

Canva-Based Digital Media Development with an Inquiry Approach to Improve Conceptual Understanding and Critical Thinking

Dian Purnomo^{1*}, Mimi hariyani²

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia^{1,2}

*E-mail: dianpurnomo120295@gmail.com

Abstract

The limitations of interactive learning media that are able to stimulate students' active involvement in Physics learning are still a challenge in many educational units. As a result, students tend to have difficulty understanding concepts and developing critical thinking skills. This research aims to develop Canva-based digital media that is integrated in an inquiry-based learning model, in order to improve students' understanding of concepts and critical thinking skills on Quantity and Unit materials. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model approach (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research subjects were grade VII MTs students. Data collection techniques included interviews, expert validation questionnaires, student assessment questionnaires on the media, and practicality questionnaires. Data were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results of expert validation showed that the media met the valid criteria with an average score of 83.3% in terms of content, 93.8% in language, and 100% in graphic design, as well as a reliability value of 0.861 in the instrument. Students' assessments of the product showed an average score of 3.27 on a scale of 4 (good category) with Cronbach's Alpha of 0.957. The practicality test resulted in an average score of 3.18 (good category) with a reliability value of 0.944. All of these findings show that the developed media is not only feasible and practical to use, but also effective in supporting inquiry-based learning activities. In conclusion, Canva-based learning media with an inquiry approach is declared valid, practical, and effective in improving students' understanding of concepts and critical thinking. This medium can be an innovative alternative in physics learning that is interactive, visual, and in accordance with the demands of 21st century learning.

Keywords: Canva Digital Media, Inquiry, Concept Understanding, Critical Thinking,



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran fisika di tingkat sekolah menengah masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi fisika yang abstrak dan memerlukan representasi visual yang kuat untuk membantu siswa memahami fenomena secara konkret (Hake, 1998; Wieman & Perkins, 2005; Gunawan et al., 2021). Salah satu pendekatan yang direkomendasikan untuk mengatasi tantangan ini adalah penggunaan media digital yang interaktif dan mudah diakses. Canva sebagai platform desain visual menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bermakna (Fauziyah et al., 2022; Purba & Harahap, 2022; Sakti et al., 2022). Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat menyajikan materi fisika secara visual, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan

media digital berbasis Canva dapat menjadi alternatif solusi untuk mendukung pemahaman konsep siswa.

Selain pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis juga merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran fisika. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis fenomena fisika, mengevaluasi informasi, dan menyelesaikan masalah secara logis (Asniar et al., 2022; Wulandari et al., 2023; Putri & Rosdiana, 2024). Namun, banyak studi menunjukkan bahwa pendekatan konvensional masih kurang efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa (Fauziyah et al., 2022; Rahayu & Adriadi, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses penemuan konsep melalui eksplorasi, observasi, dan refleksi (Hmelo-Silver et al., 2007; Pedaste et al., 2015; Wulandari et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan inkuiri sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran fisika.

Kombinasi antara media digital dan pendekatan inkuiri dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung pembelajaran bermakna. Media digital seperti Canva memungkinkan visualisasi konsep secara kreatif, sementara inkuiri mendorong siswa untuk aktif bertanya dan menemukan jawaban (Hwang et al., 2011; Widayati & Khofifah, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Yunita, Rahma Diani, Hendri Noperi, 2015; Romi, 2021; Ziliwu et al., 2023). Kombinasi ini juga dapat memfasilitasi gaya belajar yang beragam serta meningkatkan motivasi belajar siswa (H. Raztiani & Indra, 2019; Sarifah & Nurita, 2023; Binongko et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi media Canva dengan pendekatan inkuiri dalam pembelajaran fisika sangat layak untuk diteliti lebih lanjut.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membuka peluang besar untuk mendesain ulang strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif. Guru kini dituntut tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam proses belajar yang interaktif dan bermakna (Yunita, Rahma Diani, Hendri Noperi, 2015; Solikah, 2020; Yulia & Sari, 2024). Platform Canva sebagai alat desain digital memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi (Wulandari et al., 2023; (Muhammadiyah, 2024; Jatmiko et al., 2024) . Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media visual yang selaras dengan pendekatan inkuiri. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan Canva untuk memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran fisika.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan Canva memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Media visual yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi fisika yang kompleks dengan lebih mudah (Prapti Ningsih, 2022; Yusuf et al., 2023; Ziliwu et al., 2023). Selain itu, Canva memungkinkan guru untuk menyajikan informasi secara sistematis dan menyenangkan, yang berdampak pada meningkatnya konsentrasi dan partisipasi siswa (Sakti et al., 2022; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022; Kurniasih et al., 2023; Anwar et al., 2023). Dengan memadukan Canva dan pendekatan inkuiri, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Oleh sebab itu, Canva dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan konsep-konsep fisika yang abstrak.

