

Pemanfaatan Media Canva Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar Peserta Didik Di Kelas XI SMA Negeri 2 Kabupaten Pulau Morotai

Cut Sri Mainita Seba^{1*}, Irawati H Malan²

¹²Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara

Email: cutsri.m.seba@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine how the use of Canva media in physics learning can enhance the learning experience of students in the 11th grade at SMA Negeri 2 Pulau Morotai and to assess the effectiveness of Canva media in improving the learning experience of students in the 11th grade at SMA Negeri 2 Pulau Morotai. The formulation of the research problem is as follows: (1) How is the utilization of Canva media in physics learning to enhance students' learning experiences, (2) How effective is the utilization of Canva media in physics learning to improve students' learning experiences in the XI grade at SMA Negeri 2 Kabupaten Pulau Morotai. The research method used in this study is the qualitative method. The subjects of this research are all students and a physics teacher in the 11th grade at SMA Negeri 2 Pulau Morotai. The research instruments used in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data is then analyzed using percentage formulas and triangulation. From the research results, the observation of students showed 72.20% in the very good category, the observation of teachers showed 100% in the very good category, the teacher questionnaire showed 92.5% in the very feasible category, and the student questionnaire showed 67% in the very good/feasible category. Thus, it can be concluded that the use of the Canva application as an electronic-based learning media is very effective in enhancing the learning experience of students in the XI grade at SMA Negeri 2, Morotai Island Regency.

Keywords: Utilization, Canva Application, Learning Media, Learning Experience

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi bagi kemajuan suatu bangsa, oleh karena itu dalam menghadapi tantangan abad 21 yang dinamis dan cepat berubah, penting untuk mengadaptasi sistem pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan zaman. Kurikulum merdeka merupakan inovasi dalam ranah pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan

global serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan dengan segala kompleksitasnya. Konsep yang mendasari kurikulum merdeka tak lain terinspirasi dari ajaran Ki Hajar Dewantara, ajaran ini dimaksudkan bahwa pembelajaran seharusnya lebih menitikberatkan pada potensi dan bakat peserta didik sesuai potensi yang dimiliki.

Sebagaimana yang kita ketahui bersama bahwa Tahun 2019 kita mengalami serangan wabah Covid. Keadaan setelah masa pandemi covid-19 membuat peran teknologi sangat dominan dalam pendidikan. Pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tetap mempunyai interaksi yang baik, agar kelas tetap menjadi tidak bosan atau menyenangkan dan produktif. Salah satu platform yang bisa menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva mempunyai salah satu layanan atau program khusus yang dirancang untuk pendidikan, yakni Canva *for Education*. Layanan ini didesain untuk pendidik dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan.

Dengan desain yang juga dikhususkan untuk pendidikan, maka penulis berencana menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran fisika. Fisika sebagaimana mata pelajaran sains menuntut peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan pemanfaatan metode ilmiah melalui percobaan atau eksperimen. selain metode tersebut penyajian pembelajaran fisika akan lebih menarik dengan menggunakan canva yang akan penulis gunakan dalam menyajikan materi Fluida dinamis (Usman, A. 2022).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru Fisika Di SMA Negeri 2 Kabupaten Pulau Morotai bahwa pada kelas XI telah menerapkan implementasi kurikulum merdeka belajar. Hal ini menuntut guru mempersiapkan kebutuhan kurikulum merdeka belajar yang tidak gaptek, inovatif dan kolaboratif. Aplikasi canva di SMA N 2 telah digunakan oleh beberapa guru mata pelajaran, namun penggunaannya dalam pembelajaran fisika belum di aplikasikan. Hal ini karena para guru juga masih dalam tahap belajar menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran.

Tercapai atau tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor mulai dari guru selaku fasilitator dalam pembelajaran, media yang digunakan, pengemasan materi ajar, dan cara mentransfer materi kepada peserta didik. Fisika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Ilmu fisika juga memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia khususnya dalam bidang teknologi. Selain itu, peserta

didik juga sering mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah fisika disebabkan oleh kurangnya penguasaan konsep fisika dari topik yang dipelajarinya. Sehingga penulis tertarik mengemas materi ajar fisika dengan menggunakan aplikasi canva. Penulis meyakini bahwa pembelajaran yang menarik, inovatif dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk menerima materi pembelajaran, pembelajaran yang disenangi dapat berpengaruh pada pengalaman belajar maupun hasilnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa dilihat secara fisik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pada suatu pembelajaran (Ali, N., & Muksin, M. 2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Make A Match Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran dan Sains Fisika*, 4(1), 17-26. Secara garis besar media diartikan dengan acuan belajar atau sumber informasi yang mengandung materi di lingkungan pelajar agar para pelajar lebih semangat untuk belajar (Ali, N., & Muhlis, F. 2023).

