

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF CANVA DAN WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI EKOSISTEM SISWA SEKOLAH
DASAR**

Rizky Putri Setyarini¹, Minanda Syahvella Octasetya², Amelia Kholifah³, Dwi Galuh
Noviyanti⁴, Ayu Lestari⁵

PGMI, Institut Agama Islam Ngawi, Jawa Timur¹²³⁴⁵

rizkiaputribaru@gmail.com¹, mndsyhvll@gmail.com²,

ameliakholidah212@gmail.com³, dwigaluhgaluh@gmail.com⁴,

ayu48590@gmail.com⁵

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of interactive multimedia based on Canva and Wordwall on the learning outcomes of science on ecosystem material of third-grade students of SDN Soco 2. This type of research is quantitative research with One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all third-grade students of SDN Soco 2 with a sample of 19 students selected using saturated sampling techniques. Data collection techniques were carried out through tests in the form of pretest and posttest questions. Data analysis used descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, and paired samples t test hypothesis test with the help of SPSS version 20. The results showed an increase in the average student learning outcomes from 68.53 in the pretest to 77.37 in the posttest with a difference of 8.84 points. The results of the paired samples t test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant influence of the use of interactive multimedia based on Canva and Wordwall on the learning outcomes of science on ecosystem material of third-grade students of SDN Soco 2.

Keywords: Canva, Wordwall, learning outcomes, science, Ecosystem.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem siswa kelas III SDN Soco 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Soco 2 dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui tes berupa soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis paired samples t test dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 68,53 pada pretest menjadi 77,37 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 8,84 poin. Hasil uji paired samples t test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem siswa kelas III SDN Soco 2.

Kata Kunci: Canva, Wordwall, hasil belajar, Ipa, Ekosistem.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen esensial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan krusial dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan proses ilmiah, dan berpikir kritis siswa. Rasa ingin tahu mendorong siswa untuk aktif bertanya, berpikir, dan mencari solusi, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pembelajaran IPA di SD tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga pengalaman langsung agar siswa dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari serta melatih pemecahan masalah ilmiah sejak dini (Rahmadhani dkk., 2025). Sejalan dengan itu Wedyawati dkk. (2019), menyatakan bahwa pembelajaran IPA yang bermakna terjadi ketika siswa aktif menemukan

idinya sendiri melalui kegiatan mengamati, mengukur, dan mengomunikasikan fenomena alam, sehingga pemahaman ilmiah siswa meningkat secara menyeluruh.

Menurut Firmadani (2020), media pembelajaran memegang peran penting sebagai penghubung dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat memengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Penggunaan media secara tepat dan terencana dapat membuat proses belajar lebih efektif karena meningkatkan keterlibatan berpikir siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan Pagarra dkk. (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai

sarana efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membuat materi yang sulit dipahami menjadi lebih jelas, mengurangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta meningkatkan semangat belajar siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan belajarnya.

Salah satu materi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III adalah ekosistem. Ekosistem merupakan suatu sistem yang terbentuk dari hubungan timbal balik antara komponen biotik dan abiotik. Komponen biotik mencakup seluruh makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, dan manusia, sementara komponen abiotik terdiri dari unsur fisik dan kimia yang menunjang kehidupan, seperti sinar matahari, air, udara, tanah, suhu, dan kelembapan. Karena kedua komponen ini sangat beragam, interaksi yang terjadi di dalam sebuah ekosistem pun bermacam-macam. Keberagaman tersebut kemudian memunculkan berbagai jenis ekosistem, misalnya ekosistem sungai, danau, laut, hutan bakau, hutan hujan tropis dan lain-lain. Masing-masing ekosistem memiliki

kondisi fisik, kimia, dan biologi yang khas, sehingga jenis tumbuhan (flora) dan hewan (fauna) yang mampu hidup di satu ekosistem akan berbeda dengan yang ada di ekosistem lainnya (Rahayu dkk., 2025).

