Fibonaci Jurnal
ISSN: 2746-3656
FIBONACI
Jurnal Pendidikan Matematika

Penerapan Pembelajaran Interaktif Digital dalam Mengenalkan Bangun Datar pada Siswa Fase B

Pangadilan Daulay[1], Joya Salomita Sinambela[2*], Gustyven Tambunan[3], Alya Zulfa Ramadhani[4]
[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Medan, 20221, Indonesia
*Coresponding Author: joysinambelaa@gmail.com

Diterima **7 Oktober 2026**, disetujui untuk publikasi **30 Oktober 2026**

Abstrak

Pembelajaran bangun datar di sekolah dasar perlu dirancang dengan strategi yang membantu siswa memahami konsep secara nyata dan menarik. Kemajuan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan kegiatan belajar interaktif dengan memanfaatkan beragam media. Studi ini bertujuan menggambarkan pelaksanaan pembelajaran digital interaktif untuk memperkenalkan bangun datar kepada siswa kelas IV fase B sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian melibatkan 16 siswa kelas IV SD Negeri 064037 dan dilaksanakan pada 1 Oktober 2026. Data dihimpun melalui pengamatan dan dokumentasi ketika pembelajaran berlangsung. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penggunaan Canva sebagai media penyampaian materi, Wordwall sebagai asesmen digital, dan Liveworksheets sebagai LKPD digital. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran digital interaktif mendorong siswa terlibat aktif selama kegiatan belajar. Siswa tampak bersemangat mengikuti pelajaran, menanggapi pertanyaan, berdiskusi ketika mengerjakan asesmen Wordwall, dan menyelesaikan tugas pada LKPD digital dengan baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggabungan media digital dapat menjadi pilihan untuk menghadirkan pembelajaran matematika SD yang lebih menarik dan interaktif.
Kata kunci: pembelajaran digital; media interaktif; bangun datar; Canva; Wordwall; Liveworksheets

Abstract

Teaching plane shapes in elementary school calls for strategies that present mathematical concepts in ways children can understand through concrete and engaging experiences. Advances in digital technology make it possible to create more interactive learning experiences by combining different digital tools. This study examines how interactive digital learning is used to introduce plane shapes to fourth-grade students in Phase B. A descriptive qualitative design was used for this study. The study involved 16 fourth-grade students at SD Negeri 064037, with the learning session taking place on October 1, 2026. Observation and documentation were used to gather data during the lesson. The learning sequence had three stages: presenting material with Canva, conducting digital assessment through Wordwall, and completing digital worksheets on Liveworksheets. The findings indicated that interactive digital learning encouraged students to participate actively in the lesson. Students demonstrated enthusiasm during the learning process, actively responded during discussions, collaborated in completing Wordwall-based assessments, and successfully completed digital worksheet activities. The findings indicate that integrating digital media into mathematics learning can serve as an alternative approach to creating more interactive and engaging learning experiences for elementary school students.
***Keywords**: digital learning; interactive media; plane geometry; Canva; Wordwall; Liveworksheets*

Citation: Daulay, P., Sinambela, J. S., Tambunan, G., Ramadhani, A. Z. (2026) Penerapan Pembelajaran Interaktif Digital dalam Mengenalkan Bangun Datar pada Siswa Fase B. *Jurnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika*: 7(3), 78 - 86.

Pendahuluan

Matematika berperan dalam melatih siswa sekolah dasar untuk berpikir logis, teratur, kritis, serta mampu memecahkan masalah. Salah satu materi matematika yang dipelajari pada fase B adalah geometri, khususnya bangun datar. Memahami bangun datar penting karena siswa perlu mengenali bentuk dan cirinya, sekaligus mengaitkan konsep matematika dengan benda yang dijumpai sehari-hari. Meski demikian, pembelajaran

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

geometri di SD masih menghadapi kendala karena siswa memerlukan media visual untuk membantu memahami konsep abstrak (Buchori dkk., 2023; Puspita dkk., 2024).

Pembelajaran tentang persegi, segitiga, dan lingkaran perlu dikaitkan dengan pengalaman yang dijumpai siswa dalam keseharian. Pada tahap perkembangan siswa sekolah dasar, pemahaman konsep matematika akan lebih mudah terbentuk apabila siswa memperoleh bantuan berupa representasi visual dan pengalaman belajar yang konkret. Media yang tepat dapat memudahkan pemahaman geometri melalui bentuk visual, gambar, dan kegiatan yang mengikutsertakan siswa secara langsung (Fadilah & Sutarman, 2023). Karena itu, strategi pembelajaran perlu menyajikan konsep matematika dengan cara yang menarik sekaligus mudah dimengerti.