Dengan uraian diatas dapat diketahui bahwa artian dari media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyalurkan atau menyampaikan proses pembelajaran, sehingga dapat memperoleh minat dan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Indikator pengalaman belajar

Tabel 1. Indikator Pengalaman Belajar

No	Indikator	Penjelasan
1.	Mengamati	- Membaca materi Fluida Dinamis yang telah disediakan pada media canva - Mendengarkan Penjelasan Guru - Menyimak penjelasan guru
2.	Menanya	- Menanyakan informasi yang tidak diketahui kepada guru - Menanyakan informasi yang tidak diketahui kepada teman.

3.	Mengumpulkan Informasi/ Eksperimen	- Membaca sumber lain selain media pembelajaran yang digunakan. - Berdiskusi dengan teman.
4.	Mengolah Informasi/ Asosiasi	- Menghubungkan materi fluida dinamis dengan materi lain yang sesuai dengan pembelajaran - Mencari solusi pemecahan masalah dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda.
5.	Mengkomunikasikan	- Menyampaikan pendapat kepada teman mengenai materi Fluida yang diketahuinya. - Menyampaikan jawaban kepada guru.

Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Aplikasi Canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin. Tujuan penggunaan aplikasi canva untuk memudahkan penggunanya dalam berkeaktifitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan Canva menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Sekalipun memiliki ketersediaan fitur yang mempermudah pengguna, aplikasi canva memiliki keuntungan dan kekurangannya.

Tujuan Aplikasi Canva

Canva bertujuan untuk memudahkan penggunanya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan canva menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi canva bahkan orang yang mau belajar pun bisa langsung mempelajari diaplikasi itu tersebut. Berikut tujuan di antaranya adalah:

- Memberi pengalaman desain media pembelajaran.
- Memberikan kita keperluan digital maupun fisik.
- Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual.
- Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.
- Menggali informasi.

Keistimewaan aplikasi Canva adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut.

Menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.

Manfaat Aplikasi Canva

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa aplikasi Canva dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagai fitur yang telah diberikan di aplikasi Canva tersebut. Aplikasi canva memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

- Canva menyediakan fitur kustomisasi teks
- Terdapat ratusan icon dan ilustrasi
- Pilihan background yang bervariasi
- Dengan adanya Canva para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah

Keuntungan Aplikasi Canva

- Di Canva sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran
- Canva bisa diakses di berbagai *platform* melalui PC, laptop, dan mobile.
- Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
- Di Canva dapat dibuat secara instan, karena *template* tersedia dengan gratis untuk pengguna Id belajar.
- Canva juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya yang seperti kita inginkan.

Kekurangan Aplikasi Canva

- Canva hanya bisa diakses menggunakan internet
- Dari berbagai *template* yang tersedia, fitur yang baru atau unik hanya bisa diakses oleh akun premium
- Pada pembuatan video akan memakan waktu yang lama dalam proses maupun pengunduhan

Pengertian dan jenis Fluida

Fluida sangat dekat dan ada dalam kehidupan kita sehari-hari, Fluida didefinisikan sebagai Suatu zat yang bisa mengalami perubahan bentuk secara kontinyu/terus menerus bila terkena tekanan atau gaya geser walaupun relatif kecil atau biasa disebut zat mengalir. Fluida dibedakan menjadi 2 jenis:

- Fluida Statis : Fluida yang tidak bergerak
- Fluida Dinamis : Fluida yang bergerak

Fluida Dinamis adalah fluida yang bergerak, dengan ciri ciri sebagai berikut:

- Fluida dianggap tidak kompresibel

- Fluida dianggap bergerak tanpa gesekan walaupun ada gerakan materi (tidak mempunyai kekentalan)
- Aliran fluida adalah aliran stasioner, yaitu kecepatan dan arah gerak partikel fluida melalui suatu titik tertentu selalu tetap
- Tak tergantung waktu (tunak) artinya kecepatannya konstan pada titik tertentu dan membentuk aliran laminar

