

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA DAN WORDWALL PADA MATERI MAKANAN UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS VIII DI SMPN 2 PANGKAH**

Sudiyanti¹, Munadi²

^{1,2}Universitas Pancasakti Tegal

[¹y4nt1ku@gmail.com](mailto:y4nt1ku@gmail.com), [²Munadi76@gmail.com](mailto:Munadi76@gmail.com),

ABSTRACT

The availability of interactive learning media at SMPN 2 Pangkah is still lacking. This study aims to produce learning media products that are suitable and effective for use in the learning activities of students in grade VIII at SMPN 2 Pangkah. The research method used was research and development (R&D) with the ADDIE development model, but limited to the analysis, design, and development stages. The subjects used in this study were eighth-grade students at SMPN 2 Pangkah, with the product being tested on 30 students. Data collection techniques included interviews, observation, and questionnaires. The results of the development research showed that there was a need for interactive science learning media assisted by Canva and Wordwall, as determined through the analysis results. After completing the design and development stages, interactive science learning media assisted by Canva and Wordwall was produced, which was deemed very feasible by three media experts and subject matter experts, with an average final validation result of 94.45%. Based on the product trial results, the use of interactive science learning media assisted by Canva and Wordwall on food material proved to be effective in improving student learning outcomes, from an initial average learning outcome of 7.67 to 8.7.

Keywords: *canva, interactive learning media, wordwall*

ABSTRAK

Ketersediaan media pembelajaran interaktif di SMPN 2 Pangkah masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 2 Pangkah. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau *research & Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE, namun dibatasi untuk tahap *analysis, design, dan development*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Pangkah dengan uji coba produk pada 60 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan adalah adanya kebutuhan media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang diketahui melalui hasil analisis. Setelah melakukan tahap

desain dan pengembangan didapatkan produk media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang dinyatakan sangat layak oleh tiga ahli media dan ahli materi dengan rata rata hasil validasi akhir 94,45 %. Berdasarkan hasil ujicoba produk, penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* materi makanan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari semula rata rata hasil belajarnya 7,67 menjadi 8,7.

Kata kunci: *canva*, media pembelajaran interaktif, *wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting untuk dapat mencetak generasi muda penerus bangsa yang berkualitas dan unggul dalam berbagai bidang kehidupan. Pada era sekarang ini pemanfaatan teknologi digital sangat penting dalam sistem pendidikan, terutama dalam penerapan pembelajaran abad 21 yang berkaitan erat dengan penggunaan media digital dalam meningkatkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi (Kurniasih et al., 2024)

Kebijakan Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah dalam menerapkan pembelajaran mendalam pada setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah menengah pertama (SMP) perlu didukung oleh berbagai hal. Salah satu faktor yang mendukung penerapan pembelajaran mendalam adalah pemanfaatan teknologi digital yang efektif untuk bisa mewujudkan kegiatan belajar yang penuh

kesadaran dan perhatian, bermakna dan relevan, serta belajar dengan gembira, antusias, dan semangat. Peran teknologi dapat membantu pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif (Laela et al., 2025).

Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar (Gita Permata Puspitasari, 2021). Pendidik dapat menyediakan lingkungan belajar yang dapat mendukung peserta didik untuk belajar, salah satunya dengan penggunaan media belajar yang tepat.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat berfungsi untuk memudahkan proses mengajar. Media pembelajaran digital dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempermudah mempelajari materi sains, membuat pembelajaran lebih

menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Sartika et al., 2024). Salah satu media digital adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. (Aryfien et al., 2025). Proses belajar mengajar membutuhkan pendidik yang mampu menyelaraskan media dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu pemakaian atau pemanfaatan media meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran (Wahyudi et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi meningkatkan kualitas dan relevansi pengalaman belajar peserta didik (Ali et al., 2025). Pendidik perlu menyediakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital berbasis web seperti media pembelajaran interaktif memiliki faktor aksesibilitas teknologi atau kemudahan dalam penggunaan oleh

peserta didik mencakup dukungan teknologi dan interaksi (Andayani et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik akan menciptakan pembelajaran yang bermakna untuk individu dalam meningkatkan motivasi belajar dan lebih menyenangkan (Pardede & Kovač, 2023).

Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam *design* dan dapat diakses secara online, baik gratis maupun berbayar. Media *canva* merupakan alat yang fleksibel mendukung pengajaran yang terdiferensiasi dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Bagi peserta didik, hal ini mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi melalui implementasi proyek yang bersifat langsung (Sinaga et al., 2025). Dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan sarana pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Ima Setiani dkk, pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* dan

wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Ima Setiani¹, 2024).

