

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Murid Kelas VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar

Rahmiwati¹ Husain AS² Nawir Rahman³

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pascasarjana, Universitas Patempo
Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia^{1,2,3}

Email: fps@unpatempo.ac.id

Abstract

This research is a classroom action research that aims to improve social studies learning outcomes through the use of Canva and Wordwall-based learning media in grade VI students of SD Negeri 74 Bontorita II, Takalar Regency. The subject of this study is grade VI students of SD Negeri 74 Bontorita II, Takalar Regency with a total of 21 students, consisting of 14 boys and 7 girls. This research was carried out in two cycles, namely cycle I which was carried out 3 meetings (the first and second meetings for the learning process and the third meeting for social studies learning outcome assessment activities) and cycle II was also carried out 3 meetings. The two cycles were carried out for 2 months plus summarizing all existing research results. The results of the study show that the use of Canva and Wordwall-based learning media can improve student learning outcomes in social studies learning in class VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II, Takalar Regency. This is evidenced by the increase in the average percentage of student learning outcomes in each cycle. In the first cycle, the average student learning outcome was 66 with a learning completion percentage of only 52%. In cycle II, there was a significant increase with the average student learning outcome of 82 with the percentage of learning completion reaching 91%. This means that the average percentage of student learning outcomes has exceeded the set success criteria of 75%.

Keywords: Canva, Wordwall, Learning Outcomes



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Dampak dari kurangnya minat murid terhadap mata pelajaran IPS ini adalah rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan pada minggu kedua November 2024 dari 21 orang murid yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, ditemukan 13 murid yang tidak tuntas dengan persentase 62% dan hanya 8 murid yang mendapatkan nilai tuntas dengan persentase 38% dengann rata-rata hanya 63. Hasil tes awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas VI berada di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70,00. Dengan mengacu pada data observasi tes awal, wawancara, dan dokumentasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan perancangan pembelajaran yang menarik agar dapat membangkitkan semangat belajar murid. Jika masalah ini tidak segera diatasi, akan berdampak buruk pada perkembangan dan hasil belajar murid, khususnya mereka yang berada di kelas VI. Salah satu solusi yang diajukan adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar murid. Salah satu pendekatan yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall.

Saefullah (2022:146) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan signifikan. Menurutnya, Canva memungkinkan guru untuk membuat konten visual yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu murid memahami konsep-konsep yang kompleks dalam IPS. Dr. Saefullah menekankan bahwa keterlibatan murid meningkat karena mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui visual yang menarik. Santoso (2023:201) menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat

meningkatkan keterlibatan murid dan memperbaiki hasil belajar mereka. Dia menyoroti beberapa studi kasus di mana penggunaan Canva telah terbukti meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran IPS. Santoso juga menekankan pentingnya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan semua fitur yang ditawarkan oleh Canva secara maksimal. Sun'iyah (2020:74) mengemukakan bahwa penggunaan Wordwall sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada murid SD. Sun'iyah menyoroti keunggulan Wordwall dalam menyediakan berbagai jenis kuis, permainan interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman murid SD. Dia menekankan bahwa platform ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu murid untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Rina Suryani (2023:105) menggambarkan bagaimana penggunaan Canva dan Wordwall dapat memperkaya pembelajaran IPS di tingkat SD. Suryani menyoroti bahwa kedua platform ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menarik. Dengan menggunakan fitur-fitur interaktif dan kreatif dari Canva dan Wordwall, guru dapat meningkatkan keterlibatan murid dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall pada murid kelas VI SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar. Subjek penelitian ini adalah murid kelas VI SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar dengan jumlah murid 21 orang, terdiri atas 14 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (pertemuan pertama dan kedua untuk proses pembelajaran dan pertemuan ketiga untuk kegiatan penilaian hasil belajar IPS) dan siklus II juga dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Kedua siklus tersebut dilakukan selama 2 bulan ditambah dengan merangkum semua hasil penelitian yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas VI di UPT SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan: dua pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk evaluasi hasil belajar. Menurut Surya (2021:145), media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar murid kesulitan memahami materi IPS dan hanya 38% murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70,00. Hal ini mencerminkan perlunya strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2020:142) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan murid secara aktif cenderung menyebabkan rendahnya pemahaman konsep. Pada siklus I, terdiri dari 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama menggunakan Wordwall roda acak dan pertemuan kedua menggunakan Wordwall benar-salah. Wordwall roda acak digunakan untuk pengenalan konsep dasar, sedangkan Wordwall benar-salah untuk mengevaluasi pemahaman murid melalui pertanyaan yang melibatkan pengambilan keputusan cepat. Pada pertemuan ketiga, tes evaluasi dilakukan untuk mengukur hasil belajar murid. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa dari total murid, hanya 52% yang tuntas, sedangkan 48% belum mencapai KKM. Refleksi mengungkapkan bahwa meskipun Wordwall dapat menarik perhatian murid, beberapa murid

belum terbiasa menggunakan media ini sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Menurut Sukmadinata (2020:118), keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi memerlukan penyesuaian dan panduan yang jelas bagi murid. Kendala utama pada siklus I adalah kurangnya waktu untuk eksplorasi media dan keterbatasan pemahaman murid terhadap fitur Wordwall. Selain itu, materi yang diajarkan cenderung kurang kontekstual, sehingga murid kesulitan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Surya (2021:132) menekankan bahwa media pembelajaran harus relevan dan mudah diakses agar efektif dalam mendukung proses belajar.

Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan mengintegrasikan Wordwall teka-teki silang pada pertemuan pertama dan Wordwall anagram pada pertemuan kedua. Media ini dipilih untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran dan membantu mereka mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pada pertemuan ketiga, evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid. Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar murid. Sebanyak 91% murid mencapai KKM, sementara hanya 9% yang belum tuntas. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan Wordwall yang lebih bervariasi dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar murid. Dimiyati dan Mudjiono (2020:152) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara menarik dapat memotivasi murid untuk belajar lebih aktif. Ketuntasan belajar murid meningkat dari 52% pada siklus I menjadi 91% pada siklus II, sementara ketidaktuntasan menurun dari 48% menjadi 9%. Perbandingan ini menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Surya (2021:135) menyatakan bahwa inovasi dalam strategi pembelajaran mampu mengatasi kesulitan belajar murid. Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan perubahan positif pada keterlibatan murid selama pembelajaran. Murid lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas kelompok, dan menggunakan fitur interaktif Wordwall. Sukmadinata (2020:125) menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Media Canva digunakan untuk membuat infografis dan presentasi yang menarik untuk menjelaskan materi IPS. Penggunaan Canva membantu murid memahami materi secara visual dan menarik perhatian mereka. Santrock (2020:142) menjelaskan bahwa media visual seperti Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui representasi yang sederhana dan jelas. Penggunaan Canva dan Wordwall juga berdampak positif pada guru, yang menjadi lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar. Bagi murid, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan mereka lebih termotivasi untuk belajar. Sukmadinata (2020:129) menyatakan bahwa inovasi pembelajaran dapat memperbaiki kualitas interaksi antara guru dan murid. Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran IPS, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Media Canva dan Wordwall dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dimiyati dan Mudjiono (2020:160) menekankan bahwa pembelajaran yang relevan dengan era digital dapat mempersiapkan murid menghadapi tantangan masa depan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada murid dan berbasis kebutuhan individu. Wordwall dan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan, sesuai dengan pernyataan Surya (2021:145) bahwa media pembelajaran inovatif mendukung fleksibilitas pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan waktu tambahan untuk penguasaan media dan keterbatasan perangkat

digital. Menurut Santrock (2020:148), keterbatasan teknis dapat memengaruhi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi jika tidak ditangani dengan baik. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II. Kombinasi kedua media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini mendukung teori pendidikan terbaru yang menekankan pentingnya inovasi dan teknologi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tindakan yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : “penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS di kelas VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar murid setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata hasil belajar murid adalah 66 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 52%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajar murid adalah 82 dengan persentase ketuntasan belajar sudah mencapai 91%. Hal ini berarti bahwa rata-rata persentase hasil belajar murid telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Wardhana. (2023.) Peningkatan Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall: Studi Kasus di SMP Budi Mulia. Skripsi. Universitas Nusantara Surabaya (UNS).
- Anwar, S. (2020). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2019). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhilah, N. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, D. (2022). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, R. (2021). Model Pembelajaran Tematik IPS untuk SD. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, P. (2021). Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marlina, D. (2020). Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Lokal di Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2019). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gramedia.
- Priyanto, S. (2021). IPS dan Pendidikan Karakter. Semarang: Aneka Ilmu.
- Purwanto, M. N. (2018). Evaluasi Hasil Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rina Suryani. (2022). Pembelajaran Kreatif dengan Teknologi Digital. Penerbit: EduTech Publishing.
- Rusman. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2021). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saefullah, A. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, B. (2023). Pembelajaran Interaktif dengan Teknologi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santrock, John W. (2020). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sarah Dewi Wijaya. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall: Studi Kasus di SMP Nusantara. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.
- Sarah Utami. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall : Studi Kasus di SMP Negeri 1 Surabaya. Skripsi. Universitas Pendidikan Negeri Surabaya (UPNS).

- Setiawan, T. (2022). Pengembangan Kurikulum IPS di SD. Bandung: Alfabeta.
- Sipayung, J. V. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif. PT. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R. E. (2018). Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.). Pearson Education.
- Sudirman. (2019). Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran di SD. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2018). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharyono, B. (2019). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Pendekatan Kontekstual. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukmadinata, N. S. (2020). Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. N. (2020). Metode Pembelajaran IPS Kontekstual. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sun'iyah. (2020). Inovasi Pembelajaran Digital: Optimalisasi Penggunaan Wordwall dalam Pendidikan. Penerbit: EduMedia Press.
- Sun'iyah. (2020). Pengajaran IPS di Era Digital: Integrasi Media Wordwall dalam Pembelajaran Aktivitas. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Surya, Muh. (2021). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. Yogyakarta: Pustaka Belajar.