

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MI NURUL HASANAH
KOTA MAKASSAR**

Nur Aliah¹, Rohana², Ahmad Syawaluddin³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar,

¹nuralyamks@gmail.com, ²rohana@unm.ac.id, ³unmsyawal@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva based Wordwall learning media and analyze its feasibility and effectiveness in increasing the learning interest of fourth-grade students at MI Nurul Hasanah, Makassar City. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 22 fourth-grade students and 1 class teacher. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. Qualitative data were obtained from suggestions and input from material experts, media experts, and respondents, while quantitative data were analyzed using a Likert scale and descriptive analysis. The results of the study indicate that students' need for learning media is in the high category, with 72.73% of students categorized as very needy and 27.27% categorized as needy. The resulting product is a Canva-based Wordwall learning media that was systematically developed according to the ADDIE stages. The results of the feasibility test show that the media is categorized as very feasible, with a percentage of assessment by material experts of 85.93% and media experts of 89.58%. In addition, the use of this media has been proven to increase student learning interest, as indicated by an increase in scores from 1105 before use to 1705 after use. It can be concluded that the Canva-based Wordwall media is feasible and effective to be used as an interactive learning alternative to increase student learning interest in science subjects in elementary schools.

Keywords: learning media, canva-based wordwall, science learning interest.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis Canva serta menganalisis kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Nurul Hasanah Kota Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas IV dan 1 guru kelas. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli materi, ahli media, dan responden, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berada pada kategori tinggi, dengan 72,73% siswa termasuk kategori sangat membutuhkan dan 27,27% kategori membutuhkan.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Wordwall berbasis Canva yang dikembangkan secara sistematis sesuai tahapan ADDIE. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 85,93% dan ahli media sebesar 89,58%. Selain itu, penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor dari 1105 sebelum penggunaan menjadi 1705 setelah penggunaan. Dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berbasis Canva layak dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, wordwall berbasis canva, minat belajar IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya pembentukan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Yumna et al., 2020). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kecakapan, kreativitas, dan tanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses

pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa apabila disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, Fajriah dan Churiyah (2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Nurul Hasanah Kota Makassar, penggunaan media pembelajaran digital belum dimanfaatkan secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif, rendahnya antusiasme siswa, serta minimnya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan variasi media serta belum adanya integrasi antarplatform pembelajaran menjadi kendala utama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Temuan tersebut diperkuat melalui analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 22 siswa menggunakan angket skala Likert. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS yang ada saat ini memperoleh persentase sebesar 65,7% dengan kategori “diperlukan”. Sementara itu, kebutuhan terhadap media Wordwall berbasis Canva memperoleh

persentase sebesar 80% dengan kategori “sangat diperlukan”, serta kesiapan siswa dalam menggunakan media tersebut mencapai 78,2% yang juga berada pada kategori “sangat diperlukan”. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan terintegrasi.

Permasalahan utama dalam pembelajaran terletak pada penggunaan media yang belum terintegrasi secara optimal, khususnya pemanfaatan Wordwall yang masih terbatas sebagai media evaluasi sederhana. Menurut Khairunnisaa dan Astimar (2024), Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui permainan edukatif. Namun, dalam praktiknya, penggunaan Wordwall yang tidak terintegrasi dengan media penyajian materi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara maksimal. Akibatnya, minat belajar siswa cenderung rendah dan bersifat sementara.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penyajian materi dan evaluasi dalam satu kesatuan yang utuh. Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis Canva. Canva digunakan sebagai media penyajian materi dalam bentuk presentasi visual yang menarik dan sistematis, sedangkan Wordwall dimanfaatkan sebagai media evaluasi interaktif. Menurut Arulselvi (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dengan adanya integrasi ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amril, Darniyanti, dan Sapitri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta dinyatakan layak, praktis, dan efektif. Namun, penelitian tersebut masih menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi yang berdiri sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki

kebaruan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan Canva sebagai media penyajian materi dan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif dalam satu rangkaian pembelajaran yang terstruktur.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media Wordwall berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang terintegrasi antara penyajian materi dan evaluasi interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.