Penggunaan *Canva* sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, meningkatkan kreativitas, mendorong kolaborasi, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa (Sulastri Hutasoit et al., 2025)

Pemanfaatan media berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mudah digunakan dan dapat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sobriyah et al., 2024). Media pembelajaran interaktif *wordwall* memiliki tampilan yang menarik dan pada akhir pengerjaan kuis akan muncul *rating* nilai secara otomatis. sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan nilai yang maksimal (Fianto et al., 2024). Fitur fitur yang disediakan *wordwall* sangat beragam dan membuat peserta didik tidak merasa bosan (Suarmini, 2023). *Wordwall* memiliki fitur berbasis

permainan dan interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif dan membangun lingkungan belajar yang positif. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang efektif dan layak untuk meningkatkan motivasi belajar (Susilowati et al., 2025). Media berbasis *wordwall* juga berperan dalam mengembangkan kemampuan bernalar dan menemukan solusi untuk setiap pertanyaan. Secara tidak langsung *wordwall* juga dapat menjadi salah satu keterampilan berpikir kritis (Prasasti et al., 2024).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Zahwa dkk, menyimpulkan bahwa media *Wordwall* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa penerapan media *Wordwall* dapat membantu mengatasi masalah belajar dan meningkatkan hasil belajar (Zahwa dkk, 2024). *Wordwall* menyajikan template permainan edukasi yang dapat disesuaikan konten materi sesuai kreativitas pendidik. Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* merupakan media yang menyenangkan dan bervariasi yang akan membuat peserta didik lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses

pembelajaran (Aidah & Nurafni, 2022). Pemanfaatan *Wordwall* meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik dapat belajar dengan baik. (Amril et al., 2023). Dengan menggunakan media berbantuan *Wordwall* mempermudah pendidik melihat perkembangan hasil belajar peserta didik, karena bisa berfungsi sebagai alat an evaluasi (Shelvia Amanda et al., 2024)

Mata pelajaran IPA sering dianggap membosankan oleh peserta didik, terlebih jika kegiatan belajar yang dirancang belum menggunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Media berbantuan *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA (Pradani, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Zunidar dan Suwandi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan ditemukan interaksi positif antara penggunaan *Wordwall* dan minat belajar (Zunidar & Suwandi, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Alfina dan kawan kawan juga menunjukkan pengaruh signifikan antara penggunaan media *Wordwall*

dengan minat belajar peserta didik (Hidayaty et al., 2022).

Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di beberapa sekolah masih didominasi metode ceramah dengan minim penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan survei awal terhadap 64 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pangkah, sebanyak 53,1% menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih kurang menyenangkan. Peserta didik mengaku kesulitan memahami materi karena disajikan secara abstrak dan tanpa dukungan media visual maupun interaktif yang memadai. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi belajar peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga guru IPA, yang menyampaikan mereka mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan waktu, keterampilan teknologi, dan akses terhadap sumber daya pendukung.

Berdasarkan situasi tersebut maka sangat penting adanya inovasi di bidang pengembangan media pembelajaran yang praktis, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik.

Perkembangan platform digital seperti *Canva* dan *Wordwall* memberikan solusi dalam menyediakan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Canva* menyediakan fitur desain visual yang menarik dan mudah dibuat oleh pendidik serta dioperasikan oleh peserta didik sebagai salah satu strategi dalam menyediakan lingkungan belajar yang memadai. Sementara, *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas permainan atau gamifikasi seperti kuis, teka-teki silang, dan *match-up games* yang dapat meningkatkan interaktivitas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggabungan kedua *platform* ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan visual, permainan edukatif, dan pembelajaran mandiri.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi tersebut, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *Canva* dan *Wordwall*. Tujuannya adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif

yang efektif untuk membantu belajar peserta didik pada materi makanan di kelas VIII SMP.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research & Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian *Research & Development* dengan model ADDIE memiliki tahapan tahapan antara lain *analysis, design, development, implementation, and evaluation*, namun dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti dibatasi untuk tahap *analysis, design, dan development*.

