



Pengaruh Pembelajaran Biologi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Penguasaan Konsep Biologi

Putri Cahyani¹, Muhlis^{1*}, Syamsul Bahri¹

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.330>

Received: 7 September 2024

Revised: 30 Oktober 2024

Accepted: 05 November 2024

Abstract: The rapid development of technology is expected to be able to develop the potential of students to the fullest which makes the process in learning easier to understand the material and achieve learning objectives. Biology learning really needs learning media in the teaching process, this is because biological material is abstract, so it is to adjust to the cognitive capacity of students who are still operational-concrete. Biology learning at MAN 1 Central Lombok rarely uses learning media including Canva-based media. This study aims to determine the effect of Canva application-based biology learning on mastery of biology concepts in class X MAN 1 Central Lombok. This study was conducted using a non-equivalent control group design. The student population is all class X consisting of 5 classes with a total of 203 students. Sampling using simple random sampling technique in this case obtained class X4 as the control class and class X5 as the experimental class. The instrument used to measure students' mastery of biological concepts is a test in the form of multiple choice questions totaling 23 questions. Data analysis uses prerequisite tests, namely normality test and homogeneity test and hypothesis testing using non-parametric statistical tests, namely Anacova test with the help of SPSS 25 for windows application. The results of concept mastery research obtained Sig value. (α) = 0,016 < 0,05. From the results of the study it can be concluded that biology learning based on Canva application has an effect on students' mastery of biological concepts.

Keywords: Canva, Concept Mastery, Learning media

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal yang membuat proses dalam pembelajaran lebih mudah dalam memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran biologi sangat memerlukan media pembelajaran dalam proses mengajar, hal ini disebabkan karena materi biologi bersifat abstrak, sehingga hal itu untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif siswa yang masih bersifat operasional-konkret. Pembelajaran biologi di MAN 1 Lombok Tengah jarang menggunakan media pembelajaran termasuk media berbasis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran biologi berbasis aplikasi Canva terhadap penguasaan konsep biologi kelas X MAN 1 Lombok Tengah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi siswa yaitu seluruh kelas X yang terdiri atas 5 kelas dengan total siswa berjumlah 203 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dalam hal ini didapatkan kelas X4 sebagai kelas kontrol dan kelas X5 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengukur penguasaan konsep biologi siswa adalah tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 23 soal. Analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji Anacova dengan bantuan aplikasi SPSS 25 *for windows*. Hasil penelitian penguasaan konsep diperoleh nilai Sig. (α) = 0,016 < 0,05. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap penguasaan konsep biologi siswa.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Penguasaan Konsep

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses melakukan perubahan sikap dan tingkah laku seseorang dan kelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan (Mahadi, 2021). Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia yang menjadi kebutuhan primer yang harus dipenuhi sepanjang hidup agar dapat hidup berkelanjutan (Yunarti, 2017). Berpengaruhnya pendidikan dalam kehidupan suatu negara didukung oleh pendapat Indy *et al* (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang memberikan kemajuan terhadap pemikiran manusia yang dapat meningkatkan taraf hidup mereka.

Beberapa tahun belakangan ini dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Yoni, 2020). Hal ini menuntut adanya inovasi di segala bidang kehidupan yang dimana salah satunya adalah dunia pendidikan. Inovasi dalam proses pembelajaran sangat ditekankan karena kurang menariknya proses pembelajaran menjadi masalah utama dalam dunia pendidikan saat ini (Hasriadi, 2022). Hal ini dipengaruhi oleh metode pengelolaan kelas yang diterapkan oleh guru kurang tepat seperti metode mengajar yang monoton, penggunaan media pembelajaran yang terbatas yang menyebabkan suasana kelas menjadi tidak mendukung, sehingga hal tersebut kurang merangsang keinginan belajar siswa yang mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep dalam pembelajaran (Mea, 2024). Pembelajaran IPA dalam hal ini biologi juga sangat memerlukan media pembelajaran dalam proses mengajar, hal ini disebabkan karena materi biologi bersifat abstrak, sehingga hal itu untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif siswa yang masih bersifat operasional-konkret (Wulandari & Adam, 2022).