Pembelajaran mengenai materi ekosistem tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga secara sengaja menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan. Lebih dari itu, pembelajaran ini bertujuan membentuk sikap bertanggung jawab siswa terhadap kelestarian alam, sehingga mereka tidak hanya paham atau prihatin, tetapi juga terdorong untuk merawat dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana (Haul dkk., 2021). Selain itu, materi ekosistem juga berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam, yaitu kesadaran bahwa seluruh komponen lingkungan saling terkait dan gangguan pada salah satunya akan memengaruhi keseluruhan sistem (Haya dkk., 2025). Dengan demikian, pembelajaran ekosistem di sekolah dasar mencakup dimensi pengetahuan sekaligus dimensi sikap, demi membentuk generasi yang cerdas secara intelektual

sekaligus bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan.

Pemahaman ini sangat penting tidak hanya untuk mencukupi kurikulum pendidikan, melainkan juga berperan dalam membentuk karakter siswa agar lebih memperhatikan alam dan lingkungan sekitar mereka. Materi ini tidak hanya memberikan pemahaman teori mengenai cara ekosistem berfungsi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika untuk menjaga alam dan lingkungan (Suharini & Widyatmoko,. 2025). Melalui metode yang tepat dan partisipasi siswa dalam aktivitas praktis, diharapkan siswa tidak hanya memahami ekosistem secara teori, tetapi juga dapat mengamati langsung peran ekosistem dalam kehidupan mereka. Selain itu, melalui pendidikan ini, diharapkan siswa dapat menjadi generasi yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan berperan aktif dalam melindungi ekosistem ini demi masa depan.

Dalam era Society 5.0 yang ditandai oleh kemajuan teknologi digital, sektor pendidikan harus mempersiapkan siswa dengan kemampuan abad ke-21 yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan

komunikasi. Namun, minimnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar menjadi tantangan besar dalam usaha meraih mutu pendidikan yang ideal. Hal ini biasanya disebabkan oleh sistem pembelajaran yang lebih fokus pada hafalan dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir dan penerapan materi. Akibatnya, siswa menjadi tidak aktif, cepat merasa jenuh, dan tidak menunjukkan semangat saat mengikuti pelajaran. Selain itu, metode yang digunakan oleh guru masih sering didominasi oleh metode tradisional, di mana guru cenderung terfokus pada buku teks tanpa memanfaatkan media visual yang mendukung (Wahyudiono, 2023).

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Soco 2, minat siswa terhadap materi ekosistem masih cukup rendah, sehingga memengaruhi prestasi akademik mereka dan pencapaian nilai akademik yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena kurangnya variasi media ajar yang dapat membantu siswa memahami objek ekosistem yang tidak selalu terlihat langsung di kelas. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks tanpa bahan

visual apa pun menyulitkan siswa yang masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret untuk memahami topik ekosistem. Penggunaan media visual yang konkret dan interaktif dapat membantu siswa membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi ekosistem daripada sekadar menghafalnya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, konkret, dan interaktif (Widayat & Darmawan, 2023).

Penggunaan media visual berbasis Canva yang dikombinasikan dengan aplikasi Wordwall dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang relevan. Media ini dapat menampilkan visual yang menarik dan hidup yang membantu mengubah ide-ide rumit menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami. Itulah mengapa siswa dapat mengingat materi untuk waktu yang lebih lama, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada

tahap operasional konkret dan membutuhkan materi pembelajaran visual untuk memahami topik abstrak. Tanpa media perantara, siswa akan kesulitan membayangkan bentuk dan proses yang terjadi dalam suatu ekosistem (Azma'ul Hadi & Jauhari, 2025). Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan penelitian adalah rendahnya hasil belajar materi IPA ekosistem di SDN Soco 2, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat multimedia interaktif seperti Canva dan Wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III di SDN Soco 2 ketika mempelajari topik IPA tentang ekosistem. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada diskusi tentang penggunaan media digital dalam pengajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini melibatkan penggunaan multimedia interaktif melalui Canva

sebagai alat visual untuk mengajarkan konsep dan Wordwall sebagai alat penilaian interaktif dalam pembelajaran materi IPA.

