

Systematic Literature Review: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva, Quizizz, dan Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar”

Natasya Putri¹, Tisi Meisa Putri², Winda Rahmadani³, Delvina Nisja Pratiwi⁴, Yanti Fitria⁵, M. Habibi⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹Natasyaputri12571@gmail.com, ²tisimeisaputri88@gmail.com

³windarahmadani1308@gmail.com, ⁴delfina281219@gmail.com,

⁵yantifitria@fip.unp.ac.id, ⁶habibie91@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Students' activeness is currently considered a key indicator of learning achievement. However, the level of activeness among elementary school students remains relatively low, primarily due to the use of conventional teaching methods and the limited integration of technology in the classroom. This study aims to examine the improvement of elementary students' activeness after the implementation of technology-based learning media such as Canva, Quizizz, and Wordwall. The methodology employed in this study is a Systematic Literature Review (SLR). The research process began with problem formulation, followed by article collection, screening based on inclusion and exclusion criteria, and analyzing as well as synthesizing the findings of each selected study. A total of 24 articles were included in this review after a rigorous screening process from an initial pool of 600 articles. The findings indicate that Canva, Quizizz, and Wordwall as learning media can effectively enhance the activeness of elementary school students during the learning process. Therefore, the use of Canva, Quizizz, and Wordwall can be considered an effective solution to improve students' activeness in elementary education.

Keywords: Elementary students' activeness, Canva, Quizizz, Wordwall.

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan indikator pencapaian pembelajaran saat ini. Namun, keaktifan siswa sekolah dasar saat ini masih rendah karena metode guru yang konvensional atau belum secara keseluruhan menggunakan teknologi. Penilitan ini bertujuan untuk melihat peningkatan keaktifan siswa sekolah dasar setelah

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti canva, quizizz dan wordwall. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic literature review* (SLR). Proses penelitian dimulai dari perumusan masalah, pengumpulan artikel, penyaringan artikel sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, dan menganalisis serta menyimpulkan hasil penelitian setiap artikel. Sebanyak 24 artikel yang dijadikan sebagai kajian studi yang diperoleh setelah proses penyaringan dari 600 artikel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa canva, quizizz dan wordwall sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan canva, quizizz dan wordwall adalah solusi terbaik untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Keaktifan siswa SD, Canva, Quizizz, Wordwall.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi membawa perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran dengan metode konvensional perlahan-lahan mulai hilang dan bertransformasi ke pemanfaatan teknologi. Kondisi ini, menuntut dunia pendidikan untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu, keaktifan siswa merupakan tujuan pendidikan saat ini. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu kondisi atau kegiatan dimana siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Bentuk keaktifan tersebut dapat

berupa bertanya, mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, bekerja sama dengan teman, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran karena memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, maka semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Ahmad & Karim, 2021).

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi membuat siswa terlibat secara aktif,

meningkatkan berpikir kritis dalam pemecahan masalah secara langsung, semua itu dapat membantu siswa dalam belajar dan mendorong pengembangan kemampuan baru mereka (Depita, 2024). Lebih lanjut (Iqbal Arrosyad, Farahmad, & Nabila, 2024) menjelaskan bahwa ketertarikan dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran saat usia dini, dapat membuat mereka semangat belajar ke jenjang selanjutnya.

Namun, berdasarkan salah satu hasil penelitian pada tingkat sekolah dasar, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang berlangsung karena media pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan guru, serta siswa belum memahami materi secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih memerlukan inovasi agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021).

Keaktifan siswa dipengaruhi oleh bagaimana metode guru dalam pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah, guru masih cenderung mendominasi kegiatan belajar, sedangkan siswa lebih pasif. Kondisi ini menyebabkan interaksi antara guru dan siswa kurang berjalan optimal, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru perlu mengelola pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Durisa, Istiningsih, & Widodo, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlunya inovasi pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran dengan menggunakan media digital bukan hanya menyampaikan materi secara visual tetapi juga memberi peluang siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong keaktifan siswa. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Canva, Quizizz dan Wordwall.

