proyektor yang dapat menunjang pembelajaran sehingga terdapat beberapa peserta didik yang kurang dalam pemahaman dan kreativitas suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang ditemui, kenyataan hasil pemahaman dan kreativitas dalam pembelajaran matematika masih memerlukan perubahan dan peningkatan. Fasilitas yang disediakan sekolah dapat dimanfaatkan dengan lebih baik. Dengan menggunakan media memanfaatkan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang menghasilkan peserta didik yang memiliki pemahaman dan kreativitas yang tinggi (Gulo & Harefa, 2022) dalam jurnal Jannah et al. Dengan uraian di atas, maka media berbasis canva dan wordwall dapat dijadikan solusi yang efisien guna meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik.

Penulis memilih keputusan untuk berkonsentrasi pada fase A kelas II dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar. Fokus utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah menyokong peserta didik untuk memiliki pemahaman dan tingkat kreativitas yang tinggi pada materi bangun datar dengan menggunakan media canva dan wordwall. Bangun datar merupakan bentuk yang memiliki permukaan yang datar (Evilina, 2019) dalam jurnal Maulida. Canva dan wordwall merupakan website yang dapat membantu guru untuk menciptakan media pembelajaran matematika materi bangun datar.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi peserta didik dalam proses belajar. Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perangkat pendukung dalam kegiatan belajar yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Alat yang efektif dapat menghubungkan kesenjangan antara pengetahuan yang bersifat abstrak dengan pengalaman yang nyata. Dalam era pembelajaran abad ke-21, penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran seperti Canva dan Wordwall merupakan bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membuat proses pengajaran lebih menyenangkan dan bermakna, terutama bagi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

Canva sebagai Media Visual Edukatif

Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan video animasi pendek. Platform ini dianggap sangat ideal untuk digunakan dalam pendidikan karena menawarkan antarmuka yang user-friendly serta ribuan template yang mendukung penyampaian informasi dengan cara yang

menarik dan visual. Sebuah studi oleh Fadillah & Apriyanti (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan memberi kontribusi terhadap peserta didik untuk dapat memahami materi dengan lebih baik, berkat penyajian informasi yang bersifat visual dan kontekstual.

Wordwall sebagai Media Digital Interaktif

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang menawarkan berbagai macam template untuk kuis dan permainan edukatif interaktif, seperti teka-teki silang, permainan pencocokan kata, roda keberuntungan, dan lainnya. Media ini sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran karena dapat mendorong pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Penelitian oleh Nugroho dan Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, karena memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pemahaman Konsep pada Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Piaget, peserta didik kelas II Sekolah Dasar berada dalam fase operasional konkret, di mana anak-anak dapat berpikir logis tentang benda-benda nyata tetapi masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif menjadi sangat krusial untuk membantu mereka memahami konsep yang sedang diajarkan. Dengan bantuan visualisasi yang disediakan oleh Canva dan elemen interaktif dari Wordwall, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih jelas dan relevan, sehingga pemahaman peserta didik juga mengalami peningkatan.

Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan usulan-usulan atau ide-ide baru dan unik dalam mengatasi suatu tantangan atau dalam mengekspresikan diri. Dalam proses belajar, kreativitas dapat dikembangkan dengan penggunaan media yang memberikan kesempatan untuk menjelajah dan berinovasi bagi para peserta didik. Alat seperti Canva memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga memproduksi konten mereka sendiri, contohnya dengan membuat poster atau cerita digital. Ini semua merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif para peserta didik.

Demikian pula, Wordwall memotivasi peserta didik untuk berpikir secara cepat, memberikan jawaban dengan strategi, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian Terdahulu

Pada studi yang dilakukan oleh Fadillah dan Apriyanti (2021), diteliti mengenai seberapa efektif Canva dalam proses pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, dan hasilnya menunjukkan bahwa Canva mampu memperjelas materi yang rumit dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Di sisi lain, Nugroho dan Pratiwi (2022) mengemukakan bahwa penerapan Wordwall dalam pendidikan Matematika di SD dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, laporan dari Putri dan rekan-rekan (2023) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital dapat mendorong kreativitas peserta didik karena mereka mulai aktif dan berani mengeksplorasi hal-hal baru.

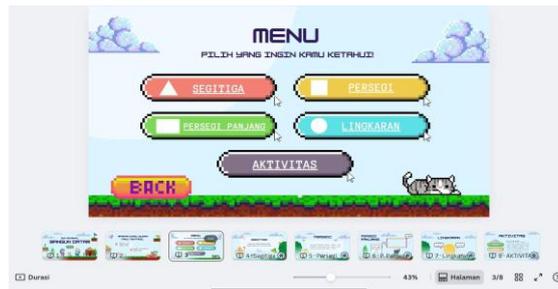
Landasan Teori dan Implikasi

Berdasarkan analisis di atas, bisa disimpulkan bahwa pengembangan alat pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall berlandaskan pada prinsip belajar aktif, konstruktivisme, dan penggunaan teknologi. Dengan memanfaatkan kedua alat ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, serta merangsang pemahaman dan daya cipta peserta didik dari usia dini. Walaupun tidak dijelaskan secara langsung, asumsi yang tersirat dalam studi ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dan Wordwall akan berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan kreativitas peserta didik di kelas II SD. Media digital canva dan wordwall yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1. sampai dengan Gambar 5. yang ditampilkan setelah ini.



