

**PENGARUH MEDIA PUZZLE DRAG AND DROP BERBASIS CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENALI ELEMEN CERITA RAKYAT SISWA
KELAS III SD**

Eka Lussy Sulistiyowati¹, Bahauddin Azmy²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹ekalussysulistiyowati37@gmail.com, ²bahauddin@unipasby.ac.id

ABSTRACT

Indonesian language learning in elementary schools, particularly in folklore instruction, still faces problems related to students' low ability to understand folklore elements, including characters, plot, setting, and moral values. This condition is caused by the dominant use of conventional teaching methods that provide limited student engagement. Therefore, there is a need for interactive learning media to support meaningful learning (deep learning). This study aimed to determine whether there is an effect of using Canva-based drag-and-drop puzzle media on third-grade students' ability to understand folklore elements. This study used a posttest-only control group design using a quantitative, quasi-experimental methodology. Students at SDN Rungkut Menanggal I/528 Surabaya in the third grade served as the participants. They were split into two groups: an experimental group and a control group. A posttest was used to gather the data, and an independent samples t-test was used for analysis. With a significance value of less than 0.05, the results demonstrated a substantial difference in posttest scores between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that Canva-based drag-and-drop puzzle media have a significant effect on improving students' ability to understand folklore elements.

Keywords: *drag-and-drop puzzle, Canva, folklore elements, Indonesian language learning, deep learning, elementary school.*

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada materi cerita rakyat masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami elemen cerita rakyat yang meliputi tokoh, alur, latar, dan amanat. Kondisi ini disebabkan oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung pembelajaran bermakna (*deep learning*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *puzzle drag and drop* berbasis Canva terhadap kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Rungkut Menanggal I/528 Surabaya, yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan desain grup kontrol hanya posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi $<0,05$. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

media *puzzle drag and drop* berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *puzzle drag and drop*, Canva, elemen cerita rakyat, pembelajaran Bahasa Indonesia, *deep learning*, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik secara keseluruhan. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pengembangan pengetahuan mereka. Menurut (Tritanto, 2014), pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan sehingga mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, kemampuan memahami elemen cerita rakyat seperti tokoh, alur, latar, dan amanat menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa karena berperan dalam meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman dan apresiasi sastra (Tarigan, 2015). Namun, pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi serta menghubungkan unsur-unsur cerita secara runtut sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan aktual siswa dalam memahami struktur cerita rakyat.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berfokus pada pendekatan pembelajaran konvensional sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa kesempatan melakukan eksplorasi maupun memperoleh umpan balik secara langsung. (Sanjaya, 2016) menyatakan bahwa

pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat membatasi keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Di sisi lain, Dengan perkembangan teknologi digital, guru sekarang dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar secara visual dan manipulatif sehingga peserta didik dapat memahami elemen cerita rakyat melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva yang dipadukan dengan platform Wordwall sebagai media pendukung latihan interaktif. Media tersebut memungkinkan peserta didik menyusun elemen-elemen cerita melalui aktivitas mencocokkan, mengelompokkan, dan menyusun alur

cerita secara langsung sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, (Mayer, 2009) menjelaskan bahwa pemahaman akan terbentuk lebih baik ketika peserta didik mampu mengorganisasi informasi dan menghubungkan antarbagian materi secara terstruktur. Selain itu, (Munir, 2017) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi mampu menggunakan media digital interaktif untuk membuat belajar lebih menarik dan terlibat. Berdasarkan teori ini, penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva diperkirakan dapat membantu siswa memahami elemen cerita rakyat secara lebih mudah karena menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan memberikan kesempatan melakukan trial and error disertai umpan balik langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva terhadap pemahaman elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan memahami

elemen cerita rakyat yang meliputi tokoh, alur, latar, dan amanat. Penelitian ini didasarkan pada dugaan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan memahami elemen cerita rakyat melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peneliti tidak mengacak semua subjek penelitian secara menyeluruh; sebaliknya, mereka

menggunakan kelompok kelas yang sudah ada sebagai kelompok penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian kuantitatif, yang berasal dari filsafat positivisme, digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis data numerik. Di sisi lain, eksperimen semu digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengacak subjek secara random. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pascates. Dua kelompok terdiri dari kelas eksperimen yang menggunakan media Drag and Drop Puzzle berbasis Canva yang didukung Wordwall, dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, tes tambahan diberikan kepada kedua kelompok untuk mengevaluasi variasi dalam cara masing-masing kelompok memahami elemen cerita rakyat sebagai hasil dari pendekatan yang mereka terima.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu skor hasil posttest kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Data penelitian berasal dari siswa kelas III di SDN Rungkut Menanggal I/528 Surabaya. Dua kelas, kelas III B berfungsi sebagai

kelas eksperimen dan kelas III C berfungsi sebagai kelas kontrol. Teknik sampel purposive digunakan untuk memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, sehingga sampel yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Kedua pilihan kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan jumlah siswa yang ideal dan karakteristik kemampuan yang relatif homogen sehingga layak dijadikan sampel penelitian eksperimen.

Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi dan tes. Observasi mengumpulkan informasi tentang aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva. Sementara itu, tes mengukur kapasitas siswa untuk memahami elemen cerita rakyat setelah perawatan. Instrumen tes yang digunakan berupa posttest yang disusun sesuai dengan materi Kurikulum Merdeka kelas III sekolah dasar sehingga mampu menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap unsur tokoh, alur, latar, dan amanat cerita rakyat. Menurut (Azmi et al., 2023), observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui proses pengamatan yang

disertai pencatatan secara sistematis terhadap objek penelitian, sedangkan posttest digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pengukuran variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva, yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan fitur seret dan letakkan (drag and drop) untuk membantu siswa menyusun elemen-elemen cerita melalui aktivitas visual yang menarik. Indikator pengukuran variabel ini meliputi kesesuaian desain media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan, tingkat interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta daya tarik visual media. Variabel terikat adalah kemampuan memahami elemen cerita rakyat, yang diukur melalui kemampuan siswa mengidentifikasi tokoh, menentukan latar, memahami alur cerita, menemukan amanat, serta menjelaskan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Pengukuran kemampuan tersebut dilakukan menggunakan tes tertulis berupa soal

pilihan ganda dan isian singkat yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas III sekolah dasar.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan diawali uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik. Menurut (Ghozali, 2018), uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan menurut (Sugiyono, 2019), uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok penelitian. Setelah kedua syarat tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05, sehingga apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif diterima dan menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva berpengaruh terhadap kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar.

Untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik, analisis kuantitatif dimulai dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas, menurut (Ghozali, 2018), digunakan untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal. Sementara itu, uji homogenitas (Sugiyono, 2019) digunakan untuk menentukan apakah ada kesamaan varians dalam kelompok penelitian. Setelah kedua syarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan sampel t-test independen untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda setelah perlakuan yang berbeda. Hipotesis alternatif diterima karena penggunaan Puzzle Drag and Drop berbasis Canva berdampak pada kemampuan siswa kelas III sekolah dasar untuk memahami elemen cerita rakyat. Tes dilakukan pada taraf signifikansi 0,05, sehingga nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis

Canva yang didukung oleh platform Wordwall mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami elemen cerita rakyat di kelas III sekolah dasar. Dalam penelitian ini, siswa di kelas III SDN Rungkut Menanggal I/528 Surabaya terlibat dalam dua kelompok. Yang pertama adalah kelompok eksperimen yang diajarkan dengan Puzzle Drag and Drop berbasis Canva, sedangkan yang kedua adalah kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 53 siswa, 27 di kelas eksperimen dan 26 di kelas kontrol. Tes akhir, atau posttest, menghasilkan data penelitian, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan program komputer SPSS 21.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Kelas Eksperimen	27	75	92	84,48
Kelas Kontrol	26	72	86	78,92

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada Siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 84,48, sedangkan siswa di kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,92. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Selain itu, siswa di kelas eksperimen menunjukkan nilai maksimum yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan memahami elemen cerita rakyat setelah penerapan media pembelajaran interaktif tersebut.

Sebelum menguji hipotesis, data penelitian diuji untuk normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi hasil belajar normal, dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,753 dan 0,269. Ini memenuhi asumsi normalitas. Selain itu, hasil tes homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,298, yang menunjukkan bahwa ada variansi di kedua kelompok homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa tes statistik parametrik dapat dilakukan dengan baik. Hasil menunjukkan bahwa data penelitian

memenuhi persyaratan untuk uji perbedaan rata-rata dengan t-test independen

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi uji *Independent Samples t-test* sebesar **0,000** atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Selisih rata-rata hasil belajar sebesar **5,558 poin** menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis Canva terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi elemen cerita rakyat.

Hasil penelitian tersebut terkait dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa menggabungkan aktivitas interaktif dan visual akan membuat pembelajaran lebih efektif. sehingga siswa lebih mudah membangun pemahaman konseptual. Pada

penelitian ini, media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun tokoh, alur, latar, dan amanat cerita secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Temuan tersebut juga mendukung pendapat (Abidin, 2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui aktivitas kontekstual yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Amin et al., 2023) dan (Amaliyah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan aktivitas belajar siswa. Fakta empiris yang ditemukan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa pada kelas eksperimen tidak hanya memperoleh nilai yang lebih tinggi, tetapi juga lebih aktif dalam mengidentifikasi dan menghubungkan unsur-unsur cerita rakyat melalui aktivitas visual yang disediakan oleh

media *Puzzle Drag and Drop*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Kebaruan temuan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva yang dipadukan dengan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak memanfaatkan media digital sebagai alat presentasi materi, penelitian ini mengintegrasikan aktivitas manipulatif berbasis permainan (*game-based learning*) sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif menyusun elemen cerita secara mandiri melalui proses *drag and drop*. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, serta berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan memahami elemen cerita rakyat secara lebih efektif.