Canva Adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik. Canva menyediakan berbagai fitur pengeditan seperti editor foto, filter, bingkai, stiker, dan berbagai elemen desain lainnya. Aplikasi canva bisa di akses melalui ponsel atau desktop, sehingga memungkinkan pengguna mengedit desain kapan saja dan dimana saja (Fitriyah, Dzulkarami, & Jannah, 2024).

Quizizz Adalah aplikasi yang digunakan sebagai media untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai bentuk soal yang dapat dikerjakan siapapun, serta memungkinkan pengguna untuk menyusun soal secara mandiri sesuai kebutuhan. Soal yang dibuat juga dapat dilengkapi dengan gambar maupun video, dengan variasi bentuk seperti pilihan ganda, polling, esai, hingga soal berbasis gambar. Selain itu, quizizz memiliki fitur pengaturan waktu pada setiap soal, sehingga durasi pengerjaan dapat disesuaikan dengan tingkat

kesulitan masing-masing soal (Sitorus & Santoso, 2022).

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan interaktif, seperti gambar, objek, maupun diagram yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran atau soal yang akan dibahas. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif, serta dapat diakses dengan mudah oleh siswa (Lubis & Nuriadin, 2022).

Meskipun banyak penelitian *systematic literature review* tentang canva, quizizz dan wordwall seperti yang dilakukan Ashari, dkk., (2025) menyimpulkan {Citation} bahwa Canva dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Media canva membuat proses belajar lebih aktif dan berpusat pada siswa. Penelitian yang dilakukan (Rosita, 2024) menemukan bahwa Quizizz berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan

keterlibatan siswa. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam Wordwall berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, kolaborasi, komunikasi, dan penguasaan konsep oleh siswa (Purnamasari & Purwandari, 2025).

Penelitian-penelitian yang menggunakan metode *systematic literature review* terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital seperti Quizizz, Canva, dan Wordwall telah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan umumnya diteliti secara terpisah, dimana masing-masing media terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa. Namun, kajian tersebut masih belum banyak yang mengintegrasikan ketiga media tersebut dalam satu penelitian untuk melihat pengaruhnya secara bersamaan terhadap keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki novelty berupa pengkajian secara terpadu penggunaan Quizizz, Canva, dan Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan tiga aplikasi pembelajaran yaitu, Canva, Quizizz, dan Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Penulis memilih topik ini karena keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Canva, Quizizz, dan Wordwall semakin berkembang dan terbukti dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji penggunaan ketiga aplikasi tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) yang bertujuan untuk mengkaji penelitian-penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan topik penelitian ini. Alur metodologi ditampilkan dalam bentuk kerangka PRISMA.

Tahapan penelitian meliputi:

Perumusan masalah

perumusan masalah dilakukan dengan yang menggunakan kerangka

PEOS. (1) *population*: siswa sekolah dasar mencakup semua jenjang kelas, (2) *exposure*: Canva, Quizizz, dan Wordwall (aplikasi pembelajaran digital), (3) *outcome*: peningkatan keaktifan belajar siswa SD, (4) *study design*: penelitian kualitatif, kuantitatif, dan penelitian tindakan kelas (PTK).

sehingga diperoleh rumusan masalah: bagaimana pengaruh aplikasi Canva, Quizizz, dan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam peningkatan keaktifan siswa sekolah dasar.

pengumpulan artikel

pengumpulan artikel dalam penelitian ini menggunakan aplikasi publish or perish pada database google scholar. Kami menggunakan tiga kata kunci dalam pencarian artikel karena dalam kajian ini membahas tiga aplikasi digital sekaligus untuk meningkatkan keaktifan siswa SD. Untuk aplikasi Canva kami menggunakan kata kunci "Canva" keaktifan siswa, "Quizizz" keaktifan siswa SD untuk aplikasi Quizizz, dan untuk aplikasi Wordwall kami menggunakan kata kunci "Wordwall" keaktifan siswa SD. Pencarian artikel kami persempit dengan artikel terbitan tahun 2021 hingga 2026. Kami

menemukan 200 sumber untuk masing-masing aplikasi.