Kemajuan teknologi digital membuka kesempatan untuk menyelenggarakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif. Media digital bukan sekadar sarana penyampai informasi, melainkan juga memungkinkan siswa bereksplorasi, berinteraksi, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Multimedia interaktif memadukan teks, ilustrasi, animasi, dan kegiatan digital untuk mendukung pemahaman konsep matematika siswa (Lestari & Andrijati, 2024; Rohendi et al., 2025). Dalam pembelajaran geometri, media digital juga berpotensi meningkatkan partisipasi siswa dengan menyajikan konsep abstrak sebagai visual yang lebih mudah diamati.

Canva merupakan salah satu pilihan media digital yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Melalui Canva, pendidik dapat merancang materi dengan visual menarik berupa gambar, ilustrasi, maupun animasi. Dalam pembelajaran bangun datar, penggunaan media berbasis Canva dapat membantu siswa mengenali bentuk dan karakteristik bangun melalui penyajian visual yang lebih konkret. Amelia dkk. (2023) menemukan bahwa media interaktif Canva untuk materi bangun datar kelas IV dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik. Sejalan dengan temuan itu, Musthofiah dkk. (2026) menyebutkan bahwa Canva membantu menyajikan konsep matematika melalui visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Teknologi digital juga dapat dimanfaatkan ketika guru melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu platform yang bisa dipakai ialah Wordwall, media berbentuk permainan yang mengajak siswa berinteraksi dengan soal secara digital. Wordwall membuat asesmen lebih menarik karena siswa dapat memilih pertanyaan, berdiskusi, lalu menerima tanggapan secara langsung. Menurut Agusti dan Aslam (2022), kegiatan belajar dengan Wordwall dapat mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Imanulhaq dan Pratowo (2022) juga memandang Wordwall sebagai alternatif media permainan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa SD.

Penggunaan LKPD digital juga menjadi salah satu bentuk inovasi dalam mendukung aktivitas belajar matematika. LKPD digital memungkinkan siswa melakukan aktivitas pembelajaran melalui perangkat teknologi dengan bentuk kegiatan yang lebih interaktif dibandingkan lembar kerja konvensional. Melalui platform seperti Liveworksheets, siswa dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mencocokkan jawaban, mengidentifikasi bentuk, dan memberikan respons secara langsung terhadap tugas yang diberikan. Siregar dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis Liveworksheets dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyediakan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Hal tersebut diperkuat oleh Wildaniyah dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis Liveworksheets dapat mendukung aktivitas pembelajaran matematika melalui kegiatan belajar yang lebih interaktif.

Sejumlah studi sebelumnya memperlihatkan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran matematika SD yang lebih interaktif. Mutiara dan Ahmad (2025) mengembangkan multimedia Canva dan Wordwall untuk materi bangun datar kelas IV, dan hasilnya menunjukkan bahwa perpaduan visual serta aktivitas digital dapat membuat pembelajaran lebih

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

menarik. Fidel dan Ariani (2025) turut menunjukkan bahwa Canva dan Wordwall dapat digunakan sebagai pilihan media matematika berbasis teknologi. Kajian tentang media geometri interaktif juga memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat mendorong siswa mempelajari konsep geometri melalui kegiatan yang lebih aktif (Buchori dkk., 2023; Rohendi et al., 2025).

Walaupun kajian media digital untuk pembelajaran matematika sudah cukup banyak, penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan pengembangan media, validasi produk, atau pengujian efektivitas media tertentu. Namun, penerapan beberapa media digital secara langsung dalam satu alur pembelajaran—dari penyajian materi melalui Canva, asesmen dengan Wordwall, hingga LKPD melalui Liveworksheets untuk siswa fase B—masih perlu diteliti lebih lanjut.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penggambaran penerapan pembelajaran digital interaktif untuk mengenalkan bangun datar kepada siswa kelas IV fase B. Canva digunakan untuk menyajikan materi, Wordwall untuk asesmen digital, sedangkan Liveworksheets berfungsi sebagai LKPD digital. Penelitian ini diharapkan memberi gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dan tanggapan siswa selama belajar matematika