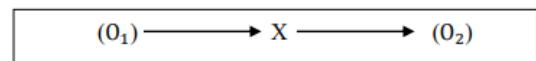
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan data numerik yang diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menghasilkan informasi yang terukur.

Pendekatan ini dipilih karena permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, yang dapat diukur secara objektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental, yaitu cara untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap kondisi terkontrol. Dengan menggunakan metode eksperimental, peneliti dapat menguji hipotesis tentang sebab dan akibat untuk meneliti bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya, sehingga menghasilkan hasil yang objektif, valid, dan dapat digeneralisasikan (Waruwu dkk., 2025).

Jenis penelitian ini menerapkan desain pre-experimental dengan tipe OneGroup Pretest-Posttest Design. Sesuai dengan namanya, tujuan dari metode eksperimen ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh, efek, atau hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (media pembelajaran) dengan variabel terikat (hasil belajar).

Gambar 1. Desain penelitian one group pretest posttest



Sumber: (Suradinata & Maharani, 2020)

Keterangan:

O1: Nilai pretest, yaitu pengukuran sebelum diberi perlakuan

X: Perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Canva dan Wordwall

O2: Nilai Posttest, yaitu pengukuran setelah diberikan perlakuan

Prosedur penelitian ini dilakukan pada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding. Awalnya, dilakukan pretest (O1) untuk menilai kondisi awal siswa. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran menggunakan media Canva dan Wordwall. Terakhir, dilakukan posttest (O2) untuk mengevaluasi

perubahan hasil belajar. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media tersebut (Muhtar dkk., 2026).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Soco 2 yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu metode penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian. Teknik ini diterapkan karena jumlah populasi kurang dari 30 orang, sehingga memungkinkan generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat kecil (Wulandari & Wiarsih., 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Soco 2, Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 selama tiga kali pertemuan.

Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa 25 soal pilihan ganda pada materi ekosistem. Instrumen tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS 20, dan diperoleh nilai koefisien sebesar 0,648. Karena nilai

tersebut $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Data hasil pretest dan posttest akan diuji normalitasnya terlebih dahulu untuk menentukan distribusi data. Kriteria uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
2. Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test. Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis adalah:

1. Jika nilai Sig. $< 0,05 \rightarrow$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest
2. Jika nilai Sig. $> 0,05 \rightarrow$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest (Arwani & Wulandari, 2022).

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif Canva dan Wordwall terhadap hasil belajar IPA materi

ekosistem siswa kelas III SDN Soco 2.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data pretest dan posttest siswa kelas III SDN Soco 2. Data yang dianalisis adalah hasil belajar siswa pada materi ekosistem sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall.

1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui deskripsi rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar

		Pretest	Posttest
N	Valid	19	19
	Missing	0	0
Mean		68,53	77,37
Std. Error Of Mean		4,941	3,911
Median		70,00	84,00
Mode		84	88
Std. Deviation		21,539	17,049
Variance		463,930	290,690
Range		76	56
Minimum		20	44
Maximum		96	100
Sum		1302	1470

Sumber: Data Pengolahan SPSS V.
20

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan

multimedia interaktif Canva dan Wordwall. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 68,53 meningkat menjadi 77,37 pada posttest. Selisih peningkatan dari kedua nilai tersebut adalah sebesar 8,84 poin.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 30. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,132	19	0,200	0,942	19	0,286
Posttest	0,178	19	0,117	0,924	19	0,133

Sumber: Data Pengolahan SPSS V.
20

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data Shapiro-Wilk untuk data pretest sebesar 0,286 dan posttest sebesar 0,133. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik parametris yaitu paired samples t test.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menentukan apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis ini memanfaatkan uji paired samples t test dengan bantuan software SPSS 20. Hasil dari pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (0-tailed)
<u>Pretest-Posttest</u>	-8,842	10,205	2,341	-3,777	18	0,001

Sumber: Data Pengolahan SPSS V. 20

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji paired samples t test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem pada siswa kelas III SDN Soco 2.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik perkembangan

kognitif siswa sekolah dasar. Siswa usia antara 7 hingga 12 tahun berada pada tahap operasional konkret (Imanulhaq, (2022). Multimedia interaktif Canva menyajikan konsep ekosistem yang abstrak ke dalam bentuk visual nyata berupa gambar, animasi, dan teks yang menarik. Hal ini sejalan dengan penjelasan Nurhosen dkk. (2024), yang menyatakan bahwa Canva merupakan media interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa melalui pengalaman visual yang menarik serta mendukung pembelajaran berbasis proyek.