Pesatnya perkembangan teknologi diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal, yang akan membuat proses dalam pembelajaran menjadi tidak monoton, lebih mudah memahami materi, menarik, dan tercapainya tujuan pembelajaran (Yustiqvar *et al.*, 2019). Dalam hal ini, keterbatasan ruang dan waktu menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Kehadiran teknologi yang menghadirkan perangkat mobile seperti *smartphone*, laptop, dan tablet dapat menjadi solusi terhadap masalah tersebut (Fadilah *et al.*, 2023). Hal ini dikarenakan perangkat *mobile* memiliki fleksibilitas, konektivitas dan probabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran (Ikbal *et al*, 2021).

Demi meningkatkan penguasaan konsep siswa terhadap pelajaran biologi, perlu adanya inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Januarisman & Ghufron, 2016). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva merupakan salah satu strategi baru dalam dunia pendidikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat merangsang kemauan siswa dalam memperhatikan pembelajaran di dalam kelas karena pada media pembelajaran tersebut terdapat ilustrasi gambar dengan desain template yang menarik sehingga dapat mengalihkan pandangan peserta didik ketika suasana tidak kondusif (Rahmawati *et al.*, 2024). Karakteristik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa terutama dalam pelajaran biologi adalah pembelajaran yang menyenangkan. Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami dan menangkap pengertian atau penjelasan suatu materi-materi yang diajarkan menjadi lebih dipahami, dapat diinterpretasikan dan dapat diaplikasikan (Astuti, 2017). Penguasaan konsep sangat penting karena penguasaan konsep mampu meningkatkan kemampuan intelektual siswa sehingga membantu dalam memecahkan berbagai masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Siahaan *et al.*, 2021). Penguasaan konsep biologi yang kuat didasarkan pada proses penyampaian informasi yang kuat juga. Informasi dapat disampaikan dengan panca indera yaitu dengan melihat dan mendengar. Pada pembelajaran biologi, kegiatan belajar melalui panca indera dapat dilakukan salah satunya melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Berkaitan dengan penguasaan konsep biologi bahwa pengetahuan yang diperoleh dengan panca indera dapat digunakan untuk memperoleh dan memproses pengetahuan (Siswono, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lombok Tengah kepada guru biologi di sekolah tersebut bahwa proses pembelajaran biologi masih bersifat konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal tersebut membuat waktu belajar menjadi tidak efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Siswono, (2017) yang menyatakan bahwa kurang aktifnya siswa di kelas disebabkan oleh guru yang mengajar dengan metode ceramah karena keterbatasan waktu mengajar sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, diperoleh informasi bahwa sumber belajar biologi yang digunakan di sekolah tersebut adalah buku paket, LKS dan terkadang video penjelasan singkat. Penggunaan media pembelajaran jarang digunakan termasuk media

berbantuan Canva. Canva mempunyai banyak kelebihan sehingga banyak dimanfaatkan untuk proses desain media pembelajaran diantaranya adalah karena desainnya menarik dan bervariasi serta dapat meningkatkan kreativitas guru maupun siswa (Tanjung & Faiza, 2019). Terkait pembelajaran biologi di MAN 1 Lombok Tengah, guru sudah menerapkan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa seperti diskusi antar kelompok pada materi tertentu, akan tetapi siswa belum bisa menyesuaikan pembelajaran yang digunakan sehingga penguasaan konsep siswa belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian siswa yang rata-rata tidak sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Suprapti, (2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran kurang optimal karena hanya guru yang aktif sedangkan siswa duduk pasif di bangku mendengar ceramah guru yang membuat proses pembelajaran kurang bermakna sehingga hasil pembelajaran IPA tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif belum banyak diterapkan karena kurangnya kecakapan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wardana *et al.*, 2022). Seharusnya, guru menjadi faktor penting dalam lancarnya proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Rahmatullah *et al* (2020) bahwa guru bertanggung jawab dalam melaksanakan sistem pembelajaran di kelas tergantung pada kepiawaian dan kompetensi guru dalam memotivasi siswa. Sehingga dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk nantinya digunakan di kelas (Setiawan, 2021). Terkait disini adalah media pembelajaran sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari siswa. Berdasarkan hal tersebut mendorong keinginan untuk memberikan sentuhan baru dengan diciptakannya media pembelajaran kreatif, inovatif dan interaktif. Hal ini didukung karena di sekolah tersebut telah diperbolehkan penggunaan *smartphone* ke sekolah karena digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Proses pembelajaran khususnya pembelajaran biologi memerlukan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media, model pembelajaran yang digunakan dan cara menyampaikan harus sesuai dengan situasi dan kondisi serta lingkungan peserta didik. Salah satu media yang baik untuk diterapkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva (Kurnia & Sunaryati, 2023). Media pembelajaran interaktif Canva mempunyai manfaat dalam memudahkan penyampaian materi, dilengkapi dengan berbagai animasi mendukung dan menarik untuk