Gambar 1. Tampilan : Apakah Kamu Sudah Tahu Tentang Bangun Datar

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis



Gambar 2. Tampilan Canva Memilih Menu Materi yang Ingin Diketahui

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis



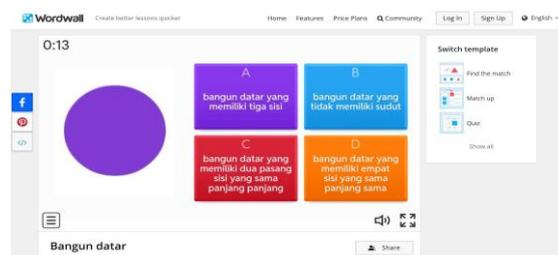
Gambar 3. Tampilan Canva Masuk ke Bagian Aktivitas

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis



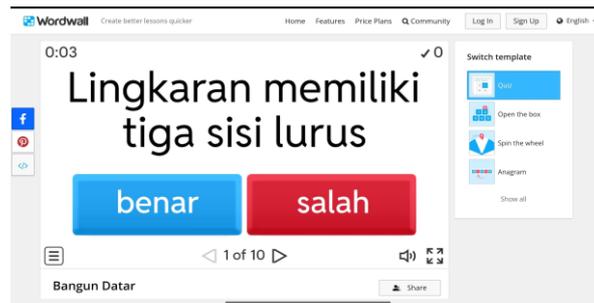
Gambar 4. Tampilan Tugas di Aplikasi Wordwall

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis



Gambar 5. Tampilan Tugas Kelompok dibagi Melalui Aplikasi Wordwall

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis



Gambar 6. Tampilan Menjawab Pertanyaan Postest di Aplikasi Wordwall

Sumber : Media digital yang telah di kembangkan oleh penulis

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini secara eksplisit menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja utama. Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan sistematis yang mencakup: (1) Analisis, untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran; (2) Desain, untuk merancang struktur dan isi media; (3) Pengembangan, untuk membuat dan menyempurnakan produk media; (4) Implementasi, untuk menguji coba media di lingkungan nyata; dan (5) Evaluasi, untuk menilai efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang fleksibel, terstruktur, serta kemampuannya dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Febriana, T., dkk., 2024). Pada tahap Analisis, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan, kendala yang dihadapi peserta didik, serta karakteristik peserta didik. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai. Tahap Desain dilaksanakan dengan menyusun rancangan isi materi, desain visual menggunakan Canva, serta perencanaan aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall. Selain itu, disusun pula instrumen evaluasi seperti angket respon peserta didik dan lembar observasi guru.

Tahap Pengembangan mencakup proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva untuk penyampaian materi yang menarik secara visual, serta Wordwall untuk latihan interaktif. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan, keterbacaan, dan kesesuaian isi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para validator guna

menyempurnakan produk. Pada tahap Implementasi, media yang telah divalidasi diujicobakan secara langsung kepada peserta didik kelas II dalam pembelajaran terstruktur di kelas. Peneliti dan guru mengamati keterlibatan peserta didik serta mencatat respons selama proses pembelajaran.

Terakhir, pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian terhadap kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui wawancara teman sejawat untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Lalu penulis mendapatkan masukan untuk menambahkan gambar benda konkret pada materi ajar, dan menggunakan kalimat yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai tindak lanjut penulis menerima dan melakukan revisi terhadap media pembelajaran penulis dengan menambahkan gambar konkret dan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti dalam materi. Penulis juga melakukan wawancara setelah penggunaan media digital untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang menyatakan bahwa peserta didik lebih menyukai dan tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media digital dalam pembelajarannya, serta melalui lembar evaluasi hasil belajar peserta didik untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh pada tahap ini menjadi acuan dalam menentukan kelayakan media sebagai produk akhir yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Kanisius Condongcatur, dengan partisipasi guru kelas sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan setiap tahap ADDIE. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan setiap tahap ADDIE, yaitu: observasi dan wawancara pada tahap Analisis, studi literatur dan perencanaan dokumen pada tahap Desain, validasi ahli dan uji coba terbatas pada tahap Pengembangan, implementasi terbimbing di kelas pada tahap Implementasi, serta angket, dan lembar evaluasi pada tahap Evaluasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Soal

Proses validasi soal dilakukan oleh ahli materi dan guru kelas II SD Kanisius Condongcatur untuk memastikan kualitas, tingkat kesesuaian, dan kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian ini. Validasi meliputi; aspek isi, konstruksi, dan bahasa soal.