Debit Fluida

Pada fluida yang bergerak memiliki besaran yang dinamakan debit. Debit adalah laju aliran air. Besarnya debit menyatakan banyaknya volume air yang mengalir setiap detik.

$$Q = \frac{V}{t}$$

Keterangan:

Q	= Debit (m ³ /s)
V	= volume (m ³)
t	= waktu (s)

Azas Kontinuitas

Amati gambar berikut

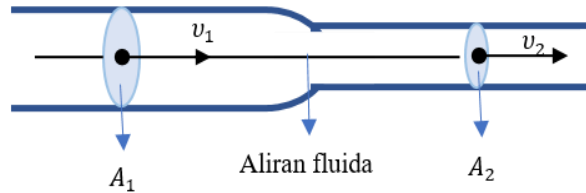


Gambar 1. Contoh penerapan fluida dinamis

Pada saat kita menyiram tanaman dengan menggunakan selang dan jarak tanaman jauh dari ujung selang maka yang kita lakukan adalah memencet ujung selang supaya luas permukaan ujung selang menjadi semakin kecil. Akibatnya kecepatan air yang memancar semakin besar, disebabkan debit air yang masuk harus sama dengan debit air yang keluar.

Hukum Azas Kontinuitas

Fluida yang tak termampatkan dan mengalir dalam keadaan tunak, maka laju aliran volume di setiap waktu sama besar.



Bila aliran fluida melewati pipa yang berbeda penampangnya maka fluida akan mengalami desakan perubahan luas penampangnya yang dilewatinya. Asumsikan bahwa fluida tidak kompresibel, maka dalam selang waktu yang sama jumlah fluida yang mengalir melalui penampang harus sama dengan jumlah fluida yang mengalir melalui penampang.

Volume fluida pada penampang A_1 sama dengan volume fluida penampang A_2 , maka debit fluida di penampang A_1 sama dengan debit fluida di penampang A_2 .

$$Q_1 = Q_2$$

$$\frac{V_1}{t_1} = \frac{V_2}{t_2}$$

$$\frac{A_1 l_1}{t_1} = \frac{A_2 l_2}{t_2}$$

Jika

$$A_1 \cdot V_1 = A_2 \cdot V_2$$

Keterangan:

l_1 = panjang pipa yang dilewati fluida saat penampangnya A_1

l_2 = panjang pipa yang dilewati fluida saat penampangnya A_2

V_1 = kecepatan aliran fluida di penampang 1 (m/s)

V_2 = kecepatan aliran fluida di penampang 2 (m/s).

A_1 = luas penampang 1

A_2 = luas penampang 2

Persamaan diatas dikenal dengan **Persamaan Kontinuitas**

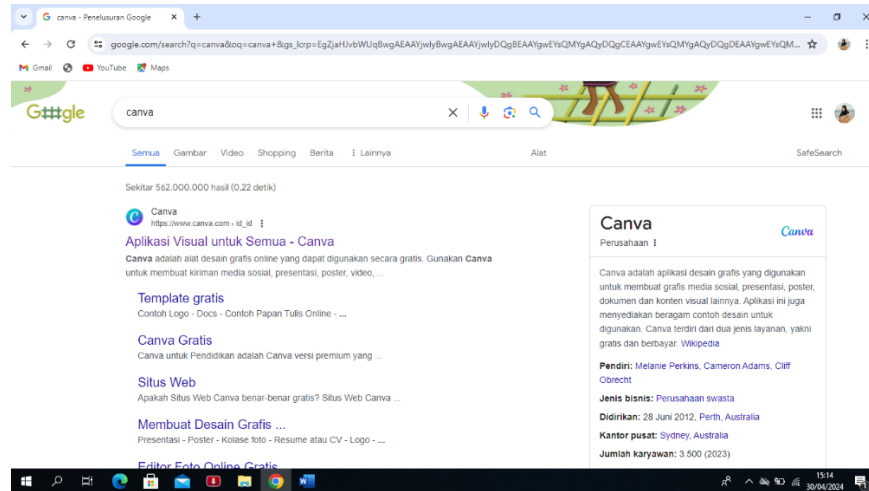
$$A_1 \cdot V_1 = A_2 \cdot V_2$$

Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik

Pada aplikasi Canva hasil dari desain yang telah kita buat bisa diunduh dalam versi PDF, JPEG, PNG, dan MP4. Sedangkan media yang dibuat penulis diunduh dalam versi PD dan MP4, karena didalamnya berisi kumpulan slide yang dapat dijadikan sebuah video. Media yang didesain berupa paparan materi Fluida Dinamis dalam bentuk Presentasi serta video.

