

# Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bumi dan Tata Surya

Oleh :

Dini Wahyu Afrianti

Dosen Pembimbing : Dr. Nur Efendi, S.Pd., M.Pd.

Penguji 1 : Dr. Ria Wulandari, M.Pd.

Penguji 2 : Fitria Eka Wulandari, S.Si., M.Pd.

Progam Studi Pendidikan IPA

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2026

# Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong pembelajaran menjadi lebih interaktif. Khususnya pada pembelajaran IPA yang memerlukan visualisasi konsep abstrak. Materi bumi dan tata surya sulit dipahami siswa apabila hanya menggunakan buku dan metode ceramah.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih minim sehingga hasil belajar siswa banyak yang berada dibawah KKM. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva yang dapat membantu menciptakan pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan mudah dipahami siswa.

# Rumusan Masalah

Apakah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi bumi dan tata surya?

# Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar kognitif siswa
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media canva pada materi bumi dan tata surya

## **Manfaat Penelitian :**

1. Membantu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan efektif
2. Mempermudah memahami materi abstrak
3. Menjadi inovasi pembelajaran berbasis digital

# Metode

- Jenis penelitian : Pendekatan kuantitatif
- Subjek penelitian : Siswa kelas VII A sebanyak 38 siswa
- Desain penelitian : One Group Pretest-Posttest Design
- Teknik Pengumpulan data : Pretest dan Posttest

## Indikator Penelitian :

1. Mengingat konsep bumi dan tata surya (C1)
2. Memahami materi bumi dan tata surya (C2)
3. Menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal (C3)
4. Menganalisis fenomena pada sistem tata surya (C4)
5. Mengevaluasi peristiwa yang berkaitan dengan bumi dan tata surya (C5)

# Hasil

- Penelitian dilakukan pada 38 siswa kelas VII A
- Menggunakan pretest dan posttest
- Nilai rata-rata pretest : 51,08
- Nilai rata-rata posttest : 90,84
- Nilai N-Gain : 0,79 (kategori tinggi)

## Rekapitulasi N-Gain

- Kategori tinggi : 31 siswa (81,58%)
- Kategori sedang : 7 siswa (18,42%)
- Kategori rendah : 0 siswa

Nb: Sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi

# Hasil

## ➤ Hasil Indikator Kognitif

INDIKATOR	PRETEST	POSTTEST
C1 Mengingat	50	85
C2 Memahami	52	88
C3 Menerapkan	48	90
C4 Menganalisis	45	92
C5 Mengevaluasi	40	95

# Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi bumi dan tata surya. Media canva membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui tampilan visual seperti gambar, animasi, dan video yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media interaktif membuat siswa lebih aktif, focus, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai pretest ke posttest serta peningkatan pada seluruh indicator kognitif C1-C5. dengan demikian, media pembelajaran interaktif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

# Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi bumi dan tata surya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata pretest sebesar 51,08 menjadi 90,84 pada posttest serta hasil N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada seluruh indikator kognitif C1-C5. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan meningkatkan hasil belajar IPA.

# Saran

Penulis menyarankan agar guru lebih memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis canva karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian pada materi maupun jenjang Pendidikan yang berbeda.

# Referensi

- [1] A. M. Alfatih, H. Jannah, and R. Raharjo, “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah,” *SITTAH J. Prim. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–141, 2024, doi: 10.30762/sittah.v5i2.2710.
- [2] K. Pemecahan and M. Matematis, “3 1,2,3,” vol. 15, no. 2, pp. 91–98, 2025.
- [3] I. I. J. Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, “No Title 濟無No Title No Title No Title,” vol. 2, no. 01, pp. 306–312, 2024.
- [4] C. Indriani, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.” [Online]. Available: <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- [5] M. Nadzif *et al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP,” 2022.
- [6] K. Sepdyana Kartini and dan I. Nyoman Tri Anindia Putra, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA”.
- [7] A. G. Saputra, T. Rahmawati, B. Andrew, and Y. Amri, “Using Canva Application for Elementary School Learning Media,” *Sci. J. Sci. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 46–57, 2022, doi: 10.55849/scientechno.v1i1.4.
- [8] H. Nurhayati and N. W. Langlang Handayani, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- [9] Henry Wasosa, “Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya,” *Int. J. Res. Innov. Soc. Sci.*, vol. VII, no. 2454, pp. 1175–1189, 2025, doi: 10.47772/IJRISS.
- [10] A. F. Pulungan *et al.*, “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusant.* , vol. 2, no. 2, pp. 483–488, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>

# Referensi

- [11] R. Suryaningsih Ge' and Z. Dahlan, "Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jayapangus Press Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, 2025, [Online]. Available: <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- [12] J. Pendidikan, M. Dan, B. Game, T. O. Enhance, C. Learning, and O. Of, "AND COGNITIVE LEARNING OUTCOMES OF HIGH," vol. 16, no. 3, 2025.
- [13] Hasnawiah and maslena, "Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Prestasi Belajar Sains Siswa," *J. Rev. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 167–172, 2024, [Online]. Available: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- [14] S. Wahyuni\*, Z. R. Ridlo, and D. N. Rina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya," *J. IPA Pembelajaran IPA*, vol. 6, no. 2, pp. 99–110, Jun. 2022, doi: 10.24815/jipi.v6i2.24624.
- [15] Nurhosen Nurhosen, Sayyinuul Sayyinuul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, and Miftahus Surur, "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–96, Jan. 2024, doi: 10.59031/jkppk.v2i2.324.
- [16] M. Janah, Nuroso, Mudzanatun, and Isnuryantono, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jambura J. Educ. Manag.*, vol. 3, no. 1, pp. 60–75, 2022.
- [17] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [18] Y. Sihombing, B. Haloho, and U. Napitu, "Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *JUPE J. Pendidik. Mandala*, vol. 8, no. 2, p. 725, 2023, doi: 10.58258/jupe.v8i2.5611.
- [19] N. Afifah, J. Tang, S. Zain, and F. Firman, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 733–742, Apr. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i2.1432.
- [20] S. Irawan, A. H. Kelana, and M. A. Daullu, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Metode Eksperimen terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Tekanan Zat Cair," vol. 6, pp. 251–261, 2026.
- [21] Irwan and Kamarudin, "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- [22] S. Sa'adah, A. Buchori, and J. Sulianto, "Interactive Video Animation Media Based on Problem Based Learning to Improve Students' Motivation and Science Learning Outcomes," *J. Iqra' Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 10, no. 3, pp. 283–295, 2025, [Online]. Available: <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/6788>

