



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERBANTUAN WORDWALL PADA MATERI JENIS JENIS GAYA KELAS IV SDN 3 REJOAGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

**Ervia Nur Fitriani<sup>1\*</sup>, Aditya Pringga Satria<sup>2</sup>**

<sup>1\*,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora  
 Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

\*Email: [ervianf04@gmail.com](mailto:ervianf04@gmail.com), [pringga.aditya@gmail.com](mailto:pringga.aditya@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3761>

Article info:

Submitted: 14/07/25      Accepted: 20/11/25      Published: 30/11/25

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik sejumlah 19. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV SDN 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung berdasarkan penelitian validator ahli media adalah sebesar 90% dan ahli materi sebesar 94% dengan kriteria “sangat valid”. Penilaian angket respon guru mendapat nilai 93% dengan kriteria “sangat baik” dan dari angket respon peserta didik uji coba lapangan dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 mendapatkan nilai 92% dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas IV.

**Kata Kunci:** Canva, Jenis-jenis Gaya, Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan menyempurnakan potensi seseorang dan mengembangkannya sedemikian rupa sehingga dapat menentukan masa depan setiap individu. Kini pendidikan telah mengikuti perkembangan era *society* 5.0, dimana peran teknologi menjadi hal yang sangat penting. Menurut (Suryani, 2021) bahasa media pembelajaran merujuk pada segala jenis bentuk dan sarana yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran, berfungsi untuk menyampaikan informasi serta mendukung proses belajar. media ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efisien untuk menstimulasi daya pikir, konsentrasi, dan semangat belajar peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis, terencana, dan terkendali. Proses belajar akan berjalan lebih efektif apabila terjadi komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar, yang dikemas secara menarik dan efisien, salah satu bentuk integrasi tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi yang tersedia, seperti Canva. Perkembangan teknologi turut memengaruhi pemanfaatan alat bantu dalam kegiatan mengajar di sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran di kelas kini telah menjadi kebutuhan sekaligus keharusan di era globalisasi (Satria & ulum, 2022).



Berdasarkan hasil pra observasi dengan wali kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, memakai buku sebagai bahan ajar, serta unggahan video di *youtube*, sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan, tidak fokus dan tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, hal tersebut dikarenakan belum adanya media yang mendukung pemahaman peserta didik secara mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat efektif, inovatif, dan interaktif. Salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan *website* Wordwall sebagai *quiz*. Media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Jenis-jenis Gaya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami berbagai kejadian atau fenomena yang ada disekitarnya. Gaya merupakan bentuk tarikan atau dorongan yang diberikan pada suatu benda. Meskipun gaya tidak tampak secara kasat mata, tetapi pengaruhnya dapat dirasakan. Jenis-jenis gaya meliputi; 1). gaya otot 2). gaya magnet 3). gaya gesek 4). gaya gravitasi 5). gaya pegas.

Canva merupakan program layanan desain grafis yang dirancang untuk membantu dalam membuat berbagai jenis desain, serta memungkinkan hasilnya dipublikasikan di berbagai platform. Canva juga menyediakan beragam fitur yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta menarik (Adenia dkk., 2024). Pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dirancang sedemikian rupa agar mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disediakan. (Wulandari & Mudinillah, 2022) Canva mendukung proses pembelajaran antara guru dan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi, keterampilan, kreativitas, serta keunggulan lainnya. Desain yang dihasilkan dari Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong motivasi mereka terhadap materi pembelajaran melalui media presentasi.

Canva dapat dikombinasikan dengan *website* Wordwall untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang memuat penjelasan materi sekaligus sebagai latihan soal atau *quiz*. Menurut Khairunisa, (Khasanah & Prayito, 2024) Wordwall adalah game edukasi yang berbasis situs *web*. Wordwall merupakan aplikasi berupa game *quiz* interaktif yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan, yang dibuat oleh seseorang pada *website* [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) untuk dikerjakan, dengan cara mengakses *link* yang dibagikan oleh guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dapat diakses melalui smartphone maupun laptop, melalui penggunaan aplikasi ini guru dapat secara langsung menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Keunggulan dari *website* Wordwall salah satunya yaitu memiliki berbagai macam jenis game menarik yang dapat diakses secara gratis oleh penggunaanya.