Penyaringan sumber sesuai kriteria inklusi dan eksklusi

Aspek inklusi meliputi artikel berisi penelitian tentang aplikasi canva, Quizizz, dan Wordwall dalam meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa SD dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut di publikasikan dalam bentuk jurnal yang terakreditasi sinta 4 ke atas dalam Bahasa Indonesia untuk menjaga keabsahan sumber.. kriteria eksklusi adalah artikel yang tidak sesuai dengan topik dan subjek penelitian, tidak diterbitkan dalam bentuk jurnal, dan bukan merupakan sinta 4 keatas, tidak diikutsertakan dalam penelitian ini.

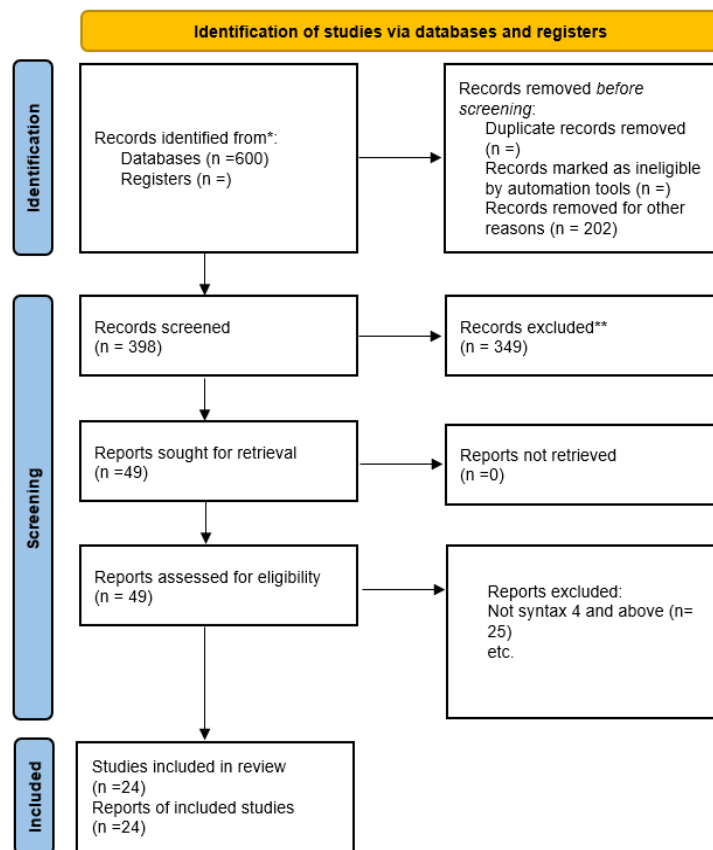
Tahap penyaringan awal kami mendapatkan 133 untuk Canva, 108 untuk Quizizz dan 157 untuk Wordwall, dimana penyaringan pertama ini dilihat dari publikasi artikel dalam bentuk jurnal. Penyaringan kedua dilihat dari kesesuaian topik, 8 artikel yang lolos untuk Canva, 10 artikel untuk Quizizz, dan 31 artikel untuk Wordwall. Penyaringan ketiga dilihat dari terakreditasi sinta 4 keatas. Setelah dilakukan penyaringan ketiga, sebanyak 3 artikel yang lolos untuk

Canva, 4 artikel untuk Quizizz, dan 17 artikel untuk Wordwall. Sehingga, ada 24 artikel yang bisa dijadikan kajian studi untuk penelitian ini.

Menganalisis dan menyimpulkan hasil setiap artikel

Setelah penyaringan artikel, selanjutnya kami menganalisis dengan membaca isi artikel serta

menarik kesimpulan dari hasil penelitian masing-masing artikel. Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel yang berisikan kesimpulan hasil yang dilengkapi nama peneliti, tahun penelitian, dan judul setiap artikel.