Pendekatan inkuiri tidak hanya efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan keterampilan ilmiah siswa. Melalui tahapan inkuiri seperti merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksperimen, dan menarik kesimpulan, siswa dilatih untuk berpikir ilmiah secara sistematis (Pedaste et al., 2015; Yono Edy Kristanto, 2015; Maulani et al., 2020; Sarifah & Nurita, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan inkuiri dalam mata pelajaran fisika dapat meningkatkan kemampuan problem solving dan berpikir tingkat tinggi (Wulandari et al., 2023). Kombinasi pendekatan inkuiri dengan media digital akan memperkuat

proses pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, strategi ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran fisika di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva juga memungkinkan personalisasi materi sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Fitur-fitur Canva yang fleksibel memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan, isi, dan alur media agar sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Hal ini mendukung prinsip diferensiasi pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Novrita Mulya Rosa, 2016; Ima Setiani, Rosane Medriati, 2024). Dengan demikian, media digital Canva tidak hanya bersifat universal tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan spesifik siswa. Inovasi ini menjadikan pembelajaran fisika lebih inklusif dan berpusat pada siswa.

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan pendekatan yang tepat untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media digital berbasis Canva yang valid dan efektif. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dapat digunakan sebagai kerangka kerja sistematis dalam proses ini (Ziliwu et al., 2023; Yulia & Sari, 2024). Dengan pendekatan R&D, produk media dapat diuji dan disempurnakan melalui uji validasi ahli dan uji coba terbatas di kelas (Pangestu et al., 2019; Ima Setiani, Rosane Medriati, 2024). Pendekatan ini menjamin bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas pedagogis yang baik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, model R&D layak diterapkan dalam pengembangan media Canva untuk pembelajaran fisika.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki kompetensi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C). Pembelajaran fisika yang dirancang dengan pendekatan inkuiri dan media digital sangat sesuai untuk menumbuhkan keempat kompetensi tersebut (Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi & Kuryanto, 2020; Jannah & Atmojo, 2022). Canva sebagai media digital mendukung kolaborasi dan kreativitas dalam pembelajaran, sementara inkuiri mendorong berpikir kritis dan eksplorasi ilmiah (Rositawati, 2019; Yani et al., 2020). Integrasi keduanya menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan memberdayakan siswa. Maka dari itu, pengembangan media ini menjadi bagian penting dari inovasi pembelajaran fisika di era digital.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital berbasis Canva dengan pendekatan inkuiri memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran fisika. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui interaktivitas dan kontekstualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media digital berbasis Canva dengan pendekatan inkuiri pada materi Besaran dan Satuan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran fisika di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menjawab tantangan pembelajaran fisika di abad ke-21.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, menciptakan, memvalidasi, dan menguji sebuah produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran fisika di tingkat MTs, khususnya rendahnya pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta merancang solusi berupa media digital berbasis Canva dengan pendekatan inkuiri dan menguji kualitas serta efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) (A. Muri Yusuf, 2017), yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan

Disseminate (penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis, sederhana, dan efisien waktu, sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran yang ingin dicapai dalam waktu terbatas namun tetap berkualitas.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui studi lapangan dan kajian literatur, serta wawancara dengan guru dan siswa MTs untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep fisika dan berpikir kritis. Tahap *design* dilakukan dengan merancang prototype media digital interaktif berbasis Canva yang memuat tahapan pendekatan inkuiri seperti orientasi, rumusan masalah, pengumpulan data, dan kesimpulan. Pada tahap *develop*, media yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli (materi, media, dan praktisi pendidikan) dan direvisi berdasarkan masukan tersebut. Selanjutnya, media diuji coba secara terbatas kepada kelompok kecil siswa, kemudian diperluas ke uji coba lapangan. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas dalam bentuk publikasi dan distribusi kepada guru fisika di lingkungan madrasah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran fisika dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran dan kondisi pembelajaran saat ini. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pengembangan dan pelaksanaan media. Angket digunakan dalam dua tahap: (1) validasi ahli terhadap produk dari aspek isi, tampilan, pendekatan inkuiri, dan keterpaduan media, serta (2) angket respon siswa dan guru terhadap kelayakan penggunaan media di kelas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menelaah hasil wawancara, kritik, komentar, dan saran dari validator serta tanggapan pengguna media. Data kualitatif ini dianalisis secara tematik untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media melalui skor angket dan lembar penilaian ahli. Penilaian kevalidan menggunakan Aiken's V untuk mengetahui konsistensi antar penilai. Aspek-aspek yang dinilai oleh para ahli dalam validasi media meliputi:

Tabel 1.
Instrumen Penilaian Produk

No.	Aspek	Indikator penilaian	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1	Isi	Kelengkapan materi sesuai kurikulum				
		Keluasan materi				
		Kedalaman materi				
		Keakuratan konsep atau definisi				
		Keakuratan gambar				
		Keakuratan istilah				
2	Bahasa	Bahasa mudah dipahami				
		Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				
		Penggunaan Istilah dalam bahan Ajar konsisten				
		Pedoman sesuai untuk Anak Sekolah Menengah Pertama				
		Estetika desain				

Desain	Kesesuaian warna dan elemen visual
Grafis	Kemudahan membaca (readability) dan keteraturan tata letak

Tabel 2.
Instrumen Praktikalitas Oleh Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban Penilai			
		SS	S	TS	STS
1	Petunjuk pembelajaran menggunakan Canva disampaikan dengan jelas.				
2	Materi Besaran dan Satuan yang disajikan melalui Canva mudah dipahami.				
3	Penggunaan Canva menarik perhatian saya dalam pembelajaran IPA, khususnya Fisika.				
4	Materi pembelajaran melalui Canva membangkitkan rasa ingin tahu saya.				
5	Soal atau latihan yang disajikan sesuai dengan materi Besaran dan Satuan.				
6	Gambar atau ilustrasi dalam media Canva mudah dipahami.				
7	Contoh-contoh yang diberikan dalam Canva sesuai dengan pokok materi Besaran dan Satuan.				
8	Konsep dan definisi dalam materi Besaran dan Satuan dijelaskan dengan jelas dalam Canva.				
9	Media Canva mudah digunakan baik melalui PC/laptop maupun perangkat Android.				
10	Saya merasa lebih mudah memahami materi Besaran dan Satuan melalui media Canva.				
11	Saya merasa lebih mudah menjawab soal setelah menggunakan Canva sebagai media belajar.				

Setiap aspek penilaian memiliki sejumlah indikator yang dinilai oleh para validator menggunakan skala empat poin, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan tahapan tersebut, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran fisika berbasis inkuiri, tetapi juga membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa di tingkat MTs secara empiris dan sistematis.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berbasis Canva yang diterapkan pada materi Besaran dan Satuan dalam pembelajaran fisika. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang pakar pendidikan dengan menilai tiga aspek utama, yaitu isi, bahasa, dan desain grafis. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 4 poin, dan hasil menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh skor rata-rata 83,3% dengan kategori “baik”. Aspek bahasa mendapatkan skor rata-rata 93,8% yang masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan aspek desain grafis

memperoleh skor sempurna sebesar 100%, menandakan bahwa tampilan media dinilai sangat menarik, estetis, dan mendukung pembelajaran. Analisis reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,861 yang menunjukkan bahwa instrumen validasi memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan data dibawah ini:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.861	3