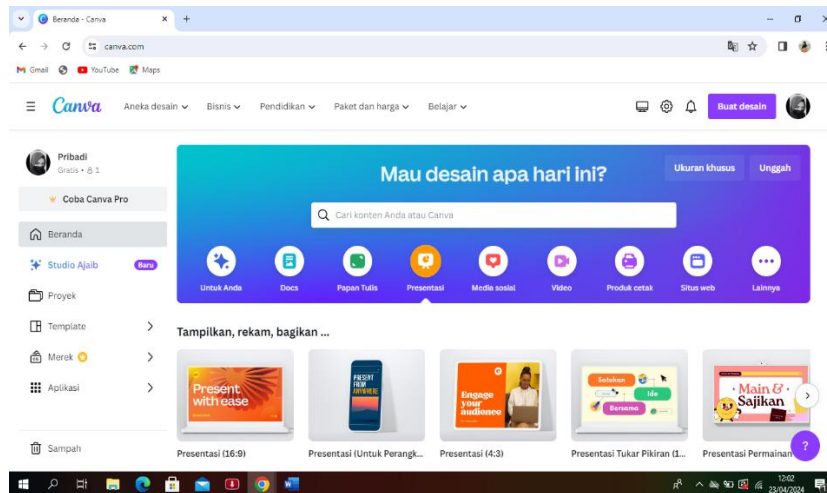
Adapun cara membuat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan media pembelajaran saya disini menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi canva tersedia di desktop maupun mobile, dan juga bisa diakses melalui aplikasi dan website. Pertama sekali kita masuk ke Google terlebih dahulu kemudian kita tulis Canva setelah itu akan keluar seperti gambar dibawah ini.