Gambar1: Alur PRISMA

Sumber: Page MJ, et al. BMJ 2021;372:n71. doi: 10.1136/bmj.n71.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel yang lulus dalam

seleksi, ditemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan canva, quizizz dan wordwall sebagai media dapat meningkatkan keaktifan

siswa sekolah dasar dalam peroses pembelajaran. Siswa mejadi aktif bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, hingga bisa mengerjakan

tugas secara mandiri. Hasil penelitian dari kajian masing-masing aplikasi tersebut akan disajikan dalam table berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Terhadap Aplikasi Canva

penulis	Judul artikel	Hasil
(Rahmi, N., 2024)	Upaya Peningkatan Partisipasi Dan Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Canva Di Upt Spf Sd Centre Mangalli	Dari hasil penelitian penggunaan canva dapat meningkatkan partisipsi aktif dan minat siswa dalam pembelajaran. Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu, semangat mengikuti pembelajaran, serta siswa suka bertanya di depan kelas.
(Khaeriya h & Mahendra , 2026)	Pengaruh Model Gamifikasi Dengan Media Canva Edu Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaranmatematika Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Tanjung 2 Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten	Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan model pembelajaran gamifikasi dengan Canva Edu berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan keaktifan dari segi fisik, mental, dan emosional dalam mata pelajaran matematika.
(Qibtiah, Farazwati , Manurung , Novi, & Rosmalin da, 2025)	Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Media Canva Di Kelas Iv Sd	Hasil penelitian membuktikan Penggunaan Canva meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 86,90%, meliputi kemampuan berpendapat, diskusi, kerja sama, dan menghargai pendapat teman.

Tabel 2. Hasil Penelitian Terhadap Aplikasi Quizizz

Penulis	Judul artikel	Hasil
(Nurhasana h, Nugraha,	Penggunaan media hasil dan pembahasan menunjukkan penggunaan quizizz dalam pembelajaran ips dengan media Quizizz dapat	

& Pratama, 2024)	meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD	meningkatkan keaktifan siswa hingga berada di tingkat 82,35% (kategori tinggi) serta siswa mudah memahami pelajaran dan berinteraksi.
(Sekaryati, 2023)	Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bajera	Hasil dan pembahasan menunjukkan pembelajaran ips dengan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga berada di tingkat 82,35% (kategori tinggi).
(Wahudi, Prihatin, & Muljani, 2026)	Efektivitas Media Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar	Hasil dan pembahasan menyatakan bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dari 46,5 % menjadi 87%. Setelah penggunaan aplikasi quizizz siswa sering bertanya, menjawab, berdiskusi serta antusias dalam mengerjakan tugas.
(Agustina & Pratiwi, 2026)	Keterlibatan dan Antusiasme Belajar Siswa SD Melalui Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	hasil dan pembahasan menjelaskan quizizz dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal, keterlibatan emosional dan keterlibatan kognitif serta aktif mengikuti intruksi dari guru.

Tabel 3. Hasil Penelitian Terhadap Aplikasi Wordwall

Penulis	Judul artikel	Hasil
(Putri Widyowati, Nursyahidah, Azizah, & Saraswati, 2023)	Penerapan Model Pembelajaran n Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwal Iuntuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika	Hasil dan pembahasan menyatakan bahwa model pembelajaran PBL dengan aplikasi wordwall dapat keaktifan siswa meningkat hingga 80% pada mata pelajaran matematika. Keberhasilan siswa menyelesaikan mata Pelajaran meningkat dari 57% menjadi 79%
(Pramesti, Ekowati, & Febriyanti, 2023)	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learningdengan Menggunakan Media Wordwalluntuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD Pada Pelajaran Bahasa Indonesia	penelitian menemukan hasil bahwa keaaktifan siswa meningkat menjadi 86,42% siswa kelas 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan proses belajar lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan.

