
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.15072

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

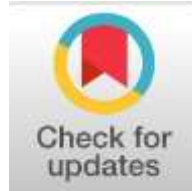
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva And Wordwall Interactive Media Optimize Elementary Student Mathematics Achievement: Media Interaktif Canva Dan Wordwall Mengoptimalkan Prestasi Matematika Siswa Dasar

Nur Hasanah, nurhasanah70654@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Zulnuraini Zulnuraini, zulnuraini@untad.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Nuraini Nuraini, nuraini170787@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Abdul Rahman, rahmanabdul@untad.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Ammar Abdullah Joni Guci, ammarjoni@untad.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Learning instructional tools serve as crucial technological bridges for delivering educational content and stimulating student engagement in the modern digital era. **Specific Background** However, third-grade pupils at SDN Donggala Kodi currently demonstrate low numerical comprehension due to passive classroom participation, lack of focus, and the reliance on conventional, non-engaging instructional tools. **Knowledge Gap** While previous studies have independently examined visual platforms or educational games, research combining both presentation software and gamified evaluation tools to address low numerical proficiency remains limited. **Aims** This study investigates the application of combined digital platforms on the learning progress of third-grade pupils at SDN Donggala Kodi. **Results** Utilizing a pre-experimental one-group pretest-posttest design with 21 participants, data analysis revealed a significant mean score progression from 58.90 to 82.42 ($p < 0.001$), alongside a moderate N-Gain score of 0.3169. **Novelty** This research demonstrates the specific utility of integrating visual presentation capabilities with interactive game-based evaluations to actively engage pupils in learning whole numbers up to 1000. **Implications** These findings suggest that integrating multimedia visualization with gamified assessments provides a highly supportive and student-centered alternative pedagogical strategy for fostering fundamental numerical education.

Highlights

- Pre-test and post-test assessments of third-grade pupils demonstrated a significant score progression from 58.90 to 82.42.
- The integration of visual presentations and gamified evaluations successfully stimulated active classroom participation during whole number lessons.
- Analytical testing confirmed a significance value below 0.001, verifying positive pedagogical

consequences.

Keywords

Interactive Learning Media; Canva Application; Wordwall Educational Game; Mathematics Learning Outcomes; Elementary School Education

Published date: 2026-07-31

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk alat atau bahan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran agar hasil belajar dapat tercapai. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar [1].

Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran [2]. Tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi dari guru dalam menyampaikan materi kepada siswa akan kurang maksimal dan kurang efisien. Media pembelajaran diharapkan dapat membangun sikap aktif siswa, kreatif, dan berpikir kritis siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan tersampaikan dengan baik kepada siswa [3].

Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi. Menurut (Ningsih, 2024) perkembangan teknologi di era digital seperti saat ini memiliki manfaat dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Teknologi saat ini sangat memungkinkan guru untuk menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Dalam pengertian ini, pendidik dituntut supaya menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara baik, efektif, sistematis, dan terpadu tergantung situasi dan keadaan, termasuk kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sumber atau media pembelajaran [4]. Dengan adanya media interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran, guru menjadi terbantu dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut (Utomo, 2023) Salah satu keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia [2]. Visualisasi dan konten multimedia yang beragam dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik. Simulasi interaktif dan video pembelajaran dapat memberikan ilustrasi yang jelas tentang berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Dengan adanya media interaktif ini, para siswa dapat belajar dengan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman mereka tentang berbagai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas III SDN Donggala Kodi, peneliti menemukan beberapa kendala pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni 65. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa rendah, yang pertama siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, kedua beberapa siswa sulit untuk fokus selama proses pembelajaran sedang berlangsung, ketiga penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya pada proses pembelajaran matematika sehingga siswa kurang memahami materi yang di ajarkan, dan yang keempat siswa juga enggan bertanya kepada teman sebangkunya mengenai materi yang kurang dipahaminya sehingga siswa kesulitan dalam mengikuti proses belajar. Hal inilah yang membuat hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran matematika.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika. Karena salah satu cara membangun kondisi belajar yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Adapun salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti canva dan game edukasi wordwall dalam pembelajaran matematika sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik lebih mudah dipahami.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Rahmawati, & Dian (2024), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” hasil menunjukkan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa [5]. Penelitian lain yaitu Kurnia, Permana, & Permatasari (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri” mengatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan media game edukasi wordwall pada siswa kelas IV SDN Mojokerto 4 [6]. Dari kedua penelitian yang telah dilakukan di atas, memiliki kesamaan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penelitian mengambil Judul Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Donggala Kodi”. Sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan Canva maupun Wordwall, penelitian yang akan penulis lakukan memiliki perbedaan yang signifikan. Jika penelitian Kurniawan, Rahmawati, & Dian (2024) hanya berfokus pada penggunaan media interaktif Canva [5], serta penelitian Kurnia, Permana, & Permatasari (2023) hanya menitikberatkan pada implementasi media game edukasi Wordwall, maka penelitian ini mencoba menggunakan kedua media tersebut, yaitu Canva dan Wordwall, dalam proses pembelajaran [6]. Dengan menggunakan media visual yang menarik dari Canva dengan media interaktif berbasis game dari Wordwall, diharapkan pembelajaran menjadi lebih variatif dan mampu memberikan dampak

yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Diharapkan dengan di gunakan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

METODE

A. Jenis Penelitian

Ditinjau dari permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka [7].

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretes-Posttest Design. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di kelas III SDN Donggala Kodi. Sekolah ini beralamat di Jl. Gawalise No.66, Kelurahan Donggala Kodi, Kecamatan Ulujadi, Kota palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Kegiatan penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

D. Variabel penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif canva dan wordwall sedangkan variabel dependen (variabel terikat) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika peserta didik.

E. Populasi,Sampel Dan Jenis Penarikan Data

1.Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Donggala Kodi yang berjumlah 21 siswa.

2.Sampel

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III (seluruh populasi) yang berjumlah 21 orang pada kelas eksperimen.

3.Teknik Penarikan Sampel

Penelitian ini menggunakan Saturation Sampling (Sampel Jenuh). Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel yang semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian [8].

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Awal (Pretest)

Pretest dilakukan sebelum materi pembelajaran selesai dibahas. Pretest diberikan kepada kelompok eksperimen untuk mengetahui hasil kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan.

2. Pemberian perlakuan (Treatment)

Dalam hal ini, yang dilakukan oleh peneliti yaitu menerapkan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall dengan materi yang telah di sesuaikan pada kelas dengan mata pelajaran matematika.

3. Tes Akhir (Posttest)

Setelah diberikan perlakuan, tindakan selanjutnya adalah posttest. Posttest diberikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang dapat dikuasai oleh siswa setelah diberi perlakuan, tidak hanya itu memberikan posttest juga membantu siswa dalam kembali mengulang atau mengambil kesimpulan selama pembelajaran.

4. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti.

5. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan sebagai bukti konkret yang mendukung proses pengumpulan data yang dilakukan di lapangan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran matematika dengan media interaktif canva dan wordwall

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Perangkat ajar diantaranya dapat berupa buku teks, modul ajar, bahan ajar, modul proyek, asesmen pembelajaran atau bentuk lainnya (Kemendikbud, 2022).

2. Tes evaluasi

Tes hasil belajar dengan jenis Pretest dan posttest. Pretest digunakan sebelum media pembelajaran interaktif canva dan wordwall diterapkan, sedangkan posttest digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall.

H. Analisis instrumen penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Uji Reliabilitas soal

Menurut Sugiharto & Situnjak dalam (Maulana, 2022) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya di lapangan.

I. Teknik analisis data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata (mean), jumlah minimum, jumlah maksimum dan standar deviasi. Adapun analisis deskripsi yang dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 30.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Teknik Analisis data inferensial merupakan teknik analisis data statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiono, 2019).

J. Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Uji t merupakan statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua mean yang berasal dari dua data Pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

3. Uji N-Gain

Data nilai hasil belajar Pretest merupakan nilai data yang akan dianalisis secara deskriptif presentase dengan menghitung presentase dengan menghitung presentase ketuntasan belajar siswa [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui proses penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III dengan total 21 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pengumpulan data pada penelitian ini dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peneliti sendiri dengan memberikan perlakuan di kelas III menggunakan media pembelajaran interaktif seperti canva dan wordwall pada mata pelajaran matematika. Adapun metode yang digunakan peneliti yaitu metode tes menggunakan pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretest-Posttest Design, dan dokumentasi. Metode tes dalam

penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tes hasil belajar siswa. Metode dokumentasi dalam penelitian ini di gunakan sebagai bukti konkret yang mendukung proses pengambilan data. Adapun metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang menunjang dalam melakukan penelitian di SDN Donggala Kodi.