menambah semangat belajar siswa agar kemampuan penguasaan konsepnya meningkat. Hal ini didukung oleh hasil Paramitha *et al*, (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif Canva menjadi strategi efektif untuk mengatasi ketidaktertarikan siswa dalam belajar. Selain itu siswa juga sangat tertarik dan aktif dalam berkomentar setelah melihat tayangan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva (Amini & Pujiharti, 2021).

Berdasarkan uraian di atas sebaiknya pembelajaran harus dilakukan dengan strategi yang tepat guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu dilakukan penerapan media pembelajaran biologi berbasis aplikasi Canva terhadap penguasaan konsep biologi siswa. Aplikasi Canva sendiri merupakan program desain online yang di dalamnya tersedia berbagai peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan sebagainya (Junaedi, 2021). Canva sebagai platform desain dan komunikasi visual *online* menyediakan fitur yang beragam. Aplikasi tersebut diharapkan mampu membantu dan mengembangkan kemampuan guru dan peserta didik yaitu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif serta memudahkan guru dalam berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik (Ningrum *et al.*, 2024).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Desain penelitian ini memiliki dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, dan kelompok kontrol yang akan melaksanakan pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Lombok Tengah pada bulan Agustus-September 2024 di kelas X semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Populasi siswa yaitu kelas X yang terdiri atas 5 kelas dengan total siswa berjumlah 203 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dalam hal ini didapatkan kelas X4 sebagai kelas kontrol dan kelas X5 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes penguasaan konsep siswa yang berjumlah 23 soal pilihan ganda. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji Anacova

Hasil dan Pembahasan

Selama penelitian, dilakukan observasi keterlaksanaan modul ajar yang diukur menggunakan lembar observasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persentase terlaksananya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik telah sesuai dengan sintaks kegiatan pembelajaran yang tercantum di dalam modul ajar. Persentase keterlaksanaan modul ajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Persentase Keterlaksanaan Modul Ajar

Kegiatan	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pertemuan			Pertemuan		
	I	II	III	I	II	III
Pendahuluan	4	4	4	4	4	4
Inti	13	13	13	9	9	9
Penutup	4	4	3	3	3	4
Jumlah Skor	22	21	22	16	16	17
Persentase	100	100	100	100	100	100
	%	%	%	%	%	%
Predikat	SB	SB	SB	SB	SB	SB

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa persentase keterlaksanaan modul ajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 100% pada semua pertemuan.

Penguasaan Konsep Biologi Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data penelitian ini diperoleh dari dua kelas yaitu kelas X5 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam menerima materi virus, sedangkan kelas X4 sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan yaitu belajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Adapun hasil penelitian tersebut terangkum pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2: Rangkuman data hasil tes penguasaan konsep biologi

Kelas	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pre-test eksperimen	40	56	22	78	46,45
Post-test eksperimen	40	43	53	96	76,35
Pre-test kontrol	40	61	13	74	43,45
Post-test kontrol	40	48	43	91	69,33

Berdasarkan Tabel 2 data hasil *pre-test* kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media

pembelajaran berbasis aplikasi Canva atau belajar dengan metode konvensional memperoleh skor terendah 13 dan skor tertinggi 74 dengan skor rata-rata 43,45. Sedangkan data hasil *post-test* kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva atau belajar dengan metode konvensional memperoleh skor terendah 43 dan skor tertinggi 91 dengan skor rata-rata 69,33.

Data hasil *pre-test* kelas eksperimen yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva diperoleh skor terendah 22 dan skor tertinggi 78 dengan skor rata-rata 46,45. Data hasil *post-test* kelas eksperimen yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memperoleh skor terendah 53 dan skor tertinggi 96 dengan skor rata-rata 76,35. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena pada kelas eksperimen siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data penguasaan konsep biologi siswa dilakukan pada data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 25.00 dimana taraf signifikansi (α) yang digunakan sebesar 5 % (0,05). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas dengan Uji *Kolmogorov Smirnov*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-test kontrol	0,113	40	0,200*
Post-test kontrol	0,115	40	0,199
Pre-test eksperimen	0,119	40	0,163
Post-test eksperimen	0,127	40	0,104