Kategori penilaian ditentukan berdasarkan persentase perolehan skor dengan kriteria sebagai berikut: jika persentase berada pada rentang 86% hingga 100%, maka termasuk dalam kategori Sangat Baik; jika berada pada rentang 71% hingga 85%, termasuk dalam kategori Baik; persentase 56% hingga 70% masuk dalam kategori Cukup; 41% hingga 55% termasuk kategori Kurang; dan apabila persentasenya kurang dari atau sama dengan 40%, maka dikategorikan sebagai Sangat Kurang.

Tabel 1. Hasil uji validasi soal

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor yang Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian Isi	20	18	90%	Sangat Baik
Konstruksi Soal	20	17	85%	Baik
Bahasa	20	18	90%	Sangat Baik
Rata-rata	60	53	88,3%	Sangat Baik

Sumber: Data Peneliti

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa soal sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik kelas II SD, serta telah menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif.

Hasil Pemahaman Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya pada materi bangun datar di kelas II SD. Melalui *pre-test* dan *post-test*, guru dapat menilai sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media digital ini.

Tabel 2. Hasil Pemahaman Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>	Keterangan Peningkatan
1	Peserta didik A	60	85	Meningkat
2	Peserta didik B	65	90	Meningkat
3	Peserta didik C	70	95	Meningkat
4	Peserta didik D	55	80	Meningkat
5	Peserta didik E	50	78	Meningkat
6	Peserta didik F	68	88	Meningkat
7	Peserta didik G	62	84	Meningkat
8	Peserta didik H	58	82	Meningkat
9	Peserta didik I	64	89	Meningkat
10	Peserta didik J	60	86	Meningkat

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan hasil pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* menggunakan media Wordwall pada pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas II SD, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik. Pada awalnya, hasil *pre-test* menunjukkan sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar bangun datar, yang tercermin dari nilai rata-rata yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70. Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Wordwall, nilai *post-test* peserta didik meningkat secara merata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media

digital mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kuis dan permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga materi yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil Kreativitas Peserta Didik

Setelah menerima pemaparan materi bangun datar melalui media pembelajaran Canva, peserta didik kelas II SD Kanisius Condongcatur dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok diberi nama sesuai salah satu bentuk bangun datar, yaitu Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, dan Lingkaran. Setiap kelompok kemudian diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi benda-benda di dalam kelas yang memiliki bentuk sesuai dengan nama kelompoknya, lalu menuangkan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk karya kreatif yaitu menggambar hasil temuannya dan menuliskan keterangan berupa nama benda yang digambar.

Kategori penilaian ditentukan berdasarkan persentase perolehan skor dengan kriteria sebagai berikut: jika persentase berada pada rentang 86% hingga 100%, maka termasuk dalam kategori Sangat Kreatif; jika berada pada rentang 71% hingga 85%, termasuk dalam kategori Kreatif; persentase 56% hingga 70% masuk dalam kategori Cukup; 41% hingga 55% termasuk kategori Kurang; dan apabila persentasenya kurang dari atau sama dengan 40%, maka dikategorikan sebagai Sangat Kurang.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Peserta Didik

Nama Kelompok	Skor Maksimum	Skor yang Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Persegi	20	18	90%	Sangat Kreatif
Persegi Panjang	20	17	85%	Kreatif
Segitiga	20	16	80%	Kreatif
Lingkaran	20	19	95%	Sangat Kreatif
Rata-rata	20	17,5	87,5%	Sangat Kreatif

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa seluruh kelompok menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam kegiatan pengamatan dan karya kelompok. Kelompok Lingkaran memperoleh skor tertinggi dengan persentase 95% dan kategori "Sangat Kreatif", diikuti oleh kelompok Persegi dengan 90%. Kelompok Persegi Panjang dan Segitiga juga masuk kategori "Kreatif" dengan persentase 85% dan 80%.

Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media Canva mampu menstimulasi kreativitas peserta didik. Peserta didik tidak hanya mampu mengidentifikasi benda-benda di lingkungan kelas sesuai bentuk bangun datar, tetapi juga mampu mempresentasikan hasil pengamatan mereka secara menarik dan inovatif. Kegiatan ini juga melatih kerjasama, kemampuan komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Namun media digital ini juga memiliki keterbatasan di balik kelebihannya yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik, yaitu tidak seluruh jenjang dan sekolah dapat menggunakan media ini secara langsung karena keterbatasan fasilitas, peraturan yang menetapkan bahwa peserta didik tidak diperbolehkan membawa alat elektronik yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan alat pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman serta daya cipta peserta didik kelas II SD, terutama dalam mata pelajaran matematika yang berfokus pada bangun datar. Masalah awal yaitu minimnya penggunaan teknologi dalam aktivitas belajar di SD Kanisius Condongcatur berfungsi sebagai dorongan kuat untuk mengembangkan media ini. Peneliti merancang media tersebut dengan pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE.

Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media dan soal yang telah dirancang memenuhi kriteria "sangat baik". Kreativitas peserta didik terlihat meningkat, berdasarkan hasil kegiatan kelompok yang mencapai rata-rata 87,5% serta berada dalam kategori "sangat kreatif". Di samping itu, analisis pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah peserta didik belajar dengan menggunakan Wordwall, yang membuktikan bahwa media digital tersebut dapat memperkuat pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan berarti. Namun di balik kelebihannya, media digital ini tetap memiliki beberapa keterbatasan yang perlu

diperhatikan, seperti ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet yang stabil. Meski demikian, kelemahan ini dapat diminimalisir melalui strategi penggunaan yang tepat.

Dari sudut pandang teori, hasil penelitian ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada visualisasi, interaktivitas, dan penerapan teknologi seperti TPACK. Canva memfasilitasi peserta didik dalam mengolah informasi secara visual dan kreatif, sementara Wordwall mendorong partisipasi aktif melalui elemen gamifikasi.

Berdasarkan kesimpulan, saran yang diberikan penulis adalah guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan media digital seperti Canva dan Wordwall dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan partisipatif, kemudian para stakeholder sekolah dapat mendukung pelatihan guru dalam pengembangan media berbasis teknologi agar lebih optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang ada dan penelitian lanjutan bisa dilakukan dengan jangkauan lebih luas, misalnya pada jenjang kelas berbeda, atau materi pelajaran lain untuk melihat keberlanjutan efektivitas media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh staf di SD Kanisius Condongcatur yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan moril selama penelitian berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada para peserta didik kelas II yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat dan antusiasme, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang optimal.

Tidak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat atas segala arahan, masukan, serta motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Ayu, D. (2025). Implementasi Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) dalam Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah studi review. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 27–36.
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot?: Intercept surveys of litterers and disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>
- Cuit. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 5. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/84789/44286>
- Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. (2024, September). Penerapan media Wordwall pada materi berhitung untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/3696/2621/>
- Erdyati, F., Meliasari, W. O., & Damayanti, M. I. (2024, June 2). Penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa SD kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14117>
- Fadilla, N. F., Suwignyo Prayogo, M., & Nur Fadilah, R. (2023). Penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar: Literatur review. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas/article/view/189>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/8681>
- Hadi, S. A. U., & Jauhari, A. (2025). Pelatihan pengembangan media ajar berbasis Canva dan Wordwall. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 131–137. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abdi/article/view/35097>
- Hamidah, M., Alhaq, A., & Farida, F. (2025). Soal matematika berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS): Studi pengembangan dengan fokus pada permasalahan sampah. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 260–269.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>

- Jannah, A., Arifin, S., & Asrori, A. (2025). Penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa. *JIIP–Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 786–793.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83.
- Masyitah, I., & Santiani, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi suhu, kalor, dan perpindahan kalor. *JOTALP: Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Maulida, V. N. (2025). Peningkatan hasil belajar bangun datar melalui media benda konkret pada siswa sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 263–270.
- Munjiatun, M., Fendrik, M., Hermita, N., Melihayatri, N., & Syahrilfuddin, S. (2024). Minat guru dalam menggunakan media pembelajaran melalui workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal di Kabupaten Indragiri Hulu. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(6), 642–646.
- Nugraha. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktik, STKIP Subang*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4745>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child* (B. Gabain, Trans.). Basic Books.
- ResearchGate. (2021). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. https://www.researchgate.net/publication/360897298_Pemanfaatan_Canva_For_Education_Sebagai_Media_Pembelajaran_Kreatif_dan_kolaboratif_untuk_Pembelajaran_Jarak_Jauh/fulltext/637f4edfc2cb154d291ed5ee/Pemanfaatan-Canva-For-Education-Sebagai-Media-Pembelajaran-Kreatif-dan-kolaboratif-untuk-Pembelajaran-Jarak-Jauh.pdf
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>
- STKIP Pacitan. (2025). Belajar matematika menyenangkan dengan media Wordwall pada anak SD. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas*. <https://prosiding.stkippacitan.ac.id/index.php/semnaspenelitianabdimas/article/view/15>
- Taufiqi, & Purwanto. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran Canva memungkinkan guru mengemas materi dengan lebih menarik di SD Negeri 2 Banyuasin. *Jurnal Politeknik Pratama (JUPRIT)*. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPRIT/article/download/4694/4649/16008>