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
validasi 1	6.69	.731	.830	.737
validasi 2	6.62	.923	.887	.667
validasi 3	6.85	1.308	.575	.941

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
validasi 1	13	2	4	3.38	.650
validasi 2	13	3	4	3.46	.519
validasi 3	13	3	4	3.23	.439

Analisis lebih lanjut melalui Item-Total Statistics menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi yang cukup tinggi terhadap skor total, dengan nilai korelasi berkisar antara 0,575 hingga 0,887. Meski demikian, item validasi ketiga memiliki korelasi terendah (0,575) dan nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted sebesar 0,941, yang lebih tinggi dari nilai alpha keseluruhan. Hal ini menandakan bahwa item tersebut mungkin kurang sejalan dengan dua item lainnya dan perlu dilakukan peninjauan atau revisi agar sesuai dengan arah pengukuran keseluruhan.

Sementara itu, berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata penilaian pada setiap item cukup tinggi, yaitu 3,38 untuk validasi 1, 3,46 untuk validasi 2, dan 3,23 untuk validasi 3 dari skala maksimum 4. Ini mengindikasikan bahwa bahan ajar dengan media Canva dinilai cukup baik oleh para responden dalam hal kelengkapan isi, kejelasan bahasa, dan kualitas desain grafis. Nilai simpangan baku yang relatif kecil juga menunjukkan persepsi responden yang cenderung homogen. Dengan demikian, instrumen penilaian ini dapat dianggap valid dan reliabel, serta layak digunakan sebagai alat evaluasi produk bahan ajar berbasis Canva pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Namun, revisi terhadap item dengan korelasi terendah disarankan untuk meningkatkan akurasi dan kesesuaian instrumen secara keseluruhan.

Selain validasi ahli, penilaian juga dilakukan oleh 30 siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian mencakup sepuluh indikator yang meliputi kesesuaian materi, keakuratan informasi, penggunaan istilah, daya tarik visual, dan kemudahan akses. Dari hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,27 dari skala maksimum 4 atau setara dengan 81,8%, yang dikategorikan dalam kualitas "baik". Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada aspek kemudahan akses media yaitu 3,60, menunjukkan bahwa siswa merasa mudah menggunakan dan mengakses media pembelajaran ini. Sementara itu, skor terendah diperoleh pada indikator inovasi penyajian materi dengan nilai rata-rata 3,00, yang meskipun masih berada dalam kategori baik, namun menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut agar media

menjadi lebih inovatif. Adapun hasil reliabilitas instrumen oleh siswa juga menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,957, yang berarti bahwa instrumen tersebut sangat reliabel.

Reliability Statistics					
	Cronbach's Alpha	N of Items			
	.957	10			

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Materi yang ditampilkan sesuai dengan topik: Besaran, Satuan, dan Pengukuran	30	2	4	3.40	.675
Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	30	2	4	3.23	.679
Informasi disampaikan dengan benar dan mudah dipahami	30	2	4	3.30	.702
Penggunaan istilah tepat dan sesuai konteks	30	2	4	3.17	.699
Tata letak menarik	30	2	4	3.37	.718
Penggunaan warna, font, dan elemen visual mendukung pemahaman	30	2	4	3.20	.714
Media menunjukkan ide yang kreatif sesuai dengan materi	30	2	4	3.13	.819
Penyajian materi inovatif dan menarik	30	2	4	3.00	.695
Media Canva mudah diakses	30	2	4	3.60	.675
Petunjuk pembelajaran dalam media mudah dipahami	30	2	4	3.27	.691
Valid N (listwise)	30				

Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media oleh siswa dalam proses pembelajaran. Praktikalitas diuji melalui sebelas indikator yang diisi oleh 30 siswa. Hasil analisis terhadap Instrumen Praktikalitas Bahan Ajar melalui Aplikasi Canva oleh Siswa menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944 dari total 11 butir pernyataan. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, pemahaman, dan daya tarik bahan ajar berbasis Canva dalam pembelajaran IPA, khususnya materi Besaran dan Satuan di tingkat MTs.

