

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa ditinjau dari Tingkat Literasi Digital di SMK Negeri 2 Kupang

¹Soni Siprinandi Leokoy, ²Nixson Jeheskial Meok, ³Louis Ferdinand Boesday

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana

Jl. Adisucipto, Penfui, Kupang

1sonileokoy@gmail.com

Abstract - This study aims to determine the increase in students' conceptual understanding when applying Canva as an interactive learning medium in learning activities with digital literacy as a moderating variable. The research design used a quasi-experimental design with a control class and an experimental class. The research instruments used essay questions as a tool to measure the increase in conceptual understanding and a questionnaire as a tool to measure the level of digital literacy. Hypothesis testing used a two-way ANOVA test with a significance value for learning media of 0.00, digital literacy of 0.231, and the interaction between learning media and digital literacy had a significance value of 0.473. Thus, it can be concluded that the use of Canva as an interactive learning medium is effective in improving students' conceptual understanding.

Keywords – Interactive Canva, Conceptual Understanding, Digital Literacy

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konseptual siswa ketika menerapkan canva sebagai media pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran dengan kemampuan literasi digital sebagai variabel moderator. Jenis penelitian menggunakan *quasi eksperimental design* dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan soal esay sebagai alat untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual dan angket sebagai alat untuk mengukur tingkat literasi digital. Pengujian hipotesis menggunakan uji *two-way anova* dengan nilai signifikansi untuk media pembelajaran sebesar 0,00, literasi digital 0,231 dan interaksi antara media pembelajaran dan literasi digital memiliki nilai signifikansi 0,473. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sebaga media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Kata kunci – Canva Interaktif, Pemahaman Konseptual, Literasi Digital

I. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU NO 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia mengartikan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [1]. Pendidikan yang baik tentunya memiliki sistem yang baik pula dimana pemerintah perlu memperhatikan pemerataan pendidikan, akses pendidikan, sarana prasarana dalam menunjang proses terjadinya kegiatan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan dapat dipastikan bahwa siswa secara pribadi siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pendidikan yang baik tak luput dari kualitas guru, kesiapan peserta didik, serta media pembelajaran yang digunakan. Dalam proses pembelajaran terjadi siklus yang berkaitan antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam hal ini pendidik sebagai fasilitator yang berperan dalam menyampaikan materi sedangkan siswa sebagai *audience* untuk menerima dan menerapkan pesan dalam poin penting dari materi yang disampaikan. Setiap siswa memiliki kemampuan pemahaman berbeda dalam menyerap informasi berupa materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itu memerlukan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyatukan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran agar siswa tidak hanya diam selama mengikuti kegiatan pembelajaran namun media yang digunakan dapat menarik siswa juga untuk aktif selama kegiatan pembelajaran [2].

Media menurut KBBI adalah me-dia, alat (sarana komunikasi) seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spantuk. Pembelajaran menurut KBBI proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh [3] menyatakan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran bagi guru dapat diamati dari segi kepraktisannya sehingga meminimalisir waktu yang dibutuhkan untuk mendesain materi dalam bentuk *powerpoint* karena, canva menyediakan banyak template gratis untuk memudahkan guru dalam menyiapkan dan menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran perlu diperhatikan dimana penguasaan teknologi merupakan suatu keharusan bagi semua kalangan dalam perkembangan teknologi saat ini untuk itu, tuntutan peserta didik dalam pembelajaran harus memiliki kemampuan kreatif, inovatif, dan kolaboratif

memungkinkan canva sebagai alat pembelajaran berbasis visual, audio, video interaktif juga dapat mendukung siswa dalam penguasaan teknologi [4].

Hasil observasi di SMKN 2 Kupang ditemui bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran belum secara keseluruhan diterapkan. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif perlu diterapkan dalam semua tingkat pendidikan. Untuk itu peneliti memiliki alternatif untuk mendesain sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang bisa diakses melalui *hp* atau *pc* untuk memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran dan mempersiapkan materi sebelum memulai kegiatan pembelajaran [5]. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian berjudul “ Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa Ditinjau dari Tingkat Literasi Digital di SMK Negeri 2 Kupang”.