1. Hasil Analisis Data Deskriptif Pretest(Test Awal)

Pretest atau tes awal pada penelitian ini di lakukan pada tanggal 13 oktober 2025 di kelas III SDN Donggala Kodi dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa. Pretest merupakan tes awal yang dilakukan untuk dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000. Sebelum diujikan pada kelas penelitian soal yang di berikan kepada siswa di uji validasi dan rehabilitasinya. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Deskripsi Data Pretest

Deskripsi	Data Pretest
Subjek	21
Skor minimum	27
Skor maksimum	82
Skor rata-rata (mean)	58,90
Standar deviasi	17,43

Pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,90. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata Pretest ini belum mencapai KKTP. dengan nilai terendah 27 dan tertinggi 82. Sehingga dibutuhkan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Donggala Kodi.

2. Hasil analisis data deskriptif Posttest (tes akhir)

Posttest atau tes akhir pada kelas III dilaksanakan pada tanggal 14 oktober 2025 di SDN Donggala Kodi Posttest merupakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000, dan untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah di laksanakan. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Deskripsi Data Posttest

Deskripsi	Data Posttest
Subjek	21
Skor minimum	64,00
Skor maksimum	91,00
Skor rata-rata (mean)	82,42
Standar deviasi	8,285

Berdasarkan hasil pemberian posttest atau tes akhir di kelas III menggunakan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall di dapat skor rata-rata (mean) yaitu 82,42 dan standar deviasi 8,285, dengan skor minimum 64 dan skor maksimum 91. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada (tes awal) atau Pretest dengan (tes akhir) atau posttest. Dimana hasil belajar siswa lebih tinggi setelah mendapat perlakuan menggunakan Media pembelajaran interaktif.

B. Uji Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji parametrik untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mempunyai distribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal berarti data tersebut dapat mewakili populasi. Uji normalitas dilaksanakan pada data perolehan nilai Pretest dengan menggunakan rumus shapiro-wilk dengan perhitungan berbantuan program IBM SPSS Statistic 27.

Adapun Kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas dalam penelitian ini, jika nilai sig > 0,05 maka data itu berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut uraian hasil uji normalitas pada kelas III dapat di lihat pada tabel 3

Tabel 3 Uji normalitas

Data	Shapiro wilk		
	statistic	Df	Sig
Pre-test Eksperimen	0,912	21	0,060
Post-test Eksperimen	0,915	21	0,070

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas data menggunakan Liliefors (shapiro-wilk) dengan berbantuan program IBM SPSS Statistic 27, menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai sig > 0,05. Dapat dilihat bahwa nilai Pretest yaitu 0,060. Dan nilai posttest yaitu 0,070 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pretest dan posttest berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pengujian yang dapat digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak Pernyataan tersebut. Pengujian terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Donggala Kodi, dengan menggunakan analisis uji T Paired Sample T-Test. Analisis uji T Paired Sample T-Test dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 27. Hipotesis uji T Paired Sample T-Test adalah sebagai berikut.

H_a = penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Donggala Kodi.

H_o = penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Donggala Kodi.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% (0,05). Kriteria pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H_o pada uji ini adalah jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_a ditolak atau H_o diterima, sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima atau H_o ditolak. Hasil analisis Hipotesis Uji T Paired Sample T-Test dengan perhitungan berbantuan program IBM SPSS statistic 27 dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4 Uji T Paired sample T-test

Paired Samples Test								
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-posttest	23,09524	19,84667	4,33090	14,06114	32,12934	5,333	20	<,001

Test adalah 0,001. Karena nilai signifikan (2-Tailed) $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_o ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas III SDN Donggala Kodi

3. Uji N-Gain

uji N-Gain dilakukan untuk Mengukur efektivitas metode pendekatan culturally responsive teaching dengan membandingkan nilai Pretest dan posttest dan untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah diberi perlakuan model pembelajaran. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 27 for windows dengan pedoman pembagian N-Gain score yaitu jika nilai N-Gain score $g > 0,7$ maka termasuk kategori tinggi, $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang dan $g < 0,3$ termasuk kategori rendah. Berikut hasil analisis data yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27 for windows.