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji normalitas pada kelas eksperimen untuk penguasaan konsep biologi diperoleh nilai *pre-test* sebesar 0,163, sedangkan nilai *post-test* sebesar 0,104. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol untuk penguasaan konsep biologi siswa data *pre-test* sebesar 0,200, sedangkan nilai *post-test* sebesar 0,199, dari semua data tersebut diketahui bahwa nilai Sig. > α (0,05) sehingga seluruh data tersebut dikatakan terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* dengan bantuan program SPSS 25.00. Data dikatakan homogen jika taraf signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene*

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,981	1	78	0,163
	Based on Median	1,993	1	78	0,162
	Based on Median and with adjusted df	1,993	1	77.837	0,162

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji homogenitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kemampuan penguasaan konsep biologi memperoleh nilai sebesar 0,163 pada *Based on Mean*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (Signifikan) lebih besar dari α (Sig. $> \alpha$ (0,05)), sehingga seluruh data tersebut dikatakan terdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah Anacova yang data hasil ujinya akan menunjukkan bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya atau untuk menguji apakah model regresi dengan dibuat baik/signifikan atau tidak baik/non signifikan dan data *Between Subject Effect* merupakan data yang menguji setiap variabel secara individual yaitu pengujian untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dan kovariat terhadap masing-masing variabel tergantung. Data *Between Subject Effect* menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individu menerangkan variasi variabel terikat. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5: Hasil Uji Hipotesis

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4200,685 ^a	2	2100,342	19,853	0,000
Intercept	19834,581	1	19834,581	187,482	0,000
<i>Pre-test</i> Penguasaan konsep	3213,672	1	3213,672	30,376	0,000
Media Canva	637,127	1	637,127	6,022	0,016
Error	8146,203	77	105,795		

Total	436771,000	80
Corrected Total	12346,888	79

a. R Squared = .340 (Adjusted R Squared = .323)

Berdasarkan Tabel 5 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan uji Anacova pada nilai kemampuan penguasaan konsep biologi siswa menunjukkan nilai Sig. lebih kecil dari α yaitu $0,016 < 0,05$. Berdasarkan cara pengambilan keputusan pada uji hipotesis, bahwa hal ini menunjukkan hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap penguasaan konsep biologi kelas X MAN 1 Lombok Tengah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang menggunakan media berbasis aplikasi Canva pada materi virus membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Penyampaian materi melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tersebut jelas dan menarik karena dirancang dengan kreatif dan penjelasannya menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa ditambah video pembelajaran dan animasi pada setiap slidennya. Hal ini sejalan dengan pendapat Isnaini *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan Canva sebagai aplikasi desain dalam menampilkan teks, video, animasi gambar membantu pemahaman siswa mengenai materi. Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami materi dibandingkan dengan membaca buku, karena media dirancang sedemikian rupa agar siswa tertarik dalam kegiatan belajar. Di sisi lain menurut Marhaeni dan Wulaningtyas, (2021) siswa tertarik dengan pembelajaran yang bahan ajarnya memuat penjelasan materi baik secara tulisan, video dan gambar. Media pembelajaran yang diciptakan dengan Canva lebih menarik dikarenakan Canva mempunyai banyak kelebihan.

Canva sebagai program desain online memiliki beberapa kelebihan bagi penggunaannya yaitu desain yang terdapat di aplikasi canva menarik dan bervariasi. Canva dapat meningkatkan kreativitas guru atau siswa dalam menciptakan media pembelajaran dengan beragam fitur yang telah disediakan. Selain itu waktu yang dibutuhkan lebih hemat dalam proses desain media pembelajaran. serta dalam proses desain tidak hanya dapat menggunakan laptop, tetapi bisa juga dengan *smartphone* (Tanjung & Faiza, 2019). Kelebihan Canva juga diungkapkan oleh Rahmatullah *et al.*, (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan implementasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa supaya berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil desain

Canva berupa media pembelajaran tersebut memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa dalam belajar (Supardi, 2017).

Media pembelajaran sebagai perantara pesan memerlukan lebih dari satu alat indera agar pesan tersebut dapat diolah dengan baik (Utami, *et al.*, 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran Canva yang dilengkapi dengan audio visual memerlukan indera pendengar selain dari indera penglihatan. Semakin banyak indera yang menerima dan mengolah informasi, semakin besar juga kemungkinan informasi tersebut dapat dipahami dan dipertahankan dalam memori otak (Sapriyah, 2019). Hal ini didukung oleh Safira, (2020) yang mengatakan bahwa media dengan audio maupun animasi lebih disenangi oleh siswa karena mengikutsertakan indera pendengaran, indera penglihatan, gambar yang bergerak serta variasi warna.