II. LANDASAN TEORI DAN METODE

Landasan Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa inggris *effective* berarti keberhasilan atau berhasil. Efektivitas menurut KBBI adalah keefektifan yang ditugasi untuk memantau sesuatu yang memiliki pengaruh berdasarkan akibat yang diberikan. Menurut [6] efektivitas adalah suatu tolak ukur yang digunakan untuk mengukur dampak dari suatu perlakuan yang dibuat. Efektivitas memiliki korelasi antara *output* dan tujuan yang ingin dicapai. sehingga jika dikaitkan dalam pembelajaran maka efektivitas adalah suatu yang digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh terhadap suatu perlakuan yang diberikan. Efektivitas pembelajaran adalah suatu ukuran keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga menimbulkan hubungan yang baik antara siswa dengan siswa atau guru dengan siswa yang mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dinilai efektif ketika penyampaian materi oleh guru mampu dipahami oleh siswa sehingga memberikan dampak yang baik terhadap penalaran siswa.

Efektivitas dalam [7] merupakan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang sebelumnya telah ditentukan. Efektivitas mengacu pada tujuan yang diberikan sebelum melaksanakan sesuatu. Efektivitas pembelajaran merupakan standar mutu pendidikan yang biasanya digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, atau ketepatan dalam mengelola suatu situasi dengan istilah “*Doing the Right Things*”. Efektivitas merupakan tindakan yang dilakukan pada siswa untuk meningkatkan pemahaman sehingga proses belajar mengajar menjadi maksimal dan mencapai tujuan. Efektivitas pembelajaran merupakan penggunaan komponen pendukung pembelajaran yang terorganisir

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup kesiapan peserta didik dalam menerima, mengolah, dan mengimplikasikan hasil belajar terhadap kemampuan dirinya. Untuk itu efektivitas pembelajaran merupakan sesuatu yang dirancang secara terstruktur sebelum melakukan proses pembelajaran seperti media, model dan metode pembelajaran yang ingin digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak baik pada pemahaman konseptual siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Pengertian media pembelajaran menurut [8] dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh media pembelajaran dalam dunia pendidikan menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang direncanakan sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat peserta didik, membuat pembelajaran yang menyenangkan serta berinteraksi dengan peserta didik. Media merupakan salah satu alat bantu bagi seorang guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan penting dalam proses pembelajaran [9].

Media pembelajaran menurut [10] adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat, konsentrasi, dan keaktifan serta perasaan senang peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sebuah proses pembelajaran. Media yang baik adalah media yang memampukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

Media interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang digunakan bukan hanya sebatas diamati saja namun media interaktif mendorong *audience* (siswa) juga ikut aktif selama pembelajaran berlangsung. Interaktif merupakan hubungan komunikasi dua arah yang memberikan komunikasi timbal balik dari data yang diinput oleh pengguna dan mendapat respon oleh media sehingga membuat adanya interaksi. Dalam pembuatannya, media interaktif dibuat dengan memanfaatkan pengembangan teknologi dalam multimedia yang menjadikannya sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan alat bantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami konseptual dari materi yang disampaikan oleh guru.

Pemahaman dalam gaya belajar beragam yang dimiliki oleh siswa, pembelajaran dalam media interaktif berupa video dan audio yang disajikan oleh pendidik

memungkinkan siswa dapat memahami materi yang disajikan meskipun memiliki gaya belajar yang berbeda. Dalam pembuatannya media interaktif membantu guru untuk mengkolaborasikan gaya-gaya belajar yang ada seperti visual, auditori, dan kinestetik sehingga dipastikan siswa mampu untuk memahami materi yang disampaikan karena, media interaktif ini digunakan untuk mengatasi masalah yang ada dalam pembelajaran karena perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