Tabel 5 Uji N-Gain

Descriptive statistics					
	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	21	0,00	9,00	0,31699	3,53763
Valid N(Listwise)	21				

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3169 atau 31,699% dari 21 siswa. Nilai ini tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media belajar interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Donggala Kodi. Pada penelitian ini hanya menggunakan 1 sampel yaitu kelas III. Pada pelaksanaan penelitian ini terlebih dahulu memberikan Pretest (tes awal) pada kelas III kemudian setelah memberikan tes awal dilakukan eksperimen pada pembelajaran Matematika dengan materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall. Setelah melakukan eksperimen siswa kemudian diberikan posttest (tes akhir) untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000 [10].

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan instrument yang berupa perangkat pembelajaran yang akan digunakan dan soal tes. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal Pretest dan posttest perlu diuji validitas dan

reliabilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan benar-benar dapat mengukur kemampuan yang dimaksud, dalam hal ini kemampuan siswa dalam memahami materi matematika [11]. Dengan uji validitas, peneliti dapat menyaring soal-soal yang sesuai dengan indikator pembelajaran dan membuang soal yang tidak tepat, sehingga instrumen benar-benar mencerminkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2019), validitas merupakan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang hendak diukur. [12]

Setelah instrument soal Pretest dan posttest dinyatakan reliabel melalui test uji reliabel yang dibantu oleh SPSS 27, maka instrument layak dipakai dalam penelitian. setelah instrumen penelitian siap maka, peneliti melakukan penelitian selama 2 hari dimulai sejak Rabu 13 oktober sampai Kamis 14 oktober 2025.

Hari pertama peneliti memberikan soal Pretest pada siswa kelas III SDN Donggala Kodi, hasil Pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,90. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata Pretest ini belum mencapai KKTP. dengan nilai terendah 27 dan tertinggi 82. Sehingga dibutuhkan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Donggala Kodi, pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hari kedua siswa di berikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika dengan materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000. Pada proses pembelajaran peneliti memberikan power point animasi visual canva yang menarik pada siswa tentang membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000, kemudian memberikan penjelasan kepada siswa yang bertanya mengenai power point animasi visual yang sudah di berikan, setelah siswa paham mengenai materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000, peneliti akan melakukan evaluasi kembali menggunakan soal dalam bentuk game menggunakan media pembelajaran interaktif wordwall, kemudian siswa di berikan posttest [13].

Setelah siswa diberikan Posttest. Hasil Posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,42. Peningkatan hasil belajar dari Pretest ke posttest sebesar 23,52 poin menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman materi matematika. Media pembelajaran interaktif canva dan wordwall dapat merangsang pemahaman belajar siswa dan keterlibatan siswa dalam belajar dikarenakan penggunaan visual pada canva yang dapat membuat siswa lebih memahami materi yang di ajarkan sehingga siswa secara tidak langsung membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar, penggunaan bentuk soal juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa untuk meningkatkan hasil belajar, jika menggunakan bentuk soal yang menarik siswa akan cenderung suka untuk mengulang kembali dalam mengerjakan soal terlebih khusus pada mata pelajaran matematika yang di anggap cukup sulit bagi siswa [14].

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa (kurang dari 50). Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data Pretest sebesar 0,060 dan posttest sebesar 0,082 yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data berdistribusi normal, dan uji statistik dapat dilanjutkan menggunakan metode parametrik. untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika lakukan uji Paired Samples T-Test [15]. Uji ini digunakan karena desain penelitian adalah one-group Pretest-posttest, di mana pengukuran dilakukan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Sugiyono (2022), uji t berpasangan cocok digunakan untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama.

Hasil uji Paired Samples T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Donggala Kodi.

Setelah dilakukan uji hipotesis dan diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan uji N-Gain. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Uji ini penting karena tidak hanya menjelaskan apakah terjadi peningkatan, tetapi juga mengukur efektivitas perlakuan secara kuantitatif [16].

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,31699 atau 31,699% yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan kata lain, sebagian besar siswa mengalami kemajuan yang signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran ini, meskipun peningkatan tersebut belum merata pada seluruh siswa. Temuan ini memberikan bukti bahwa pembelajaran aktif menggunakan media pembelajaran interaktif mampu merangsang pemahaman siswa dalam belajar, dan juga memberikan kesan yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, uji N-Gain menjadi pelengkap penting dari analisis statistik, karena memberikan gambaran kuantitatif atas efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan [17].