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai desain deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penerapan pembelajaran digital interaktif dalam pengenalan bangun datar kepada siswa kelas IV fase B. Desain tersebut dipilih karena perhatian penelitian tertuju pada jalannya pembelajaran, pemanfaatan media digital, dan respons siswa selama kegiatan. Penelitian tidak menggunakan desain eksperimen maupun pengukuran perbandingan hasil belajar, tetapi menggambarkan proses implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2026 di SD Negeri 064037 Kecamatan Medan Tembung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV fase B yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan jumlah subjek ini didasarkan pada kondisi objektif populasi kelas yang ada di lokasi penelitian, di mana kelas IV fase B secara keseluruhan memang memiliki rombongan belajar berjumlah 16 siswa.

Penggunaan subjek dalam skala terbatas ini sejalan dengan taraf penelitian kualitatif deskriptif yang tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi statistik, melainkan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam (in-depth understanding) dan komprehensif mengenai dinamika interaksi serta respons siswa terhadap penerapan media digital interaktif. Dalam pendekatan kualitatif, kelompok/kelas dengan jumlah terbatas (bounded system) justru memberikan keunggulan metodologis karena memungkinkan pengamatan proses pembelajaran secara lebih mendalam, rinci, dan kaya konteks (thick description) terhadap setiap aktivitas serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi kurang lebih satu jam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran interaktif digital dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu penyampaian materi menggunakan Canva, pelaksanaan asesmen digital menggunakan Wordwall, dan pengerjaan LKPD digital menggunakan Liveworksheets.

Tahap pertama berupa penyampaian materi bangun datar menggunakan media Canva. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran beserta karakteristik masing-masing bentuk. Canva digunakan sebagai media presentasi dengan memanfaatkan unsur visual dan animasi untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar. Pada tahap ini, siswa mengikuti penyampaian materi dan mengamati bentuk serta karakteristik bangun datar yang ditampilkan melalui media.

Tahap kedua berupa pelaksanaan asesmen digital menggunakan Wordwall. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing terdiri atas lima, lima, dan enam siswa. Media Wordwall yang digunakan terdiri atas 12 pilihan nomor yang berisi soal mengenai materi bangun datar. Setiap kelompok secara bergiliran memilih nomor secara

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

acak, kemudian mendiskusikan soal yang diperoleh sebelum menyampaikan jawaban. Setelah jawaban diberikan, Wordwall menampilkan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil jawaban yang diberikan.

Tahap ketiga berupa pengerjaan LKPD digital berbasis Liveworksheets. Pada tahap ini, siswa mengerjakan aktivitas mencocokkan bentuk bangun datar secara berkelompok. Kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan smartboard sebagai sarana pendukung pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan aktivitas yang tersedia pada LKPD digital.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh empat orang anggota peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran digital. Aspek yang diamati meliputi (1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keterlibatan siswa dalam kegiatan tanya jawab, (3) keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, (4) kemampuan siswa mengikuti instruksi pada setiap aktivitas pembelajaran, (5) kemampuan siswa menyelesaikan aktivitas yang diberikan, dan (6) respons siswa terhadap penggunaan media digital Canva, Wordwall, dan Liveworksheets.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto pelaksanaan pembelajaran pada saat penyampaian materi menggunakan Canva, pelaksanaan aktivitas menggunakan Wordwall, dan pengerjaan aktivitas menggunakan Liveworksheets. Data hasil observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif melalui proses pengelompokan informasi berdasarkan aspek yang diamati, penyajian temuan selama proses pembelajaran, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan.

Hasil

Penerapan Pembelajaran Interaktif Digital dalam Mengenalkan Bangun Datar

Penerapan pembelajaran interaktif digital pada materi bangun datar dilakukan melalui Penerapan pembelajaran interaktif digital pada materi bangun datar dilakukan melalui integrasi tiga media digital, yaitu Canva, Wordwall, dan Liveworksheets. Ketiga media tersebut digunakan secara berurutan sesuai dengan tahapan pembelajaran, yaitu penyampaian konsep, evaluasi pemahaman, dan latihan penerapan konsep. Observasi dilakukan dengan memperhatikan keterlibatan siswa selama pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengenali dan menghubungkan konsep bangun datar dengan benda di lingkungan sekitar, kerja sama dalam menyelesaikan soal, serta kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan melalui media digital.