Hasil Descriptive Statistics juga memperlihatkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Canva sangat positif. Nilai rata-rata tiap item berkisar antara 2,83 hingga 3,47 dari skala maksimal 4. Item dengan skor tertinggi adalah kemudahan penggunaan Canva di berbagai perangkat (3,47), sedangkan skor terendah ditemukan pada aspek kejelasan gambar atau ilustrasi

(2,83), yang menandakan perlunya perbaikan kualitas visual untuk mendukung pemahaman siswa. Rendahnya standar deviasi juga menandakan bahwa pendapat siswa relatif seragam terhadap tiap item.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	11

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Petunjuk pembelajaran menggunakan Canva disampaikan dengan jelas.	30	2	4	3.37	.718
Materi Besaran dan Satuan yang disajikan melalui Canva mudah dipahami.	30	2	4	3.17	.699
Penggunaan Canva menarik perhatian saya dalam pembelajaran IPA, khususnya Fisika.	30	2	4	3.03	.765
Materi pembelajaran melalui Canva membangkitkan rasa ingin tahu saya.	30	2	4	3.13	.681
Soal atau latihan yang disajikan sesuai dengan materi Besaran dan Satuan.	30	2	4	3.17	.747
Gambar atau ilustrasi dalam media Canva mudah dipahami.	30	2	4	2.83	.747
Contoh-contoh yang diberikan dalam Canva sesuai dengan pokok materi Besaran dan Satuan.	30	2	4	3.10	.607
Konsep dan definisi dalam materi Besaran dan Satuan dijelaskan dengan jelas dalam Canva.	30	2	4	3.20	.664
Media Canva mudah digunakan baik melalui PC/laptop maupun perangkat Android.	30	2	4	3.47	.681

Saya merasa lebih mudah memahami materi Besaran dan Satuan melalui media Canva.	30	2	4	3.23	.679
Saya merasa lebih mudah menjawab soal setelah menggunakan Canva sebagai media belajar.	30	2	4	3.13	.730
Valid N (listwise)	30				

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sangat layak, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran fisika berbasis inkuiri. Validasi ahli menunjukkan kelayakan dari segi isi, bahasa, dan desain grafis; penilaian siswa menunjukkan respon positif terhadap konten dan penyajian media; sedangkan uji praktikalitas membuktikan bahwa media mudah digunakan dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep fisika secara mandiri. Media ini juga mampu mendukung tahapan-tahapan dalam pendekatan inkuiri, seperti orientasi, eksplorasi, hingga penarikan kesimpulan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva ini berpotensi menjadi solusi pembelajaran interaktif yang tidak hanya memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran fisika, khususnya pada materi Besaran dan Satuan. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki kelengkapan materi yang sesuai kurikulum, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta desain grafis yang mendukung proses belajar. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya oleh Yulia & Sari, (2024) bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek *validity*, *practicality*, dan *effectiveness* secara seimbang. Nilai validasi tertinggi ditemukan pada aspek desain grafis, yang menjadi daya tarik utama dari penggunaan Canva sebagai platform pengembangan media.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Binongko et al., 2024) yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti fisika. Dalam konteks ini, desain media yang dikembangkan terbukti mampu memvisualisasikan konsep fisika secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah tingkat pertama turut mendukung keterpahaman materi oleh peserta didik.