PEMBAHASAN

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva yang didukung oleh platform Wordwall mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami elemen cerita rakyat di kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menghasilkan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Hasil siswa rata-rata 84,48 pada kelas eksperimen dan 78,92 pada kelas kontrol, dengan perbedaan nilai sebesar 5,56 poin. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva mampu membantu siswa memahami unsur-unsur cerita rakyat melalui aktivitas belajar yang lebih aktif, visual, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Temuan penelitian juga didukung oleh hasil analisis statistik melalui independent sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas III sekolah

dasar untuk memahami elemen cerita rakyat sangat dipengaruhi oleh penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva. Hasil belajar yang lebih baik di kelas eksperimen tidak terjadi secara kebetulan, seperti yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata sebesar 5,558 poin dan interval kepercayaan yang seluruhnya di atas nol. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman elemen cerita rakyat telah tercapai berdasarkan bukti empiris yang diperoleh dari analisis data.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan aktivitas interaktif. Pada penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva, siswa tidak hanya membaca cerita rakyat, tetapi juga secara langsung menyusun tokoh, alur, latar, dan amanat melalui aktivitas drag and drop sehingga mereka membangun pemahaman secara aktif. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk menghubungkan informasi yang

diperoleh dengan struktur cerita secara sistematis sehingga pemahaman terhadap isi cerita menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Abidin., 2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik melalui aktivitas yang kontekstual dan bermakna. Media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan unsur visual, permainan edukatif, dan interaksi langsung sehingga siswa lebih mudah mengenali hubungan antarunsur cerita rakyat. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti menyusun elemen cerita memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep secara mandiri sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih kuat dan bertahan lebih lama.

Selain meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi; mereka aktif menggunakan media interaktif untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menyusun elemen cerita. Keterlibatan aktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, konsentrasi mereka, dan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang mereka pelajari. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan semua hasilnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle Drag and Drop berbasis Canva yang didukung oleh platform Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas III sekolah dasar untuk memahami elemen cerita rakyat.

Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan kelas kontrol dan peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada aktivitas yang dilakukan siswa. Dengan demikian, media ini dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan cara yang paling efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle *Drag and Drop* berbasis Canva yang didukung platform Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami elemen cerita rakyat siswa kelas III sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman

siswa terhadap unsur-unsur cerita rakyat, meliputi tokoh, alur, latar, dan amanat. Selain itu, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sedangkan hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima dan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle Drag and Drop* berbasis Canva terhadap pemahaman elemen cerita rakyat telah tercapai.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada aktivitas peserta didik. Melalui kegiatan menyusun dan menghubungkan elemen cerita secara langsung, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga proses memahami struktur cerita menjadi lebih sistematis dan mendalam. Dengan demikian, esensi temuan penelitian ini adalah bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

dapat menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di sekolah dasar serta mendukung terwujudnya pembelajaran bermakna (*deep learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Widodo, A., & Sari, N. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–110.
- Amanda, D. (2024). Media visual sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 55–66.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Aprimadedi, A., Apreasta, L., & Armia, R. (2024). Pengembangan media cerita bergambar berbantu aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3867>

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Bumi Aksara. *Cakrawala Pendas*, 10(1), 112–123.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Handayani, R. D., Maritasari, D. B., & Zohrani. (2025). Analisis media pembelajaran digital buku cerita rakyat berbasis smartphone (Canva) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lestari, N., & Wahyuni, S. (2024). Efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal*
- Miarso, Y. (2018). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. GP Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahmawati, D., & Hidayat, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2980–2990.
- Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. (2023). *Pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi Canva dengan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD*. Universitas Bengkulu.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sari, M., Putra, A., & Kurniawan, D. (2023). Pemanfaatan media digital berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 145–158.

- Sitepu, N. B., Ningsih, A. M., Nurmainira, Khairani, & Amira, S. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar materi cerita rakyat siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50103–50107.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2018). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Susiani, K., Suranata, K., Sari, N. M. D. S., Ryantini, K. T. D., & Rupiana, I. N. S. (2025). Pemberdayaan guru SD melalui pelatihan Canva dan Wordwall dalam upaya peningkatan literasi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Ulfah, R. A. A., Arifin, J., & Jamsar, M. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall di era Merdeka Belajar untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3).
- Uno, H. B. (2023). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Yaumi, M. (2021). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana.
- Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.