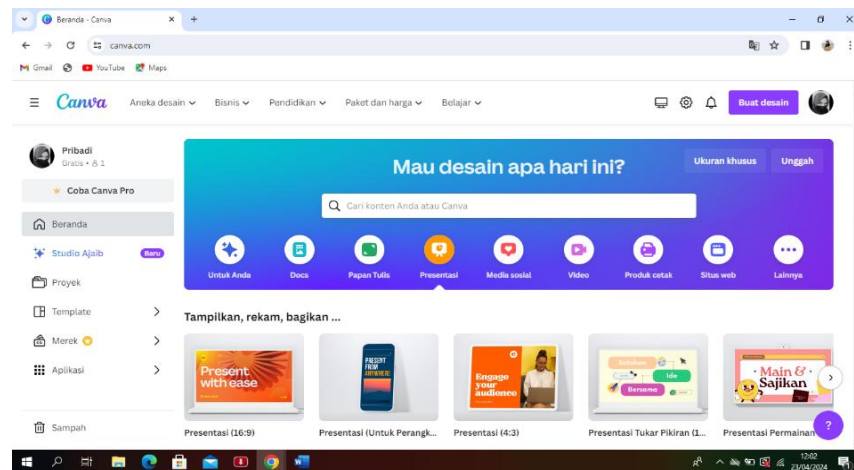
Gambar 2. Rancangan Media Pembelajaran

2. Setelah mendownload Aplikasi Canva, langkah selanjutnya yang harus kita lakukan adalah log in ke dalam aplikasi Canva



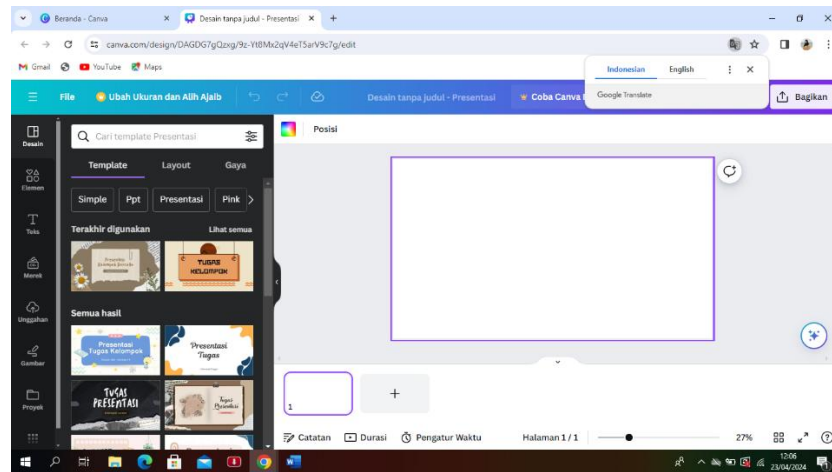
Gambar 3. Rancangan Media Pembelajaran

- Setelah sampai di beranda aplikasi, disini banyak sekali pilihan yang mana yang ingin kita buat, untuk membuat media pembelajaran Fisika cukup klik “buat desain”



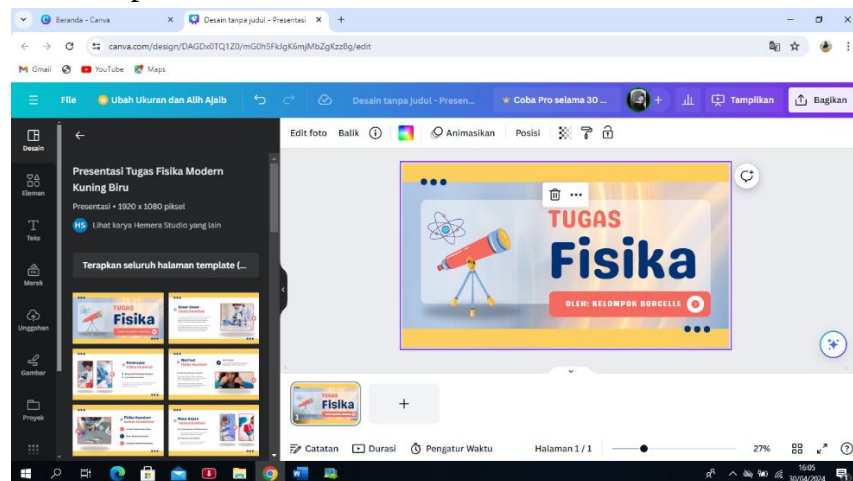
Gambar 4. Rancangan Media Pembelajaran

- Setelah meng klik “buat desain”, klik “presentasi” maka akan muncul seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 5. Rancangan Media Pembelajaran

5. Terdapat banyak fitur didalamnya, terdapat template dan desain yang dapat dibuat sendiri, di sini saya menggunakan salah satu template yang disediakan oleh aplikasi Canva



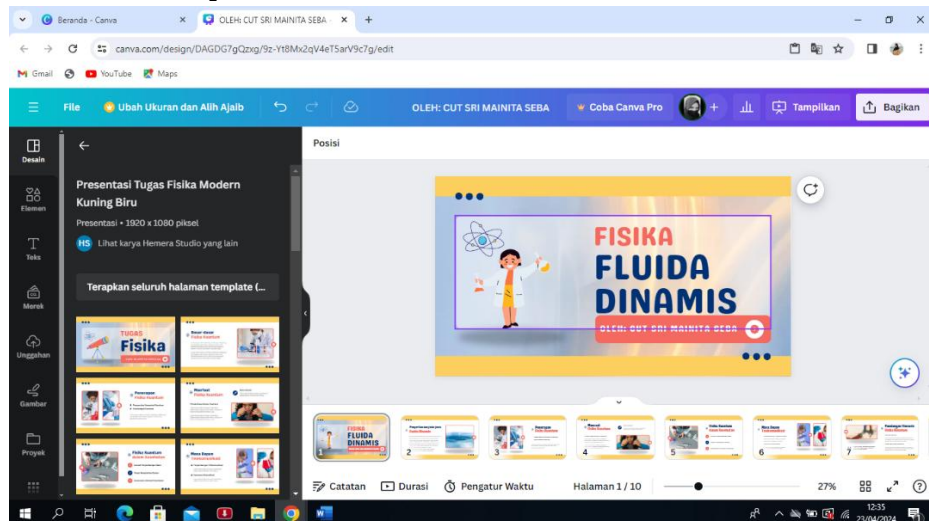
Gambar 6. Rancangan Media Pembelajaran

6. Bentuk tampilan awal yang sudah didesain



Gambar 7. Rancangan Media Pembelajaran

7. Kemudian tahap lanjutan akan diisi dengan materi Fluida Dinamis. Untuk tambah halaman selanjutnya bisa klik tombol tambah halaman yang ada pada tampilan slide terakhir. Jika ingin menduplikat halaman bisa klik di atas slide simbol duplikat.