(Yanti, Nuvitalia, Miyono, & Rizkiyati, 2023)	Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Wordwall	Aplikasi	Hasil dan penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi wordwall membuat siswa lebih antusias dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran.
(Putriani & Gunawan, 2023)	Media Games Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Pada Muatan IPAS		Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa wordwall lebih unggul dalam meningkatkan keaktifan siswa daripada metode konvensional atau tanpa media pembelajaran. Siswa dapat belajar lebih baik walaupun sambil bermain.
(Furliana, Restian, & Supradana, 2023)	Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD		Dari hasil dapat disimpulkan wordwall sebagai media evaluasi dapat meningkatkan keaktifan siswa. Wordwall membuat Pelajaran bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran. Peningkatan ketuntasan siswa meningkat sebesar 68% pada siklus 1 dan 86% pada siklus 2
(Mulya Rengganis, Subekti, & Sumiyatun, 2024)	Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Peterongan		Penelitian memperoleh hasil wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 69,56%. Saat pembelajaran menggunakan wordwall siswa menjadi sangat aktif menjawab pertanyaan untuk berlomba mendapatkan nilai terbaik.
(Samara, Mutmainna, Ardilla, Suleha, & Nursakiah, 2024)	Penerapan Model Problem Based Learning Dan Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao		Hasil dan pembahasan menunjukkan Wordwall sebagai media pendukung terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Partisipasi siswa lebih aktif, terutama dalam diskusi.
(Jannah, Pravitasari, Astuti, Utami, & Suprapti, 2025)	Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ipas Melalui Media Interaktif Wordwall		Dari hasil penelitian menunjukkan wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa pada siklus 1 sebesar 65,19% dan meningkat menjadi 86,88% pada siklus 2
(Pangastuti & Malawi, 2024)	Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui		Penelitian menemukan hasil bahwa wordwall sebagai alat bantu dalam model discovery learning dapat meningkatkan keaktifan siswa

	Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	hingga 77,28%. Siswa selalu aktif dan berkontribusi dalam setiap proses pembelajaran secara langsung. Hal ini dapat membantu siswa membentuk pengetahuannya secara mandiri.
(Rosiana, I Made Sujana, & Irwan Taufiqurrahman, 2025)	Meningkatkan Keaktifan siswa dan prestasi belajar melalui penggunaan media Interaktif Wordwall Siswa Kelas 4B SDN 05 Cakranegara	Hasil dan pembahasan membuktikan keaktifan siswa meningkat hingga mencapai persentase 78,57% setelah penggunaan wordwall. Siswa aktif dalam menjawab soal kuis, menyampaikan pendapat, serta membuat siswa merasa nyaman selama proses pembelajaran.
(Yustianawati & Nugroho, 2024)	Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ppkn Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Karanggintung	dengan wordwall keaktifan belajar menyentuh angka rata-rata 3,30 dengan kemampuan kompetensi sangat baik dan meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.
(Bungin, Rizal, & Ar, 2025)	Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iii-C Sd Negeri 25 Palu Pada Mata Pelajaran Ipas	Penelitian memperoleh hasil penggunaan media wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga rata-rata 83%. Keaktifan siswa meningkat dalam tiga indikator yaitu, bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas dengan mandiri.
(Pomalingo, Chairunnisa, Nurbaya, & Muhajir, 2024)	Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Inpres Hartaco Indah	Hasil penelitian menyatakan bahwa wordwall dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa hingga mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dari pernyataan siswa bahwa mereka merasa pembelajaran lebih unik dan seru.
(khoirunnisa & Pratiwi, 2026)	Media Wordwall Sebagai Solusi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Wordwall membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, serta meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Siswa menyatakan mereka lebih mudah memahami materi, tidak mudah bosan serta bersemangat mengikuti pembelajaran.
(kustiwa, Maulana, & Uswatun, 2025)	Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Wordwall	Hasil penelitian membuktikan keaktifan siswa meningkat dari 56,88% menjadi 77,50% sehingga sapat disimpulkan wordwall dapat

	untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	meningkatkan keaktifan siswa dalam aktivitas belajar.
(Aisyah, Ramadhani, Tiranda, Hadisaputra, & Syarifuddin, 2024)	Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Di UPT SPF SDN Mangasa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Interaktif Wordwall	Hasil penelitian menyatakan bahwa wordwall meningkatkn keaktifan siswa hingga 76,52%. Wordwall membuat siswa besemangat, baik dalam kuis, permainan, hingga evaluasi pembelajaran.
(Surantika, Suparya, & Winangun, 2025)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dan Keaktifan Siswa Kelas 5 Sd Negeri 3 Sanggalangit	Hasil penelitian menunjukkan kooperatif tipe TGT dengan wordwall mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat

Ketiga penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pemebelajaran maupun alat bantu dalam meyampaikan materi belajar dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Canva mambuat siswa semangat mengikuti pembelajaran, sering berpendapat, berdiskusi, kerja sama, serta menghargai pendapat teman. bukan hanya dari segi fisik, tetapi juga segi mental dan emosional. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari & Mushafanah, 2024) bahwa setelah pengguanaan canva siswa lebih fokus terhadap materi, antusias dalam diskusi kelompok, aktif bertanya dan menjawab, serta bersemangat dalam

mengerjakan tugas. (Risky, Qomariyah, Annisa, & Moridina, 2024) juga menemukan sebagian besar siswa merasa mudah memahami materi pembelajran, belajar lebih menarik, menyengkan dan tidak monoton dengan menggunakan canva.

Penelitian-penelitian penggunaan aplikasi quizizz terbukti meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru, mengikuti intruksi guru, memberi peluang untuk berinteraksi dengan teman, aktif menjawab soal, mengerjakan tugas secara mandiri serta terlibat langsung dalam proses belajar secara kognitif dan emosional.

Kebenaran hasil penelitian ini, juga didukung oleh Putri dkk., (2026) menyatakan bahwa quiziz dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan bermakna serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi meningkat.

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa sekolah dasar. Penelitian- penelitian yang dilakukan menjadi bukti keberhasilan pembelajaran dengan bantuan wordwall. Setelah penggunaan wordwall pembelajaran terasa menyenangkan dan lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wisda dkk., (2026) bahwa media wordwall dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena relevan dengan tujuan pembelajaran, tampilan yang menarik serta bahasa yang digunakan sederhana sehingga siswa tidak bingung.

Selain itu, wordwall juga mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, saat sesi

diskusi, hingga mengerjakan tugas secara mandiri. Dengan penggunaan wordwall siswa menjadi nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini mendorong siswa untuk membentuk pengetahuannya secara mandiri. Penemuan ini juga didukung oleh hasil temuan (Wulandari, 2024) bahwa siswa lebih suka belajar dengan media teknologi yang menyenangkan daripada cara konvensional.

D. kesimpulan

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Canva sebagai media penyampaian materi dalam bentuk yang lebih unik dan bervariasi, sementara quizizz dan wordwall sebagai media untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui pemaparan soal yang lebih interaktif.

Siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat merupakan indikator yang banyak ditemukan disetiap penelitian. Pembelajaran yang membangun keaktifan siswa akan berpeluang besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada zaman sekarang. Sehingga, pembelajaran berbasis

teknologi seperti canva, quizizz dan wordwall merupakan solusi terbaik untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2026). KETERLIBATAN DAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SD MELALUI QUIZIZZ PAPER MODE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42527>
- Ahmad, F. M., & Karim, M. K. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *PJP: Pinisi Journal PGSD*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.70713/pjp.v1i3.28850>
- Aisyah, S., Ramadhani, S. R., Tiranda, Y., Hadisaputra, H., & Syarifuddin, S. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di UPT SPF SDN Mangasa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Interaktif Wordwall. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 553–563. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4775>
- Bungin, A., Rizal, & Ar, R. (2025). PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III-C SD NEGERI 25 PALU PADA MATA PELAJARAN IPAS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8084>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiya tuna.v3i1.516>
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., & Jannah, S. W. (2024). Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 03(03), 51–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v3i3.1875>
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). WORDWALL SEBAGAI MEDIA EVALUASI ASESMEN

- TODAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3752–3760. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645>
- Hapsari, M. F., & Mushafanah, Q. (2024). PENGGUNAAN MEDIA CANVA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KEAKTIFAN SISWA KELAS IV B SD SUPRIYADI 01 SEMARANG. *Jurnal Binagogik*, 11(2).
- Iqbal Arrosyad, M., Farahmad, E., & Nabila, H. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Sparta*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1.252>
- Jannah, M., Pravitasari, A. P., Astuti, Y. D., Utami, R. D., & Suprapti. (2025). PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23144>
- Khaeriyah, D. A., & Mahendra, M. (2026). PENGARUH MODEL GAMIFIKASI DENGAN MEDIA CANVA EDU TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG 2 KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN. 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44213>
- khoirunnisa, & Pratiwi, E. Y. R. (2026). Media Wordwall Sebagai Solusi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42574>
- kustiwa, D., Maulana, L. H., & Uswatun, D. A. (2025). Penggunaan Model Problem Based Learning (pbl) Berbantu Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29306>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mulya Rengganis, Subekti, E. E., & Sumiyatun. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students*

- Elementary Education*), 7(2), 274–281.
<https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22448>
- Nurhasanah, S., Nugraha, F., & Pratama, F. F. (2024). Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(5), 821–827.
<https://doi.org/10.22460/collase.v7i5.22640>
- Pangastuti, D. R., & Malawi, I. (2024). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3655>
- Pomalingo, F. P., Chairunnisa, D. M., Nurbaya, & Muhajir. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Inpres Hartaco Indah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19395>
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Purnamasari, D., & Purwandari, R. D. (2025). The Role of Wordwall in Improving Interactive Learning Quality: An Analisis of Empirical Studies through Systematic Literature Review. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25, 168–174.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1684>
- Putri, D. A., Rahmatillah, A., Putri, A. S. F., Almarzuqi, A. Y., & Awiyadi, A. R. (2026). PENERAPAN MEDIA DIGITAL BERBASIS QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV TERHADAP MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB DI SDN BLUTO. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(2).
- Putri Widyowati, A., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM

- BASED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK SD PADA PELAJARAN MATEMATIKA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032–4044.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Qibtiah, M., Farazwati, A., Manurung, W. L., Novi, D., & Rosmalinda, D. (2025). PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA DI KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27226>
- Rahmi, N., & H. (2024). UPAYA PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN CANVA DI UPT SPF SD CENTRE MANGALLI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 304–307.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19012>
- Regita Niken Ashari, Khoirul Ilmiati, Wening Patmi Rahayu, A. P. W. (2025). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI ERA DIGITAL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 309–323.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37091>
- Risky, Y., Qomariyah, I. F., Annisa, S., & Moridina, N. A. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JMIA: Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744>
- Rosiana, W., I Made Sujana, & Irwan Taufiqurrahman. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Wordwall Siswa kelas 4B SDN 05 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1049–1056.
<https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.809>
- Samara, N. S., Mutmainna, M., Ardilla, A., Suleha, S., & Nursakiah, N. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dan Pemanfaatan Media Wordwall

- untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 758–771.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4806>
- Sekaryati, N. K. A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bajera. *JURNAL PENDIDIKAN DEWANTARA*, 1(2).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Surantika, I. K., Suparya, I. K., & Winangun, I. M. A. (2025). PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI 3 SANGGALANGIT. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1).
- Vera Galuh Rosita, D. G. (2024). Studi Literatur: Tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Di Indonesia Tahun 2020-2024. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(2), 97–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/z4rkgz02>
- Wahudi, Prihatin, Y., & Muljani, S. (2026). Efektivitas media quizizz dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ipas siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.40549>
- Wisda, J. F., Erita, Y., & Zahara, L. (2026). Development of Wordwall Media Based on Problem Based Learning in IPAS Learning for Fourth Grade Elementary School. *Journal of Educational Sciences*, 10(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.10.1.hal.357-369>
- Wulandari, P. (2024). PENGARUH MEDIA APLIKASI WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. 1(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638.

[https://doi.org/10.51169/idegur
u.v8i3.667](https://doi.org/10.51169/idegur
u.v8i3.667)

Yustianawati, R., & Nugroho, A.
(2024). PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM
GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN PRESTASI BELAJAR
PPKN KELAS IV DI SD
NEGERI 1
KARANGGINTUNG. *Didaktik:
Jurnal Ilmiah PGSD FKIP
Universitas Mandiri*, 10(1).
[https://doi.org/https://doi.org/1.
36989/didaktik.v10i1.2786](https://doi.org/https://doi.org/1.
36989/didaktik.v10i1.2786)