3. Canva

Canva merupakan sebuah sistem software yang berperan penting dalam melakukan pengerjaan desain grafis berupa poster, presentasi, majalah, buku dan desain lainnya. [11] dalam penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi canva menyediakan beragam template menarik yang bisa digunakan oleh guru secara gratis dan berbayar untuk mendesain sebuah presentasi materi pembelajaran. Dengan penggunaan internet canva dapat diakses dan digunakan oleh semua kalangan guru karena dengan aplikasi canva dapat menunjang kebutuhan guru dalam meminimalisir penggunaan waktu untuk mempersiapkan materi pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran berbasis desain interaktif menggunakan canva siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* melalui proses desain baik visual maupun audio visual. Canva sebagai media pembelajaran visual interaktif memaksimalkan siswa untuk menggunakan kemampuan dirinya dalam melakukan desain menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, Sehingga guru dapat mengamati seberapa kreativitas siswa ketika diberi tugas melakukan sebuah desain media pembelajaran menggunakan canva [12]. Canva dapat memberikan kontribusi sangat besar terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

4. Pemahaman Konseptual

Pemahaman konseptual dalam belajar merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat menjelaskan atau mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari/dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda serta mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep. Seorang siswa dapat dikatakan memahami konsep apabila ia dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara tepat pada pemecahan masalah [13]. Artinya bahwa pemahaman konsep tidak hanya berbicara soal kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan tetapi juga dapat menginterpretasi serta memahami suatu konsep atau ide abstrak dalam bentuk yang mudah dimengerti [14].

Memahami konsep adalah kunci utama dalam proses belajar yang penting [15]. Jika pembelajaran tidak fokus pada pemahaman konsep, maka siswa mungkin tidak akan memiliki alasan dibalik kebenaran atau ketidakbenaran suatu jawaban [16], oleh karena itu pemahaman konseptual sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang berkelanjutan. Tidak hanya itu, pemahaman konseptual juga membantu siswa saat akan melakukan penyelesaian amasalah di sekola maupun di lingkungan bermasyarakat. Siswa yang memiliki pemahaman konseptual yang baik akan mampu memberikan contoh, membandingkan, menjelaskan, menarik kesimpulan, menyelesaikan permasalahan matematika serta mampu melihat hubungan matematika dengan bidang ilmu yang lain, seperti yang dipaparkan oleh [17] dan [18] bahwa siswa akan lebih mudah memahami pelajaran matematika jika memiliki konsep yang benar dalam pemikirannya.

Istilah pemahaman konseptual sering muncul dalam berbagai literatur pendidikan, namun belum sepenuhnya dipahami oleh para guru [19] Kemampuan untuk dapat memahami sebuah konsep melibatkan kemahiran dalam memahami ide secara menyeluruh dengan menggunakan pemikiran yang logis, analitis, kreatif dan inovatif, serta kemampuan untuk memberikan justifikasi atas ide tersebut [20]. Pemahaman konseptual tidak hanya berbicara tentang menghafal informasi yang sudah diperoleh, melainkan juga melibatkan keterampilan untuk menerapkan informasi tersebut [21].

Menurut [22], tingkat pemahaman konseptual setiap siswa dapat berbeda beda tergantung pada seberapa baik mereka dapat memahami materi selama proses belajar. Seringkali, kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya memahami konsep dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Tingkat keterlibatan siswa yang tinggi atau rendah dapat memengaruhi seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi selama proses belajar. Penerapan berbagai model pembelajaran juga dapat berdampak pada seberapa baik siswa memahami konsep tersebut [23]. Siswa yang terlibat secara aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak aktif.

Metode

Melalui penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono dalam [24], sebagai penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan dan membandingkan terhadap hal lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini menggunakan jenis desain *posttest* dan *pretest*, dimana peneliti akan membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah terjadi peningkatan

pemahaman konseptual ketika menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif. Peneliti menggunakan jenis *pre-experimental* design dengan menggunakan *posttest* dan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Jenis dan Desain Penelitian

Kelas	Literasi Digital	Perlakuan	Pretest	Posttest
Eksperimen	01	X	02	03
Kontrol	01		02	03

Keterangan:

01: Tes kemampuan literasi digital kelas eksperimen dan kelas kontrol

02: Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

03: Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif

Penelitian ini menggunakan elemen Teori Dasar Listrik dan Bahan yang digunakan dalam Ketenagalistrikan yang akan membahas tentang Hukum Ohm dan Hukum Kirchoff sebagai dasar pemahaman konseptual bagi siswa. Untuk itu sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data maka instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dalam bentuk soal esai sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman konseptual siswa dan angket kuesioner sebagai alat untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa.