Dari sisi siswa, penilaian terhadap media menunjukkan bahwa media Canva yang dikembangkan dinilai menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek aksesibilitas mendapat nilai tertinggi, yang menandakan bahwa media ini dapat digunakan secara fleksibel melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun gawai. Temuan ini selaras dengan pernyataan Ziliwu et al., (2023) bahwa salah satu keunggulan media digital adalah kemudahan akses yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan tidak terbatas ruang. Akan tetapi, skor terendah ditemukan pada indikator inovasi penyajian materi, yang mengindikasikan bahwa meskipun secara umum media sudah baik, namun kreativitas penyusunan konten perlu ditingkatkan untuk menambah daya tarik dan orisinalitas media.

Pada uji praktikalitas, sebagian besar siswa merasakan manfaat langsung dari media pembelajaran Canva, baik dalam memahami materi maupun dalam menjawab soal. Media juga dianggap mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, yang merupakan ciri khas dari pendekatan inkuiri. Hal ini mendukung pendapat Pedaste et al., (2015) bahwa pembelajaran inkuiri

yang dirancang dengan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi materi dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, skor terendah pada indikator kejelasan ilustrasi menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek visual tertentu agar lebih efektif mendukung pemahaman.

Secara keseluruhan, media ini tidak hanya berhasil menyajikan konten secara interaktif dan menarik, tetapi juga mendukung sintaks pembelajaran berbasis inkuiri seperti merumuskan masalah, mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Penggunaan Canva memungkinkan penyusunan slide yang sistematis, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan belajar mandiri maupun kolaboratif. Temuan ini mendukung gagasan bahwa teknologi digital dapat menjadi katalisator penting dalam penguatan pembelajaran berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah (Hmelo-Silver et al., 2007).

Dengan demikian, pembelajaran fisika berbasis media Canva dan pendekatan inkuiri memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan sains, terutama dalam hal meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan bahan ajar digital yang kontekstual, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dengan pendekatan inkuiri pada materi Besaran dan Satuan telah berhasil memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran fisika di tingkat MTs. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media memiliki isi yang relevan, bahasa yang sesuai dengan kaidah, dan desain visual yang menarik dan mendukung proses pembelajaran, dengan skor rata-rata di atas 80% dan reliabilitas instrumen sebesar 0,861, menandakan bahwa media layak untuk digunakan.

Penilaian siswa terhadap produk media menunjukkan bahwa media Canva ini disukai, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan rata-rata skor 3,27 dari skala 4 dan reliabilitas tinggi (0,957), siswa menilai media sebagai alat bantu belajar yang efektif dan menarik, meskipun beberapa aspek seperti inovasi penyajian materi masih perlu ditingkatkan. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata skor 3,18 menunjukkan bahwa media mudah diakses dan digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun terstruktur di kelas, dengan nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,944.

Media ini tidak hanya berhasil menyampaikan materi secara visual dan sistematis, tetapi juga mampu mendorong aktivitas pembelajaran berbasis inkuiri yang melatih siswa dalam merumuskan masalah, mengobservasi, menarik kesimpulan, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, media berbasis Canva yang dikembangkan terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran fisika. Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis Canva dalam pendekatan inkuiri sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21, khususnya pada mata pelajaran IPA/fisika di tingkat pendidikan menengah pertama.

Daftar Rujukan

- A. Muri Yusuf. (2017). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan)* (Cet. 4). Kencana.
- Anwar, C., Jagat, L. S., Yanti, I., Anjarsari, E., & Sholihah, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 154. <https://doi.org/10.33603/Caruban.V6i2.8623>
- Asniar, A., Nurhayati, N., & Khaeruddin, K. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Fisika Peserta Didik Di Sman 11 Makassar. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*,