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas tanya jawab, diskusi kelompok, dan penyelesaian tugas menggunakan media digital. Keterlibatan tersebut terlihat ketika siswa merespons pertanyaan mengenai bentuk bangun datar, berdiskusi sebelum menentukan jawaban pada kegiatan asesmen, serta menyelesaikan latihan melalui e-LKPD. Hasil pengamatan ini memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam beberapa aktivitas belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Buchori dkk. (2023) bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran geometri sekolah dasar dapat membantu siswa berinteraksi dengan konsep matematika melalui penyajian visual dan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik.

Penyampaian Materi Bangun Datar Menggunakan Canva

Tahap awal pembelajaran dilakukan melalui penyampaian materi bangun datar menggunakan media Canva. Materi yang disajikan mencakup pengenalan bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran beserta karakteristiknya. Canva digunakan sebagai media presentasi dengan memanfaatkan unsur visual, ilustrasi, dan animasi untuk membantu siswa mengamati bentuk-bentuk bangun datar.

Selama kegiatan berlangsung, observasi difokuskan pada keterlibatan siswa dalam menyimak penyampaian materi dan merespons pertanyaan mengenai bentuk bangun datar. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlibat dalam

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

kegiatan tanya jawab ketika diminta menyebutkan contoh benda berbentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mampu menyebutkan ubin dan kertas sebagai contoh benda berbentuk persegi. Respons tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menghubungkan materi yang disampaikan dengan contoh benda yang ditemukan di lingkungan sekitar.



Gambar 1. Penyampaian materi bangun datar menggunakan media Canva

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, penyampaian materi dilakukan melalui presentasi menggunakan Canva. Dokumentasi tersebut memperlihatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran ketika materi bangun datar disampaikan kepada siswa. Penggunaan tampilan visual membantu menyajikan bentuk dan karakteristik bangun datar, sedangkan respons siswa selama kegiatan tanya jawab memberikan gambaran mengenai keterlibatan mereka dalam mengenali konsep yang dipelajari.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Amelia dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar dapat mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih menarik. Musthofiah dkk. (2026) menjelaskan bahwa media digital berbasis Canva dapat membantu penyajian konsep matematika melalui tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, Herawati dan Wijayanto (2025) menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis Canva dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui penyajian informasi yang lebih mudah diamati dan dipahami.

Pelaksanaan Asesmen Digital Menggunakan Wordwall

Setelah penyampaian materi selesai dilakukan, siswa mengikuti asesmen digital menggunakan Wordwall. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok, yaitu dua kelompok yang masing-masing beranggotakan lima siswa dan satu kelompok yang beranggotakan enam siswa. Media Wordwall terdiri atas 12 pilihan nomor yang berisi soal mengenai materi bangun datar. Setiap kelompok memperoleh kesempatan untuk memilih nomor secara acak, mendiskusikan soal, kemudian menyampaikan jawaban. Setelah jawaban diberikan, Wordwall menampilkan umpan balik secara langsung mengenai jawaban yang dipilih.



Gambar 2. Pelaksanaan asesmen digital menggunakan Wordwall

Pada tahap ini, observasi difokuskan pada kerja sama kelompok, partisipasi siswa dalam menjawab soal, dan ketepatan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan hasil pelaksanaan, ketiga kelompok mampu menjawab soal yang diperoleh dengan benar. Sebelum menyampaikan jawaban, siswa melakukan diskusi

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

bersama untuk menentukan jawaban kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan keterlibatan siswa dalam proses penyelesaian soal melalui pertukaran pendapat dan pengambilan keputusan bersama.

Dokumentasi pada Gambar 2 memperlihatkan siswa sedang mengerjakan asesmen digital melalui smartboard menggunakan Wordwall. Dalam kegiatan tersebut, siswa berinteraksi langsung dengan soal yang ditampilkan. Dokumentasi ini memperkuat deskripsi mengenai pelaksanaan asesmen digital, sedangkan hasil pengamatan terhadap diskusi dan jawaban kelompok memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