Peneliti *memilih* model penelitian pengembangan atau *research & Development* (R & D) bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran IPA interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang akan diuji kelayakannya melalui validasi ahli. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Pangkah dengan jumlah 60 peserta didik. Teknik *pengumpulan* data dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini berdasarkan pada kelayakan serta keefektifan

media pembelajaran. Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validitas yang digunakan untuk mengetahui *apakah* media yang dikembangkan valid dan layak digunakan atau tidak. Instrumen validasi dikembangkan dengan skala linkert. Tabel skala linkert yang digunakan pada penelitian ini seperti yang tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Linkert

Score	Kriteria
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber Sugiono:2022)

Prosentase validasi para ahli rata rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan persentase validator

$\sum X$ = Jumlah rata rata skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Skor ideal (Skor maksimal)

Setelah memperoleh prosentase kevalidan media dari ahli media dan ahli materi maka kemudian akan dikategorikan sesuai tingkat kualifikasi kelayakan. Kualifikasi tingkat

kelayakan dari ahli media dan ahli materi ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Skor Presentase (%)	Kualifikasi
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

(Sumber: Ridwal, 2023)

Efektivitas media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* diukur dari peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan *pretest* dan *post test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *canva* dan *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Pangkah. Tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah tahapan *analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan)

1. *Analysis* (Analisis)

a) Analisis kebutuhan

Untuk mengetahui kebutuhan pendidik atau guru dan peserta didik dalam melaksanakan *kegiatan* belajar dan mengajar, maka dilakukan analisis kebutuhan agar media yang

dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan (Vivien Pitriani et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara terhadap 3 guru, diperoleh informasi bahwa pendidik belum mempunyai media pembelajaran interaktif yang tepat untuk materi makanan dan sistem pencernaan makanan serta sangat membutuhkan media yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 5 peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik digital *mereka*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Wordwall* sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik pada materi makanan.

b) Analisis kurikulum

Secara keseluruhan, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Wordwall* sangat relevan untuk mendukung *pencapaian* Capaian Pembelajaran IPA kelas VIII pada materi makanan. Media ini tidak hanya sesuai dengan karakteristik

peserta didik yang akrab dengan teknologi digital, tetapi juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna.

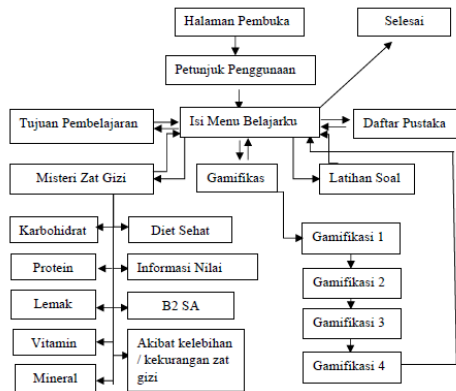
c) Analisis materi

Materi makanan dalam IPA kelas VIII SMP memiliki ruang lingkup yang cukup luas. Peserta *didik* diharapkan mampu memahami jenis-jenis zat gizi dalam makanan, fungsi zat gizi bagi tubuh, konsep gizi seimbang, serta mampu menganalisis dampak kekurangan maupun kelebihan gizi.

2. Perancangan atau *Design*

Perancangan atau *design* diawali dengan merancang konsep media pembelajaran interaktif, membuat garis besar isi media, pembuatan skema tampilan, dan *story board* pembuatan media *pembelajaran* interaktif IPA. Pada tahap ini, temuan-temuan yang telah berhasil diidentifikasi diwujudkan dalam bentuk *flowchat* sederhana sebagai alur produk multimedia interaktif yang dikembangkan. Perlu dicatat bahwa *flowchat* yang dikembangkan sebagai perwujudan ide dalam upaya menyelesaikan masalah-masalah yang telah diidentifikasi pada tahap analisis dimodifikasi dari penelitian yang

dikembangkan oleh Yogi dkk (Pinilih et al., 2024). *Flowchat* media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada gambar 1.

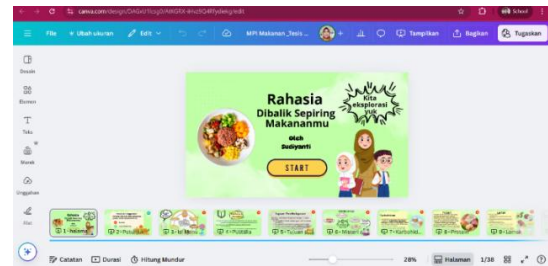


Gambar 1. Flowchat media pembelajaran interaktif IPA

3. Tahap pengembangan

Setelah merancang atau membuat desain media pembelajaran interaktif, langkah selanjutnya adalah pengembangan media. Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif IPA dilakukan oleh pengembang dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Setelah rancangan desain terbentuk, langkah selanjutnya adalah membuat bahan presentasi melalui *Canva*. Pada beranda *Canva* kita bisa memilih *template-template* yang ingin digunakan sebagai desain (Pratama et al., 2023). Untuk membuka aplikasi *Canva* melalui link www.canva.com Tampilan setelah membuat bahan

presentasi ditampilkan seperti gambar 2.