Gambar 8. Rancangan Media Pembelajaran

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, jenis penelitian yang dipakai adalah kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Kabupaten Pulau Morotai tepatnya di Desa Daao Kecamatan Morotai Selatan. Waktu penelitian yaitu pada tanggal 02 – 15

Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang guru fisika dan seluruh peserta didik di kelas XI SMAN 2 Kabupaten Pulau Morotai yang berjumlah 18 orang.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi, tujuannya mengamati dan mencatat perilaku serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.
2. Angket/Kuesioner, tujuannya mengumpulkan data tentang persepsi, sikap, dan pengalaman peserta didik terkait metode pembelajaran yang diterapkan.
3. Wawancara, tujuannya mendapatkan data kualitatif yang mendalam mengenai pengalaman peserta didik
4. Dokumentasi, tujuannya mengumpulkan bukti fisik yang mendukung data observasi dan angket.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktifitas guru dan siswa, khususnya pertumbuhan sikap cermat/mandiri. pada saat pembelajaran berlangsung, dari tahap awal sampai tahap akhir.

Wawancara

Suatu proses mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk pengumpulan informasi. Kontak langsung atau tatap muka adalah ciri-ciri utama wawancara dengan sumber informasi. Wawancara memiliki perbedaan antara wawancara terstruktur (tertutup) dengan wawancara non terstruktur (bebas). Adapun pada wawancara ini penulis akan menggunakan cara wawancara non terstruktur, dan akan mewawancarai guru fisika dan peserta didik dilakukan secara langsung.

Kuesioner

Salah satu cara teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner, dengan cara memberikan sejumlah kertas yang berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh sampel yang telah dipilih oleh penulis. Kuesioner dapat dibedakan beberapa jenis, pertama kuesioner terbuka yaitu membebaskan para responden menjawab dengan pemikirannya sendiri, kedua kuesioner tertutup yaitu responden hanya dapat memilih jawaban yang sudah disediakan oleh penulis. Disini penulis memilih untuk memberikan kuesioner secara tertutup. Kuesioner akan diisi oleh peserta didik.

Adapun Rumus untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

p = Jumlah persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor ideal

Tabel 2. Kategori penilaian

Kategori	Nilai
Sangat Baik (SB)	> 90
Baik (B)	$85 \geq 90$
Cukup Baik (CB)	$75 \geq 84$
Kurang Baik (KB)	$65 \geq 74$
Sangat Kurang Baik (SKB)	< 64

Teknik Analisis Data

Triangulasi

Diartikan sebagai pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. (Sugiyono, Op. Cit, Hal. 83). Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa informan yaitu guru Fisika dan peserta didik di Kelas XI SMA Negeri 2 Pulau Morotai.

Triangulasi yang digunakan oleh penulis yaitu: Triangulasi Sumber Data. Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Penulis memperoleh data dari berbagai sumber yaitu dari hasil wawancara dan kuesioner guru Fisika dan peserta didik di Kelas XI SMA Negeri 2 Kabupaten Pulau Morotai.

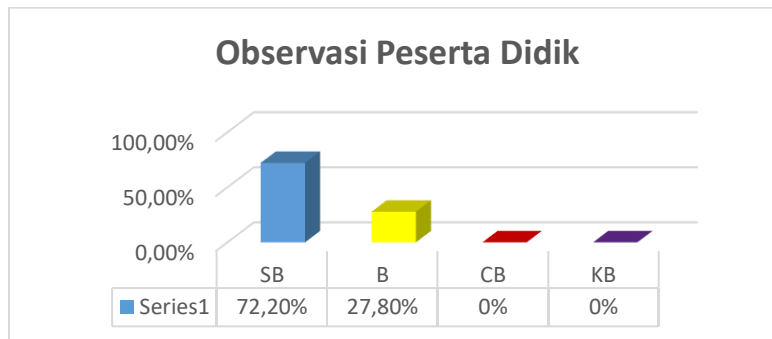
HASIL DAN PEMBAHASAAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data Observasi, Wawancara dan Kuisioner berikut hasilnya.