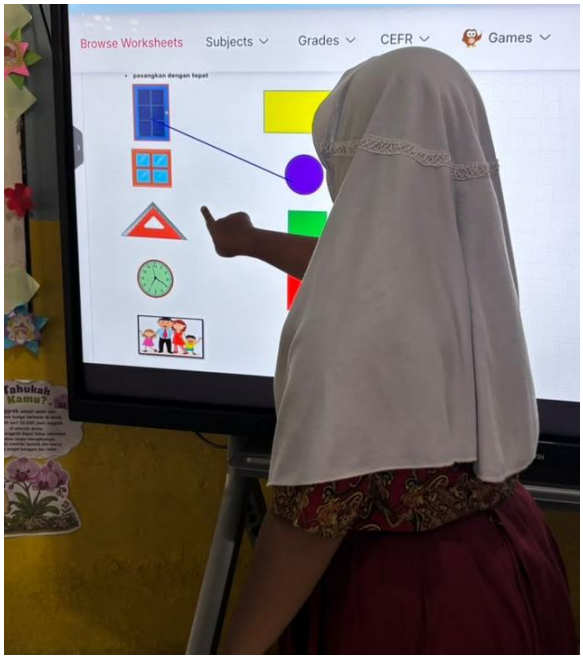
Temuan ini sejalan dengan Agusti dan Aslam (2022) yang menjelaskan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa melalui aktivitas berbasis permainan. Imanulhaq dan Pratowo (2022) juga menyatakan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, Nissa dan Renoningtyas (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis permainan digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Wordwall dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa terhadap materi bangun datar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menentukan jawaban secara bersama. Dengan demikian, pelaksanaan asesmen digital menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memungkinkan pengamatan terhadap ketepatan jawaban sekaligus keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal.

Penerapan LKPD Digital Menggunakan Liveworksheets

Setelah mengikuti asesmen digital menggunakan Wordwall, siswa melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) menggunakan Liveworksheets. Media ini digunakan untuk memberikan latihan kepada siswa dalam menerapkan pemahaman mengenai bangun datar yang telah dipelajari. Penggunaan Liveworksheets menjadi tahap lanjutan dalam rangkaian pembelajaran interaktif digital melalui kegiatan pengerjaan latihan secara elektronik.

Berdasarkan hasil observasi, seluruh siswa mampu menyelesaikan e-LKPD dengan jawaban yang benar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan latihan yang diberikan sesuai dengan materi bangun datar yang telah dipelajari. Temuan ini menjadi salah satu hasil pengamatan pada indikator kemampuan siswa dalam menyelesaikan latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.



Gambar 3. Penerapan LKPD digital menggunakan Liveworksheets

Penggunaan Liveworksheets memberikan alternatif penyajian lembar kerja dalam bentuk digital sehingga siswa dapat mengerjakan latihan melalui media elektronik. Dalam rangkaian pembelajaran ini, Canva digunakan untuk menyampaikan materi, Wordwall digunakan untuk melaksanakan asesmen digital, sedangkan Liveworksheets digunakan untuk memberikan latihan penerapan konsep. Ketiga media tersebut

Junnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume: 7, Nomor: 3, Tahun: 2026
ISSN: 2746-3656
Doi. https://doi.org/10.24114/c01h0p23

memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif digital pada materi bangun datar.

Respons Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Interaktif Digital

Hasil pengamatan selama kegiatan memperlihatkan tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran digital interaktif. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran mulai dari penyampaian materi menggunakan Canva, asesmen menggunakan Wordwall, hingga penyelesaian LKPD digital menggunakan Liveworksheets.

Respons positif siswa terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, serta mengikuti setiap aktivitas yang diberikan. Selain itu, beberapa siswa menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran tersebut terasa "seru" dan menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan serupa kembali.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital dapat membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa SD. Rohendi et al. (2025) menjelaskan bahwa teknologi interaktif dalam pembelajaran geometri dapat mendorong interaksi dan respons siswa. Dengan demikian, perpaduan media digital dapat menjadi pilihan strategi untuk menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih aktif dan bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Canva, Wordwall, dan Liveworksheets dalam pembelajaran digital memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif. Canva berperan dalam membantu penyajian konsep bangun datar melalui visualisasi materi, Wordwall mendukung proses asesmen melalui aktivitas berbasis permainan, sedangkan Liveworksheets memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep melalui latihan digital.

Walaupun peningkatan hasil belajar tidak diukur secara kuantitatif, pengamatan menunjukkan bahwa media digital dapat mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hasil ini searah dengan penelitian terdahulu yang memperlihatkan bahwa media digital interaktif mendukung pembelajaran matematika SD melalui penyajian konsep dan kegiatan belajar yang menarik (Mutiara & Ahmad, 2025; Fidel & Ariani, 2025).