Pada media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tersebut, selain dirancang dengan template yang mempunyai animasi yang menarik, didalamnya juga dilengkapi dengan tayangan video pembelajaran terkait materi virus untuk lebih memperjelas gambaran siswa tentang virus dalam kehidupan. Menurut Joenaidy, (2019) video pembelajaran memungkinkan guru menggabungkan pesan berupa tulisan dan gambar maupun pesan dengan suara, sehingga mampu meningkatkan daya tarik pesan yang disampaikan. Hal tersebut menjadi dorongan siswa lebih termotivasi untuk mengetahui isi materi pelajaran karena adanya selingan tayangan video tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Agustiniingsih, (2015) bahwa tayangan video dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses belajar karena memvariasikan dengan suatu yang bersifat hiburan berupa gambar atau animasi yang menarik dan suara yang merdu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi berbasis aplikasi Canva signifikan meningkatkan penguasaan konsep biologi kelas X MAN 1 Lombok Tengah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang menggunakan media berbasis aplikasi Canva pada materi virus membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Referensi

Agustiniingsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung

- Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*. 4(1). 50-58.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Amini, S.K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Economic & Education Journal*. 3(2). 204-217.
<http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Astuti, L.S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Formatif*. 7(1). 40-48.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/1293/0>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*. 1(2). 1-17.
<https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*. 12(1). 136-151.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Ikkal, M., Heffi, A., & Yuni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Transkripsi dan Translasi untuk Mata Kuliah Genetika. *Journal of Biological Science and Education*. 2(1). 36-46.
<https://www.neliti.com/id/publications/380131/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-android-pada-materi-transkripsi-dan-tra>
- Indy, R., Fonny, J.W., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Social Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Sosial dan Budaya*. 12(4). 1-18.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- Isnaini, K.N., Dina, F.S., & Zezya, R.K.P. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 5(1). 291-295.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3(2). 166-182.

- <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8019>
- Joenaedy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Laksana: Yogyakarta.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English For Information Communication and Technology*. *Jurnal Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*. 7(2). 80-89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*. 9(3). 1357-1363. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5579>
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif Dalam Proses Pembelajaran). *Journal of Public Policy and Administration Silampari*. 2(2). 80-90. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000
- Marhaeni, N.H., & Wulaningtyas, M.E. (2021). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Konferensi Pendidikan Nasional*. 3(2). 173-179. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/2810
- Mea, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis. *Inculco Journal Of Christian Education*. 4(3). 252-275. <https://e-journal.stakanakbangsa.ac.id/index.php/ijce/article/view/190>
- Muriani, A.S. (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Genetika Dengan Media Kancing Menggunakan Model *Numbered Head Together (NHT) Model*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 8(1). 13-26. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/3855>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 8(2). 1500-1511. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7432>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*. 13(2). 58-68. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/21203>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12(2). 317-327. <https://eprints.unm.ac.id/19185/>
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5(1). 129-136. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/24151>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1). 470-477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Siahaan, K. W. A., Lumbangaol, S. T., Marbun, J., Nainggolan, A. D., Ritonga, J. M., & Barus, D. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Multi Representasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Basicedu*. 5(1). 195-205. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/614>
- Siswono, H. (2017). Analisis Pengaruh Keterampilan Proses Sains Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa. *Physics Education Journal*. 1(2). 83-90. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/momentum/article/view/1967>
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(2). 160-171. <https://doi.org/10.36928/jipd.v1i2.266>
- Suprpti, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi Dan Perubahannya Melalui Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. 1(2). 265-274. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm/article/view/243>
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2). 1-12. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 10(1). 71-79.
<https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/view/71-79>
- Wulandari, T., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1). 102-118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yunarti, Y. (2017). Pendidikan Kearifan Pembentukan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 11(2). 262-278.
<https://ejournal.metrouniv.ac.id/tarbawiyah/article/view/374>
- Yoni, E. (2020). Pentingnya Minat Baca Dalam Mendorong Kemajuan Dunia Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7(1). 13-20.
<https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasi/pendidikan/article/view/2237/1772>