1. Observasi

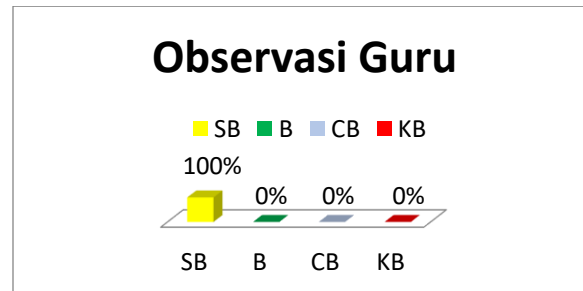
▪ Peserta Didik



Gambar 9. Grafik analisis observasi peserta didik

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi peserta didik pada saat pembelajaran di kelas yang diisi oleh 18 peserta didik. Ada 13 peserta didik yang memilih kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 72,20%, 5 peserta didik memilih kategori Baik (B) dengan persentase 27,80%, untuk kategori Cukup Baik (CB) dan Kurang Baik (KB) mendapatkan persentase 0%.

▪ Guru



Gambar 10. Grafik analisis observasi guru

Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas guru yang diisi oleh seorang guru fisika dan teman sebaya, mendapatkan persentase 100% dimana kedua observer memilih kategori Sangat Baik.

2. Hasil Wawancara

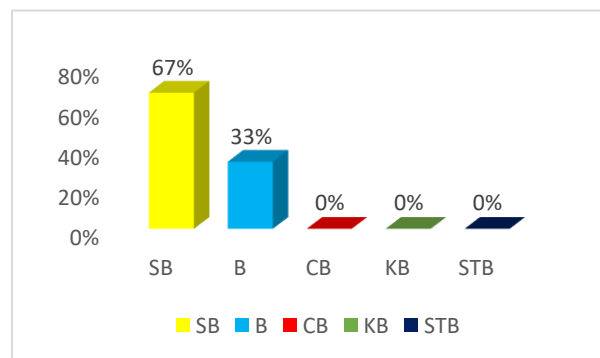
Dalam upaya mengkonfirmasi data kuesioner peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Canva. Maka peneliti memperkuat dengan wawancara kepada peserta didik dan seorang guru fisika. Namun data hasil wawancara peserta didik yang ditampilkan hanya 4 peserta didik, karena dilihat dari data wawancara kelima sumber informasi dinyatakan mewakili 18 peserta didik lainnya dan hasil wawancara guru fisika.

3. Hasil Analisis Kuesioner

Pengumpulan data berikutnya yaitu pengisian lembar kuisioner yang diberikan peneliti kepada seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pulau Morotai dan seorang guru mata pelajaran Fisika.

▪ Peserta didik

Uji coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik dengan menggunakan lembar angket/ kuesioner respon peserta didik. Adapun dibawah ini data hasil kuesioner peserta didik



Gambar 11. Grafik analisis kuesioner peserta didik

Berdasarkan dari grafik diatas menjelaskan bahwa rata-rata persentase yang tertinggi dari uji coba siswa adalah kategori SB (Sangat Baik) dengan perolehan persentase 67 % dengan jumlah peserta didik yang memilih sebanyak 12 peserta didik, B (Baik) dengan perolehan persentase 33 % dengan jumlah peserta didik yang memilih sebanyak 6 peserta didik. Sedangkan untuk kategori CB (Cukup Baik), KB (Kurang Baik), dan SKB (Sangat Kurang Baik) perolehan persentasenya 0 %.

- Guru Fisika

Adapun hasil analisis Kuesioner dari guru Fisika adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil analisis kuesioner guru