Dengan demikian, pembelajaran digital interaktif dapat dipertimbangkan sebagai alternatif untuk mengajarkan bangun datar kepada siswa fase B di sekolah dasar. Penggunaan beberapa media digital secara terpadu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai aktivitas, mulai dari memahami konsep, mengevaluasi pemahaman, hingga menerapkan konsep melalui latihan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan pembelajaran interaktif digital dalam mengenalkan bangun datar pada siswa fase B kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Canva, Wordwall, dan Liveworksheets dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ketiga media tersebut memiliki peran yang saling melengkapi, yaitu Canva digunakan untuk membantu penyampaian konsep bangun datar melalui tampilan visual, Wordwall digunakan sebagai asesmen digital berbasis permainan, sedangkan Liveworksheets digunakan sebagai aktivitas latihan melalui LKPD digital.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan, aktif memberikan jawaban pada saat tanya jawab, mampu berdiskusi dalam kegiatan asesmen digital menggunakan Wordwall, serta dapat menyelesaikan aktivitas LKPD digital dengan baik. Pada kegiatan asesmen menggunakan Wordwall, ketiga kelompok mampu menjawab soal yang diperoleh dengan benar. Sementara itu, pada kegiatan menggunakan Liveworksheets, siswa mampu menyelesaikan aktivitas mencocokkan bentuk bangun datar sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Penerapan pembelajaran interaktif digital dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi beberapa media digital dalam satu rangkaian pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan 16 siswa kelas IV yang dibagi menjadi tiga kelompok dan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Selain itu, penelitian berfokus pada deskripsi proses penerapan pembelajaran dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, tanpa adanya pengukuran kemampuan pemahaman konsep matematika sebelum dan sesudah pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media digital secara lebih luas maupun untuk menggeneralisasikan hasil pada siswa atau sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan, serta menggunakan instrumen pengukuran yang lebih terstruktur, seperti tes awal dan tes akhir. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan media digital terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

Daftar Pustaka

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Amelia, D., & Suryani, I. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang.

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah. Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima, 4(1), 33–41. https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639

Buchori, A., Sulianto, J., & Osman, S. (2023). Interactive Learning Media With Augmented Reality (AR) Geogebra for Teaching Geometry in Elementary School. Profesi Pendidikan Dasar, 190–203. https://doi.org/10.23917/ppd.v10i3.4469

Cahyaningrum, F., Huda, C., & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sudut Kelas Iv Sekolah Dasar. Wawasan Pendidikan, 4(1), 253–265. https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17415

Dwi Herawati, W., & Wijayanto, Z. (n.d.). Pengembangan bahan ajar interaktif canva (BAIC) berbasis deep learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi luas bangun datar.

Fidel, A. A., & Ariani, Y. (n.d.-a). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dan Wordwall Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

Fidel, A. A., & Ariani, Y. (n.d.-b). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dan Wordwall Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas V Sekolah Dasar.

Khatib Sulaiman Dalam No, J., & Luthfi Fadilah, R. (n.d.). Geometry Learning Media Application for Elementary School Students Using Android-Based Augmented Reality Technology. Indonesian Journal of Computer Science Attribution, 12(5), 2023–2381.

Masniladevi, & Farhan. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Bangun Datar Segitiga Di Kelas Iv Sekolah Dasar (Vol. 11, Number 03).

Musthofiah1, A., Yusuf, M., Wardana2, S., Program, J. S., Pendidikan, S., Sekolah, G., Universitas, D., & Semarang, P. (n.d.). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(1).

ISSN: 2746-3656

https://doi.org/10.51878/educational.v6i1.9026

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (n.d.). The Impact Of Powtoon Interactive Media On Learning Outcomes Of Elementary School Student Mathematics s. Retrieved https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika

Rohendi, D., Ramadhan, M. O., Rahim, S. S. A., & Zulnaidi, H. (2025). Enhancing student's interactivity and responses in learning geometry by using augmented reality. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 21(1), em2559–em2559. https://doi.org/10.29333/ejmste/15796

sopyan,+19.+Bibit+Lestari,+dkk_14350-(6221-6235). (n.d.).

Wildaniyah, K., Ketut Suastika, I., Rahayu Sesanti, N., Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Kanjuruhan Malang, U. (2024). Pengembangan E-LKPD Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Liveworksheet pada Materi Pecahan Kelas IV SD. 8(5). https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8818