Selain itu, Wordwall digunakan sebagai sarana evaluasi interaktif karena menampilkan desain berbasis game yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Platform ini juga memberikan kemudahan bagi pengajar karena dapat diakses secara gratis, simpel, dan fleksibel (Larasati dkk., 2023). Kombinasi Canva sebagai media penyampaian materi dan Wordwall sebagai media latihan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Febriati. (2024), bahwa penggunaan kombinasi media

interaktif Canva dan Wordwall mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan efisien bagi siswa. Kombinasi media ini memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami materi IPA, mengingat topik ekosistem memerlukan penggambaran visual yang terstruktur.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Nurfadillah dkk. (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan sigap dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media interaktif membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena dikemas dengan cara yang menarik. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi tanpa harus terlalu banyak berceramah atau menulis di papan tulis, sekaligus melatih keterampilan teknologi guru (Widayat dkk., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan tidak

hanya terlihat dari aspek kognitif melalui kenaikan nilai, tetapi juga dari aspek afektif berupa peningkatan motivasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media Canva dan Wordwall sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA agar siswa lebih aktif dan hasil belajar meningkat (Nurul & Muspita., 2024).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem siswa kelas III SDN Soco 2. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 68,53 pada pretest menjadi 77,37 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 8,84 poin. Hasil uji paired samples t test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, Multimedia interaktif Canva dan Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media ini mampu

menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan Canva dan Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwani, M., & Wulandari, R. S. (2022). Efektivitas penggunaan media wayang beber kreasi terhadap kemampuan bercerita siswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 49-60.
- Febriati, F. (2024). Clinical observation of learning behavior: Analisis problem based learning, beban kognitif, dan interaksi media digital pada pembelajaran IPAS kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 266-283.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hadi, S. A. U., & Jauhari, A. (2025). Pelatihan pengembangan media ajar berbasis Canva dan Wordwall. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 131-137.
- Haya, F., Nisa, K., Ladipasa, R. F., & Suriani, A. (2025). Pembelajaran tentang ekosistem dan keseimbangan alam: Meningkatkan kesadaran siswa SD tentang pentingnya konservasi alam dan lingkungan. *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 65-73.
- Haul, S., Narut, Y. F., & Nardi, M. (2021). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 65-76.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan media Wordwall.net sebagai

- media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(3), 395-412.
- Nurfadillah, N., Rasyid, A., & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 88-95.
- Nurul, A., & Muspita Sari, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva dan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 112-125.
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 81-96.
- Pagarra, H., Sari, D. P., & Rahman, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 145-156.
- Rahayu, C., Khairunnisa, K., & Hasanah, N. (2025). Ekosistem (komponen biotik dan abiotik). *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 103-112.
- Rahmadhani, S. (2025). Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan STEAM dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(1), 71-82.
- Suharini, E., & Widyatmoko, A. (2025). Pemahaman mendalam tentang ekosistem untuk siswa kelas 5 dalam mata pelajaran IPAS. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 47-59.
- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh bercerita berbantuan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 28-37.
- Muhtar, W., Seituni, S., & Yuliana, D. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Khamas. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(3), 1962-1967.
- Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan kurikulum

- merdeka belajar dalam tantangan era society 5.0. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 124-131.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-120.
- Widayat, A. H., Mutiarazakia, M., & Darmawan, F. (2024). Pengembangan metode pembelajaran interaktif di kelas matematika dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Widayat, H., & Darmawan, D. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 78-89.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Wulandari, A., & Setyawati, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman IPA. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7645-7649.