Menurut penelitian terdahulu yang diteliti oleh Zahra Kamila 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli pembelajaran.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang akan didukung oleh Wordwall sebagai evaluasi dalam materi Jenis-jenis Gaya kelas IV Sekolah Dasar. Melalui penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien, tetapi juga mampu memahami materi yang disampaikan secara mendalam melalui media pembelajaran, selain itu penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam Dengan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien tetapi juga dapat memahami materi yang disampaikan secara mendalam melalui media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti



tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Berbantuan Wordwall pada materi gaya dan jenis-jenis gaya kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk serta mengevaluasi tingkat keefektifannya. Menurut Sugiyono (2018:407) penelitian pengembangan metode *Research and Development* merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk merancang suatu produk tertentu serta menguji sejauh mana produk tersebut efektif digunakan. Selain itu, model ini juga dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode, media, hingga bahan ajar. Model ADDIE mencakup lima tahapan utama yaitu, Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Prosedur Pengembangan penelitian ini peneliti mengawalinya dengan terlebih dahulu merancang proses pengembangannya secara sistematis, tujuannya untuk menggambarkan proses pengembangan produk yang akan dilakukan. Rancangan proses pengembangan dipandang penting sebagai pedoman pelaksanaan setiap tahapan proses pengembangan produk yang direncanakan, oleh karena itu untuk mencapai tujuan pengembangan media interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall diperlukan perencanaan yang matang.

Pengembangan produk melalui serangkaian tahap, mulai dari tahap *Analyze* (analisis) peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi langsung di lapangan. Dari hasil observasi peneliti menemukan adanya permasalahan yaitu kurangnya kemauan pendidik memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, *Design* (perancangan) peneliti kemudian melakukan tahapan perancangan desain media pembelajaran yang akan dibangun dengan menggunakan aplikasi Canva berbantuan *website* Wordwall. *Development* (pengembangan) peneliti memulai proses pengembangan terhadap media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi Canva yang dibuat dengan semarik mungkin, dengan menambahkan soal berupa *quiz* menggunakan *website* Wordwall. *Implementation* (Implementasi) pada tahap ini media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall di uji oleh ahli materi dan ahli media. *Evaluation* (evaluasi) pada tahap evaluasi, revisi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Berbantuan Wordwall akan diperbaiki dan disempurnakan oleh peneliti dengan mengacu pada masukan dari angket validasi.

Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, berupa informasi yang didapatkan melalui observasi di lapangan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan media. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli materi dan media, angket respon guru dan angket respon peserta didik.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran meliputi observasi, angket dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan secara sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan mendalam terkait proses, kevalidan, dan keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi awal sekolah yang menjadi objek penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi mekanisme pembelajaran di kelas IV SDN 3 Rejoagung. Angket berfungsi sebagai alat untuk menilai persepsi dan efektivitas media pembelajaran interaktif berdasarkan sudut pandang guru dan peserta didik. Angket yang digunakan memiliki format *Skala Likert* (1-5). Dokumentasi berperan sebagai alat untuk menghimpun data dan informasi yang disajikan dalam bentuk foto bergambar implementasi media pembelajaran interaktif dengan mengambil langsung selama proses penelitian. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terfokus pada peserta didik kelas IV SDN 3 Rejoagung, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, dipaparkan hasil dari proses penelitian pengembangan media pembelajaran



interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV SD. Media yang dikembangkan dirancang secara sistematis untuk menunjang efektifitas proses belajar mengajar, penelitian ini mengadaptasi model *ADDIE* sebagai pendekatan dalam proses pengembangan media. Model *ADDIE* digunakan sebagai pendekatan pengembangan yang fokus pada interaksi antara komponennya secara sistematis.