Gambar 2. Tampilan aplikasi Canva untuk membuat bahan presentasi

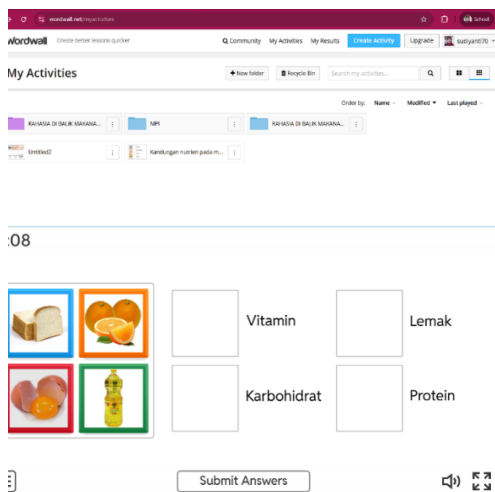
Slide presentasi pada aplikasi *canva* dibuat mulai dari halaman judul, petunjuk penggunaan, halaman menu, tujuan pembelajaran, materi, gamifikasi, latihan soal, dan pustaka. Contoh beberapa slide dari media pembelajaran interaktif disajikan pada gambar 3.





Gambar 3. Contoh beberapa slide menu dalam media pembelajaran interaktif

Setelah pembuatan presentasi *Canva*, langkah selanjutnya adalah membuat permainan edukasi melalui link www.wordwall.com. Contoh tampilan layar seperti disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan layar Wordwall

Desain bahan presentasi *Canva* kemudian dibuat interaktivitas antar slide dan dihubungkan dengan permainan Wordwall dengan cara membuat *hiperlink* sehingga pengguna bisa melakukan klik pada tombol yang disediakan sesuai dengan petunjuk penggunaan. Media

pembelajaran interaktif yang sudah didesain bisa diakses pengguna dalam bentuk *website* melalui link https://s.id/Media_IPA

Media pembelajaran yang dibuat diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen dan guru senior yang sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 20 tahun dan bergelar magister pedagogi. Uji validitas menghasilkan dua jenis data yaitu kuantitas (angka berdasarkan skala linkert 1 - 4) dan data kualitatif (komentar dan saran) Hasil dari prosentase validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase Validasi Akhir	Kategori
1	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.	91,67%	Sangat Layak
2	Ketepatan dan kelengkapan materi	95,83 %	Sangat Layak
3	Kejelasan penyampaian materi	89,6 %	Layak
4	Kecocokan media dengan sasaran pengguna	95,83 %	Sangat Layak
5	Kualitas Media	96,67%	Sangat Layak
6	Keefektifan media dalam membantu pembelajaran	97,22%	Sangat Layak
Rata rata hasil validasi		94,45 %	Sangat Layak

Sumber: Data Olahan, 2025

Berdasarkan data di atas, produk media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ketiga ahli media dan ahli materi dengan rata rata persentase 94,45%. Selain itu, agar media pembelajaran lebih baik, tim validator memberikan komentar dan saran perbaikan seperti tersaji dalam tabel 5.

Data kualitatif yang diperoleh dari tim validator untuk perbaikan media pembelajaran seperti tersaji pada tabel 5.

Tabel 5. Komentar Dan Saran Dari Tim Validator

Validator	Komentar dan saran	Tindak lanjut
Validator 1	Menambahkan materi tentang B2SA untuk menambah konten yang memiliki kebaruan	Menambahkan materi tentang B2SA pada slide materi
Validator 2	Memberikan sumber dari gambar yang digunakan pada tampilan	Menambahkan sumber dari gambar yang digunakan pada setiap slide
Validator 3	Memperbaiki jarak tata letak gambar	Melakukan perbaikan pada tata letak gambar