Penelitian dilaksanakan di MI Nurul Hasanah Kota Makassar dengan subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Proses pengujian dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji alpha untuk validasi oleh ahli dan uji beta untuk mengetahui respon pengguna.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respon, dan angket minat belajar siswa dengan skala Likert. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase hasil penilaian, kemudian dikategorikan untuk menentukan tingkat kelayakan media serta minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

hasil analisis kebutuhan terhadap 22 siswa kelas IV, diperoleh persentase keseluruhan sebesar 74,6% dengan kategori diperlukan. Secara rinci, aspek media pembelajaran yang digunakan memperoleh 65,7%, aspek kebutuhan media Wordwall berbasis Canva sebesar 80%, dan aspek kesiapan siswa sebesar 78,2%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Berikut data analisis kebutuhan secara keseluruhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Analisis Kebutuhan

Aspek Analisis	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Media pembelajaran IPAS yang digunakan	405	616	65,7%	Diperlukan
Kebutuhan media Wordwall berbasis Canva	493	616	80%	Sangat Diperlukan
Kesiapan siswa dalam menggunakan media Wordwall	413	528	78,2%	Sangat Diperlukan

I berbasis Canva					
Jumlah	1.311	1.760	74,6%	Diperl ukan	

Temuan ini sejalan dengan teori analisis kebutuhan yang dikemukakan oleh Khasinah dan Elviana (2022), bahwa analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan nyata peserta didik. Tingginya persentase pada aspek kebutuhan media dan kesiapan siswa menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya membutuhkan inovasi media, tetapi juga telah siap menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media Wordwall berbasis Canva relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Pengembangan media Wordwall berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini dimulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran yang masih konvensional, kemudian dilanjutkan dengan perancangan media berupa

slide Canva dan kuis Wordwall, hingga realisasi produk yang terintegrasi melalui barcode QR. Media kemudian diterapkan dalam pembelajaran dan dievaluasi untuk memastikan kualitas serta efektivitasnya. Proses ini menunjukkan bahwa pengembangan dilakukan secara sistematis sesuai teori ADDIE dan prinsip pembelajaran multimedia.

Tingkat kelayakan media menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 85,93% dan ahli media sebesar 89,58%. Selain itu, respon siswa mencapai 98,15% dan respon guru 89,83%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, kemudahan, dan penyajian, serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media terlihat dari peningkatan skor minat belajar siswa dari 1105 menjadi 1705 setelah penggunaan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Wordwall berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan, dan

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini terbukti efektif karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari pengembangan media wordwall berbasis *Canva* yaitu:

Analisis kebutuhan dilakukan melalui angket kepada 22 siswa kelas IV menggunakan skala Likert dengan 20 pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu media pembelajaran yang digunakan, kebutuhan media Wordwall berbasis *Canva*, dan kesiapan siswa. Hasil menunjukkan bahwa media yang digunakan saat ini masih perlu dikembangkan (65,7%), kebutuhan terhadap media Wordwall berbasis *Canva* sangat tinggi (80%), dan siswa juga siap menggunakannya (78,2%). Secara keseluruhan, tingkat kebutuhan mencapai 74,6% dengan kategori diperlukan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media Wordwall berbasis *Canva* sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Pengembangan media Wordwall berbasis *Canva* menggunakan model ADDIE meliputi analisis,

perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan media yang dibuat interaktif, layak digunakan, dan mampu meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa.

Kelayakan media Wordwall berbasis *Canva* diuji melalui uji alpha dan beta. Uji alpha oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil sangat layak, dengan persentase 85,93% untuk materi dan 89,58% untuk media, sehingga produk dinilai sesuai dari aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Uji beta melibatkan siswa dan guru. Hasil respon siswa memperoleh persentase 98,15% dan guru 89,83%, keduanya dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta efektif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Keefektifan media Wordwall berbasis *Canva* diukur melalui angket minat belajar siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor dari 1105 sebelum penggunaan media menjadi 1705 setelah digunakan. Hal ini menandakan bahwa media tersebut efektif dalam

meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Arulselvi M, E. (2011). *Effect Of Instructional Media In The Learning Of English Grammar On The Achievement Of Teacher Training Students At Namakkal District. I-Manager's Journal on English Language Teaching*, 1(3), 23–31.
<https://doi.org/10.26634/jelt.1.3.1598>

Bundu, U. N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar*. 0, 128–143.

Fajriah, U. N., & Churiyah, M. (2016). *Utilizing Instructional Media for Teaching Infrastructure Administration. Journal of Education and Practice*, 7(6), 100–111.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1092480>

Khairunnisaa', N., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Game Wordwall pada Materi Pengaruh Gaya terhadap Benda Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Arzusun*, 4(6), 982–993.
<https://doi.org/10.58578/arzusun.v4i6.4007>

Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alvabeta Bandung, CV.