Penelitian ini sebelumnya juga telah dilakukan oleh peneliti terdahulu oleh Hajar, Kasiyun, Susanto, & Akhwani (2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menyatakan ada pengaruh aplikasi canva terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian Pretest dan posttest didapatkan rerata nilai pada Pretest yaitu 45,58 dan posttest yaitu 84,53 yang artinya adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan platform desain yaitu canva. Dan diketahui bahwa nilai t hitung 41.202 dan berada pada daerah penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a maka, terdapat adanya pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya [18]. Dan Kurnia,

Permana, & Permatasari (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri” [6]. Hasil dari penelitian ini adalah siklus I diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 63 % atau 15 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 37% atau 9 siswa belum tuntas belajar. Hasil dari siklus II didapatkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 83% atau 20 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 17 % atau 4 siswa belum tuntas belajar. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 20 % siswa yang memenuhi kriteria tuntas dalam belajar. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan media game edukasi wordwall pada siswa kelas IV SDN Mojojoto 4. Sehingga hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mendukung pada penelitian sebelumnya, dimana media pembelajaran interaktif canva dan wordwall efektif di gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media visual yang kreatif dan juga menyenangkan [19]. Ketika siswa merasa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran, mereka lebih mudah memahami konsep yang sulit karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pola pikir anak seusia mereka. media pembelajaran interaktif canva dan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Donggala Kodi dan media pembelajaran interaktif canva dan wordwall ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa sekolah dasar [20]. Selama proses pembelajaran, siswa tampak memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva dan Wordwall. Penyajian materi melalui media visual serta evaluasi berbasis permainan mendorong keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa saat proses belajar berlangsung dan sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah pemberian perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Donggala Kodi, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data Pretest dan Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,060 dan 0,070 yang berarti data berdistribusi normal (karena $p < 0,05$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji Paired Samples T Test. Hasil Uji Paired Samples T Test menghasilkan nilai (2-Tailed) $< 0,005$ ($0,001 < 0,05$), yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Donggala Kodi. Media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media penyajian materi dan Wordwall sebagai media evaluasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kombinasi kedua media tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penyajian visual yang menarik dan aktivitas evaluasi yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, Canva dan Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi konsep dan partisipasi aktif siswa. Pada penelitian ini, efektivitas tersebut terbukti pada pembelajaran materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000, sehingga Canva dan Wordwall dapat menjadi alternatif media yang mendukung pemahaman konsep dasar bilangan pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Donggala Kodi, guru kelas III, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

References

- [1] D. N. S. Putri, S. Islamiah, T. Andini, and A. Marini, “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 365–376, 2022.
- [2] F. T. S. Utomo, “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 3635–3645, 2023.
- [3] Nurhidayani, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar,” *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia, 2024.
- [4] E. Kusumawati and M. Fadiana, “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 2, pp. 1566–1573, 2024.
- [5] A. A. Kurniawan, N. D. Rahmawati, and K. Dian, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, vol. 4, no. 2, pp. 179–187, 2024.
- [6] N. Kurnia, E. P. Permana, and C. Permatasari, “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojokerto 4 Kota Kediri,” *Simki Pedagogia*, vol. 6, no. 2, pp. 589–598, 2023.

- [7] Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2013.
- [8] M. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2012.
- [9] D. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2013.
- [10] R. Andika, N. A. Ningsih, Restiyanti, S. Maesaroh, and Rasilah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 8, pp. 305–311, 2024.
- [11] D. P. Aprilia, D. Tryanasari, and A. Kartikasari, "Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi," vol. 5, pp. 265–271, 2024.
- [12] R. Hayati, K. A. Shorlah, E. I. Putri, and H. Pikir, "Pengaruh Media Canva dalam Pembuatan PPT Pada Hasil Belajar Siswa," *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, pp. 100–106, 2024.
- [13] R. Heinich et al., *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey, NJ, USA: Prentice Hall, 2002.
- [14] D. H. Jonassen, *Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice Hall, 1996.
- [15] E. P. Ningsih, "Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan," *EduTech Journal*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [16] Rahma, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 26 Bulukumba," *Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan*, 2023.
- [17] S. Purnamasari, F. Rahmanita, S. Soffiatun, W. Kurniawan, and F. Afriliani, "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall," *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [18] N. Suryani et al., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- [19] F. M. Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas I di MIN 2 Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020.
- [20] Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019.