Sumber: Data Olahan, 2025

Setelah melaksanakan proses validasi dan revisi dihasilkan produknya final media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang disajikan dalam gambar 4 dengan interaktivitas antar slide sesuai petunjuk penggunaan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang telah dikembangkan memiliki kriteria sangat layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPA materi makanan. Selain itu produk media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk membantu belajar peserta didik. Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* peserta didik memiliki rata rata hasil *pre test* sebesar 7,67 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPA hasil *post test* naik menjadi 8,7. Penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *canva* dan *wordwall* terbukti efektif digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMPN 2 Pangkah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *Canva* dan *Wordwall* yang telah dikembangkan memiliki

rata rata hasil validasi akhir 94,45 % dengan kriteria sangat layak dan terbukti efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPA materi makanan. Media pembelajaran interaktif IPA berbantuan *canva* dan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari semula rata rata hasil belajarnya 7,67 menjadi 8,7.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Andayani, Prabowo, S., Gafur, A., Situmorang, R., & Setiawan, B. (2024). Student Perceptions of Desired Learning Media Technology Development. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 642–656.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.40020>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Fianto, Z. A., Kawuryan, S. P., Saptono, B., Mujinem, & Putri, G. M. (2024). Perceptions of Elementary School Teacher Education Students on the Use of Wordwall Interactive Media as a Quiz. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 101–109.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.65492>
- Gita Permata Puspitasari, Z. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2374–2384.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Word Wall on Students ' Interest and Learning Outcomes Pengaruh Penggunaan Word

- Wall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223.
- Ima Setiani¹, R. M. dan A. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 1, 57–68.
- Irma Aprilda Sinaga, Agus Junaidi, D. (2025). *Designing Digital Learning Experiences* (hal. 134–140). FINGER. <https://doi.org/10.58732/finger.v4i2.431>
- Kurniasih, T., Jaya, S., Suyidno, S., & Fahmi, F. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Peserta Didik Jenjang SMP. In *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* (Vol. 11, Nomor 1, hal. 40–45). <https://doi.org/10.30738/natural.v11i1.16620>
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo, S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Salah Satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4789>
- Pardede, S., & Kovač, V. B. (2023). Distinguishing the Need to Belong and Sense of Belongingness: The Relation between Need to Belong and Personal Appraisals under Two Different Belongingness-Conditions. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(2), 331–344. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13020025>
- Pinilih, Y., Rejekiingsih, T., & Musadad, A. A. (2024). Digital Learning Media in Interactive Multimedia Based on Inquiry Approach for Sociology Learning in High Schools. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 438–454. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.45014>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 1, Nomor 5, hal. 452–457). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prasasti, K. A. D., Widiana, I. W., & Japa, I. G. N. (2024). Media Wordwalls Berbasis Soal HOTS terhadap Literasi Digital. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.50927>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *EduBiologia: Biological Science and Education*

- Journal*, 3(1), 40.
- Ridwan. (2023). *Dasar Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sartika, S. B., Suyidno, & Akbar Wiguna. (2024). The Analysis of Students Needed in Digital Teaching Media. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 44–62.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.40737>
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304–313.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Sobriyah, L., Khomariah, S., Nafsiah, Z., Salim, M. B., & ... (2024). Analisis Dampak Penggunaan Wordwall Terhadap Minat Belajar Sisiwa Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Menengah Pertama *Jurnal Firnas*, 21–26.
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/61412/27470>
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Sulastris Hutasoit, E., Tamara Hutaeruk, E. R., Yuni, R., Willem Iskandar Psr, J. V, Estate, M., & Sei Tuan Kab Deli Serdang, P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Materi Ajar Pasar Sma Negeri 13 Medan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 317–323.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4785>
- Susilowati, R., Sa'diyah, Z., Islahuddin, & Noviana, I. (2025). The Implementation of Wordwall as a Learning Medium to Enhance Arabic Learning Motivation Among Fourth Grade Students. In *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 27, Nomor 2, hal. 684–693).
<https://doi.org/10.21009/jtp.v27i2.58696>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayanti, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Ilmiah*

Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah,
7(3), 1064–1082.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>

Zahwa Iftithaa Rushaimah, Teguh Supriyanto, T. M. (2024). Wordwall Media In Learning Pancasila Education Of Learning Outcomes And Learning Motivation For Fifth Grade Elementary School Student. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(2), 370–382.

Zunidar, Z., & Suwandi, S. (2025). The Influence of Wordwall Learning Media and Learning Interest on Learning Outcomes. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(1), 145–155.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i1.1972>