#### Validasi ahli media

Validasi ahli media difokuskan pada penilaian kelayakan desain dari pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall. Penilaian oleh ahli media terhadap instrumen yang telah divalidasi mencakup beberapa aspek yaitu desain tampilan media interaktif, isi tampilan media interaktif, keefektifan media. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor
1	Desain tampilan media interaktif	Kemenarikan media pembelajaran interaktif	5
		Keseimbangan warna yang sesuai dengan teks, gambar, dan <i>background</i>	4
		Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna	4
		Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar dalam aplikasi	5
		Keterbacaan teks	5
		Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan	4
2	Isi tampilan media interaktif	Ketepatan gambar dan isi materi	5
		Kombinasi teks dan gambar yang sesuai materi	4
		Kesesuaian navigasi dengan fungsi yang ditetapkan	4
		Konsistensi letak tombol navigasi	5
		Quis yang digunakan menarik	4
3	Keefektifan media	Kelancaran media ketika digunakan	5
TOTAL SKOR			54

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut dapat dilihat validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut;

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{60} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari data dan tabel diatas, presentase dari hasil penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall sebesar 90% yang berarti hasil penilaian berada pada kategori “sangat valid”.

#### Validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi pembelajaran diperlukan guna menilai kelayakan isi yng telah dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall. Instrumen penelitian tersebut mencakup kualitas isi, kualitas penyajian materi, kualitas intruksional. Hasil validasi materi pembelajaran materi jenis-jenis gaya oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut;

**Table 2 Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor
1	Kualitas isi	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	4
		Materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum sekolah dasar	5
		Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	5
		Materi dalam media ini mencakup seluruh aspek penting yang dibutuhkan dalam pembelajaran	5
		Kejelasan penyampaian materi	5
2	Kualitas penyajian materi	Penyajian gambar yang mendukung isi materi	5
		Penyajian contoh-contoh yang mendukung isi materi	4
		Ketepatan penggunaan bahasa untuk peserta didik SD	5
3	Kualitas intruksional	Konsep yang diberikan dalam materi mudah dipahami	4
		Evaluasi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan materi yang diajarkan	5
TOTAL SKOR			47

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut dapat dilihat validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut;

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{47}{60} \times 100 \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari data dan hasil tabel diatas, presentase dari hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall sebesar 94% yang berarti hasil penilaian berada pada kategori “sangat valid”.

#### **Angket Respon Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil**

Angket respon peserta didik kelompok kecil dilakukan pada hari Selasa 6 Mei 2025 di SD Negeri 3 Rejoagung. Uji coba kelompok kecil dilakukan peneliti pada guru dan 5 peserta didik kelas IV. Pada uji coba ini peneliti ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, oleh karena itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan guru sebagai instrumen pengumpulan data. Adapun hasil angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 3 Skor Angket Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama	Pernyataan												Total Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	M.W.A	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	53	88%
2	T.K.Z.A	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	54	90%
3	N.A.R	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	54	90%
4	A.R	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	56	93%





5	J.J.K	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	52	86,5%
<b>TOTAL SKOR</b>															<b>269</b>

Nilai rata-rata dari hasil uji coba terbatas

$$\begin{aligned} \text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \\ &= \frac{88+90+90+93+86,5}{5} \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data pada tabel 3 skor respon uji coba kelompok kecil SDN 3 Rejoagung mencapai 91%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall disukai oleh peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

#### Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan

Angket respon peserta didik pada uji coba lapangan dilakukan pada hari jumat, 9 Mei 2025 di SD Negeri 3 Rejoagung. Uji coba lapangan dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan seorang guru dan 19 peserta didik kelas IV. Tujuan dari uji coba ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan guru. Adapun hasil dari pengisian angket respon peserta didik disajikan pada tabel di bawah ini. Berikut hasil uji cobanya:

**Tabel 4 Skor Angket Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan**

No	Nama	Pernyataan												Total Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	M.W.A	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	57	95%
2	T.K.Z.A	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	54	90%
3	G.R.S	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	58	96,5%
4	A.R	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	56	93%
5	J.J.K	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	54	90%
6	C.H.A	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	53	88%
7	A.S.A	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98%
8	S.A.F.A	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	52	86,5%
9	A.B.H	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	54	90%
10	S.N.P.A	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	58	96,5%
11	N.A.R	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	56	93%
12	B.C.Y.A	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98%
13	M.A.X.Z.S	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	53	88%
14	K.S.B.S	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	54	90%
15	D.K.R	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58	96,5%
16	H.R.R	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	54	90%
17	A.L.Y.A	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	53	88%
18	R.S.A	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	50	83%
19	H.R	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	59	98%
<b>Total Skor</b>														<b>1.051</b>	
<b>Skor Diperoleh</b>														<b>1.748</b>	

Nilai rata-rata dari hasil uji coba terbatas

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$



$$= \frac{95+90+96,5+93+90+88+98+86,5+90+96,5+93+98+88+90+96,5+90+88+83+98}{19} = 92\%$$

Berdasarkan data pada tabel 4 skor respon uji coba lapangan SDN 3 Rejoagung mencapai 92%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall disukai oleh peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

#### Angket Respon Guru

Instrumen angket untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall diberikan kepada wali kelas IV SDN 3 Rejoagung. Tujuan dari instrumen angket ini adalah untuk mengukur tingkat kelayakan dan validitas media pembelajaran dalam konteks implementasi di kelas.

**Tabel 5 Angket Respon Guru**

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor
1	Sajian Media	Penyajian kalimat pada media ini mudah dipahami oleh guru	5
		Gambar/tampilan dalam media ini memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	5
2	Penggunaan Media	Kesesuaian huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva Berbantuan Wordwall	5
		Kerapian teks, gambar dalam media interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall	5
		Petunjuk penggunaan pada media ini memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	5
		Media pembelajaran Interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall ini dapat mencapai batasan ruang dan waktu	5
		Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran	5
		Media ini berperan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas	5
TOTAL SKOR			45

Guru kelas IV SDN 3 Rejoagung memberikan komentar bahwa media pembelajaran ini membuat peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik juga semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan tabel 5 hasil dari angket respon guru dapat diperoleh dengan presentase berikut;

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{42}{45} \times 100 \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas angket respon guru memperoleh skor 93%, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall termasuk kategori “sangat baik” dan layak untuk diterapkan.

#### Pembahasan



Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV yang dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif dibuat peneliti berdasarkan analisis rumusan masalah yang peneliti lakukan di SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

**Tahap pertama** adalah analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses belajar mengajar di kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung. Setelah melakukan observasi peneliti menganalisis kekurangan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, buku sebagai bahan ajar dan unggahan video *youtube*.

**Tahap kedua** adalah desain, tahapan ini dapat dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut, sehingga peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya, untuk membantu mengatasi masalah pada proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang kerangka media pembelajaran meliputi pemilihan *gambar, warna, background, font*. Desain media pembelajaran yang memiliki keunikan serta tersusun secara sistematis dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran (Hendi dkk., 2020).

**Tahapan ketiga** adalah pengembangan. Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall dari rancangan dan komponen yang telah disiapkan menjadi kesatuan yang utuh. Setelah media pembelajaran terselesaikan, maka dilakukan validasi, yaitu validasi ahli media dan ahli materi, untuk memperoleh masukan dan saran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall, yang di desain dan disertai instrumen evaluasi kevalidan media pembelajaran interaktif yang dinyatakan valid untuk digunakan.

**Tahap keempat** yaitu implementasi. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall yang sudah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall terhadap respon peserta didik. Respon merupakan reaksi yang diberikan individu karena adanya stimulus (Candrawaty dkk., 2022). Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2025 di SD Negeri 3 Rejoagung kelas V dengan jumlah 5 peserta didik. Sedangkan uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2025 dengan semua peserta didik kelas V SD Negeri 3 Rejoagung berjumlah 19 peserta didik.