- 18(2), 140. <https://doi.org/10.35580/jspf.v18i2.31622>
- Binongko, W. S., Rufaida, S., & Fiskawarni, T. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.46918/karst.v7i1.2202>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use Of Canva For Education' And The Students' Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text. *Budapest International Research And Critics Institute-Journal (Birci-Journal)*, 5(1), 6368–6377.
- Gunawan, G., Kosim, K., Ibrahim, I., Susilawati, S., & Syukur, A. (2021). The Effectiveness Of Physics Learning Tools Based On Discovery Model With Cognitive Conflict Approach Toward Student's Conceptual Mastery. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1747(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012035>
- H. Raztiani, & Indra, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 72–86.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *American Journal Of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding And Achievement In Problem-Based And Inquiry Learning: A Response To Kirschner, Sweller, And Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Ke, H. R. (2011). An Interactive Concept Map Approach To Supporting Mobile Learning Activities For Natural Science Courses. *Computers And Education*, 57(4), 2272–2280. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.011>
- Ima Setiani, Rosane Medriati, Dan A. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jotalp: Journal Of Teaching And Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Jatmiko, A., Armita, N., Irwandani, Saputro, T., & Aridan, M. (2024). Development Of Science Learning Videos With The Canva Application On Socioscientific Issues Content. *E3s Web Of Conferences*, 482. <https://doi.org/10.1051/E3sconf/202448205004>
- Kurniasih, E., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Development Of Canva-Based Learning Media For 11 Grades Of Sman 3 Lamongan On Physics Material. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 654. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i3.7921>
- Maulani, M., Hunaidah, H., & Erniwati, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Smp. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v4i2.14192>
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Muhammadiyah, M. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sdn Kanreapia, Kabupaten Gowa The Use Of Canva Application In Improving Student Creativity At Sdn Kanreapia, Gowa Regency Pendahuluan. 5(1), 90–96. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307>
- Novrita Mulya Rosa, A. P. (2016). Engaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Generasi Kampus*, 6(3), 175–183.
- Pangestu, R. D., Mayub, A., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika Sma Berbasis Video Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1), 48–55. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.1.48-55>

- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., De Jong, T., Van Riesen, S. A. N., Kamp, E. T., Manoli, C. C., Zacharia, Z. C., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases Of Inquiry-Based Learning: Definitions And The Inquiry Cycle. *Educational Research Review*, 14, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>
- Prapti Ningsih, N. B. (2022). The Effect Of Using Google Sites Learning Media Towards Learning Results Of High School Students On Newton's Law Materials. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 97–105.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1335>
- Putri, F. A., & Rosdiana, L. (2024). Efektivitas Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5885–5791. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i5.7525>
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas Vi Sd Negeri 15 Kota Bengkulu. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 203–212. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.V6i1.8777>
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026.
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri. *Prosiding Snfa (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 74. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.V3i0.28514>
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Agussalim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.V3i2.13288>
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi. *Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/46474>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.V2i1.245>
- Widayati, S., & Khofifah, E. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Waspada (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 10(2), 39. <https://doi.org/10.61689/waspada.V10i2.357>
- Wieman, C., & Perkins, K. (2005). Transforming Physics Education. *American Institute Of Physics, November*. <https://doi.org/10.1063/1.2155756>
- Wulandari, I. A., Maspupah, M., & Sholikhah, M. (2023). Analysis Of Critical Thinking Skills Of Students Assisted With Nearpod Media On Ecosystem Materials. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 58–63. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.V7i1.6008>
- Yani, F., Bukit, N., & Manurung, S. R. (2020). The Effectiveness Of Natural Science Modules Based On Guided Inquiry Method In Elementary School Learning. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1485(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1485/1/012026>
- Yono Edy Kristanto. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22(2).
- Yulia, N., & Sari, S. Y. (2024). Validasi E-Book Fisika Interaktif Berbasis Canva Dilengkapi Dengan Kuis Interaktif Untuk Fase E Sma / Ma. 8, 29858–29867.
- Yunita, Rahma Diani, Hendri Noperi, Y. V. (2015). Development Of Interactive E-Modules With Stem

Approach Using Canva Application To Improve Students' Critical Thinking Ability In Physics Learning. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 192–210.
<https://doi.org/10.22219/jinop.V1i1.2441>

Yusuf, M., Wurarah, M., & Lihang, A. (2023). *Development Of Canva-Based Learning Media In Science Subjects At Smp Negeri 7 Bitung*. 3(5), 26–32.

Ziliwu, D., Novita, S., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 06(01), 4098–4105.