No	Pernyataan	Skor
1	Saya memanfaatkan media elektronik sebagai media pembelajaran	4
2	Saya pernah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran	3
3	Canva memudahkan saya membuat materi pembelajaran	4
4	Canva membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik	4
5	Canva dapat memvisualisasikan konsep-konsep Fisika yang abstrak	3
6	Canva dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4
7	Canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	4
8	Canva dapat menambah pengalaman belajar peserta didik	4
9	Canva membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran	4
10	Media pembelajaran canva mampu memberikan fokus peserta didik pada pembelajaran	3
Jumlah		37
Persentase		92,5 %
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel data hasil kuesioner oleh guru mata pelajaran Fisika diketahui jumlah skor yang diperoleh adalah 37. Adapun skor ideal yang diketahui yaitu 40. Skor ideal diperoleh dari banyak pertanyaan yaitu 10 dikalikan dengan skala tertinggi yaitu 4. Setelah diketahui jumlah skor yang diperoleh dan skor ideal, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$p = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$p = 92,5 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh hasil persentase dari lembar kuesioner guru yaitu 92,5 %. Adapun persentase 92,5 % berada pada kategori sangat layak/ sangat baik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian tentang pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran fisika untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 2 Pulau Morotai. Berdasarkan hasil analisis dari observasi, wawancara, dan kuesioner secara keseluruhan pada penelitian yang telah dijabarkan, data menunjukkan hasil Observasi aktivitas peserta didik memberikan respon secara variatif dan mendapatkan hasil persentase SB 72,20 %, B 27,80 %, CB dan KB 0 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, karena pada lembar observasi terdapat aspek indikator belajar yang sudah dicapai oleh peserta didik dengan persentase sangat baik.

Sementara hasil observasi aktivitas guru menunjukkan data persentase SB 100 %, B, CB dan KB 0 % Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru dinilai sudah sangat baik oleh observer pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Sehingga bisa dikatakan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik di kelas XI sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara, Pembelajaran yang dilaksanakan memanfaatkan aplikasi canva sebagai acuan dalam pembuatan materi pembelajaran. Situasi ini mengharuskan semua pihak mulai dari guru dan peserta didik harus mampu beradaptasi dalam menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ingin dikembangkan pada aplikasi canva. Sesuai dengan pernyataan diatas guru juga mengatakan bahwa: *“Banyak media yang mendukung proses pembelajaran, contohnya di sekolah sudah ada infokus, sound system dan media elektronik yang dapat dengan mudah kita akses”*. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik sudah familiar dengan aplikasi canva, peserta didik juga sudah pernah menggunakan aplikasi pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, peserta didik merasa sangat terbantu karena terdapat fitur yang banyak dan menarik sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik pada proses pembelajaran fisika

Data hasil kuesioner peserta didik menunjukkan persentase SB 67%, B 33%, CB, KB dan SKB 0 %. Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran canva dari uji coba peserta didik dinyatakan sangat layak untuk digunakan guna membantu guru menyelesaikan masalah pembelajaran yang berlangsung dan menambah pengalaman belajar peserta didik. Adapun hasil kuesioner guru fisika diperoleh hasil persentase yaitu 87,5 %. persentase 87,5 % berada pada kategori sangat layak/sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran canva dapat dikatakan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan pemanfaatan media canva dalam pembelajaran Fisika jenjang, bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva pada pembelajaran fisika mendapatkan kriteria sangat baik, dimana pada semua data yang telah didapat persentase tertinggi yaitu Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media canva dalam pembelajaran Fisika sangat efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat".
- Ali, N., & Muhlis, F. (2023). Efektifitas Penggunaan Media ICT Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Konsep Pengukuran di Kelas X SMK Negeri 5 Tidore Kepulauan. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran dan Sains Fisika*, 4(2), 97-108.
- Ali, N., & Muksin, M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Make A Match Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran dan Sains Fisika*, 4(1), 17-26.
- Hapsari, GPP, Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. Vol 6, No. 1: 22–29. doi: 10.24905/psej.v6i1.43.

- <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
https://repository.um-surabaya.ac.id/207/4/BAB_III.pdf *penulisantindakankelas*
- Kurniasih, E., Leksono, P. I., Rohman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Kelas 11 SMAN 3 Lamongan pada Materi Fisika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 654-661
- Laut Mrtha Jaya, I Made. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Pratiwi, utami. 2021. *Mudah Belajar Desain Grafis dengan aplikasi canva*. Diva press. Yogyakarta
- Rizanta, Gilang Alfinandika dan Meilan Arsanti. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Senada (Seminar Nasional Daring)”. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. IKIP PGRI Bojonegoro.
- Safitri, Anggy Dwi Nur. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga”.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, wina. (2017). *Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Trihandayani, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pengisian IC Regulator* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Usman, A. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik MAS Nurul Jihad Tului Melalui Media Online Berbasis Classroom. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran Dan Sains Fisika*, 3(1), 1-19.
- Wiliyanti, V., Latifah, S., Syarlisjisman, M. R., Kurnia, A. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Mobile Learning Berbantuan Smart Apps Creator* Pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Fluida Dinamis*, 3, 129-137