**Tahap kelima** yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi yang dilaksanakan berupa hasil pengembangan serta penilaian kevalidan terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall di kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung dilakukan validasi ke ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian produk media pembelajaran berbasis Canva berbantuan Wordwall, dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik perihal media pembelajaran berbasis Canva berbantuan Wordwall yang dikembangkan. Dari hasil tanggapan peserta didik peneliti memperoleh data yang mendeskripsikan kualitas produk pembelajaran yang kembangkan sudah valid atau tidak valid. Peneliti melakukan evaluasi untuk dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Canva berbantuan Wordwall yang dikembangkan dapat dinyatakan valid apabila memperoleh memperoleh skor dengan kategori baik (Suryani dkk., 2024). Tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dianggap valid dan layak digunakan apabila hasil validasi oleh para ahli mencapai kategori baik sehingga media pembelajaran tergolong praktis dan efektif (Rahmawati & Nurafni, 2024).





Berdasarkan hasil evaluasi ahli media mendapatkan penilaian presentase skor 90% yang dinyatakan sangat valid untuk diuji cobakan pada peserta didik. Kevalidan pada ahli materi adalah 94%, yang dinyatakan sangat valid untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Tingkat keterterapan pada media pembelajaran interaktif diterapkan pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Rejoagung Kabupaten Tulungagung. Media ini dipraktekkan langsung oleh peserta didik kelas IV, sehingga dapat digunakan dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall ini peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang mampu menyampaikan informasi serta merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik guna mendukung terciptanya proses pembelajaran (Arina dkk., 2020). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, serta membantu dalam memahami materi yang disampaikan. Materi yang terdapat pada media interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini juga dilengkapi dengan kuis dengan berbantuan Wordwall sehingga membuat peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall secara keseluruhan respon peserta didik memperoleh skor presentase 92%. Skor presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid digunakan, sehingga mendukung kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan (Handayani dkk., 2022), apabila produk yang dikembangkan telah mencapai tingkat kualitas yang tinggi, maka implementasinya akan lebih mudah dilakukan serta dapat digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung dilakukan dalam lima tahap yaitu tahap pertama *Analysis* dengan menganalisis masalah dan kebutuhan, tahap kedua *Desaign* dengan merancang desain media yang akan dibuat, tahap ketiga *development* setelah media yang dikembangkan jadi kemudian dilakukan validasi ahli media dan ahli materi, tahap keempat *Implementation* dengan mengisi lembar penilaian berupa angket respon peserta didik, dan *evaluation* meliputi hasil analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media agar layak digunakan.
2. Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall berdasarkan hasil penilaian dari para ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor presentase 90% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentasi 94% dengan kategori sangat baik.
3. Tingkat keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall ditinjau dari hasil angket respon siswa melalui tahap implementasi memperoleh tingkat keterterapan yang baik, hal ini sejalan dengan angket yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran menunjukkan skor presentase uji coba lapangan 92% dengan kategori sangat baik. Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis Canva berbantuan Wordwall pada materi jenis-jenis gaya kelas IV SD Negeri 3 Rejoagung memiliki tingkat keterterapan yang sangat baik.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adenia, A. P., Juniar, R. D., & Mauliana, M. I. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Memanfaatkan Aplikasi Canva Menggali Kreativitas Guru dalam Pendidikan di SDN Sekarjoho 1. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1182–1188.
- Alfa, A. S. S. (2023). Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas Iv. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3797–3801. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1055>



- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 183–192.
- 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. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mukhtar, R. U., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 873–886. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094>
- Ningrum, A. S., Hadi, W., & Saragih, D. (2022). Pengembangan Media Audiovisual Berbentuk Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Siswa Kelas V Sd Tunas Pelita Binjai. *Jurnal Tarbiyah*, 29(1), 108. <https://doi.org/10.30829/tar.v29i1.1375>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>