Tahap penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan pertama terdiri dari mengajukan surat permohonan pelaksanaan penelitian pada lokasi penelitian SMK Negeri 2 Kupang, kemudian melakukan konsultasi terkait dengan pembuatan materi, media pembelajaran interaktif, instrumen dalam bentuk soal esai dengan guru mata pelajaran. Dilanjutkan dengan observasi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum memberikan perlakuan terlebih dahulu pada tahapan ini peneliti melakukan validasi soal instrumen pemahaman konseptual siswa dan literasi digital pada kelas yang berbeda. Kemudian peneliti melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman sebelum diberikan perlakuan. Nilai signifikansi Uji-T pada SPSS-26 sebesar 0,968 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas tidak memiliki perbedaan pemahaman atau memiliki pemahaman yang sama dari materi yang akan dilakukan treatment sehingga layak untuk dilakukan tindakan selanjutnya.

Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan dimana dalam penelitian ini menggunakan materi hukum ohm dan hukum kirchoff sehingga memerlukan dua kali pertemuan terhadap perlakuan yang diberikan. Dengan pertemuan pertama menerapkan penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dengan materi

hukum ohm kemudian melakukan posstest. Pertemuan kedua menerapkan penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dengan materi hukum kirchoff I dan hukum kirchoff II kemudian melakukan posttest dalam bentuk soal esai. Pada tahap ini peneliti juga menyebarkan kuesioner untuk mengukur tingkat literasi digital pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap ketiga merupakan tahap pengumpulan dan analisis data dimana untuk pengujian hipotesis menggunakan uji *two-way ANOVA* dengan sampel berjumlah 30 pada masing-masing kelas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kompetensi keahlian teknik instalasi tenaga listrik kelas X TITL I sebagai kelas kontrol dan kelas X TITL II sebagai kelas eksperimen. Populasi untuk masing-masing kelas berjumlah 36 sehingga sampel yang digunakan adalah 30 sampel pada masing-masing kelas karena, mempertimbangkan kehadiran murid yang tidak semuanya hadir saat pembelajaran. Variabel yang akan diteliti berupa variabel media pembelajaran interaktif menggunakan canva (X), pemahaman konseptual (Y) dan tingkat literasi digital (Z). Data yang dikumpulkan dan diolah dengan IBM SPSS-26 berupa data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa pretest, posttest dan tingkat literasi digital. Untuk itu tabel dibawah ini menunjukkan hasil perolehan data, sebagai berikut:

Tabel 2. Tabulasi Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

PK	Kelas	Nilai		Rata Rata	LD	
		R	T		R	T
Pretest	Kontrol	10	50	26,8	7	23
	Eksperimen	10	50	26,6	5	25
Posttest	Kontrol	45	80	64,3		
	Eksperimen	75	100	82		

Keterangan:

PK : Pemahaman Konseptual
LD : Literasi Digital
R : Rendah
T : Tinggi

Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian dan pengolahan data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol 26,8 dan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 26,6. Dimaknai bahwa sebelum perlakuan kedua kelas memiliki pemahaman yang sama atau tidak terdapat perbedaan pemahaman konseptual antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan treatment dari materi hukum ohm dan hukum kirchoff. Hasil posttest

pada tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol 64,3 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 82, berdasarkan hasil tersebut maka dimaknai bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Tingkat literasi digital pada kelas kontrol memiliki siswa dengan tingkat literasi digital rendah 7 dan siswa dengan tingkat literasi digital tinggi sebanyak 23, pada kelas eksperimen siswa dengan tingkat literasi digital rendah 5 dan siswa dengan tingkat literasi digital tinggi 25.

Tabel 3. Analisis Data

No	Analisis Data	Hasil Uji
1	Normalitas	0,129 > 0,05
2	Homogenitas	0,143 > 0,05
3	Two-way Anova	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran 0,00 < 0,05 • Literasi Digital 0,231 > 0,05 • Pembelajaran* Literasi Digital 0,473 > 0,05

Berdasarkan pengujian hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 3 mendeskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva signifikan mempengaruhi pemahaman konseptual siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dianalisis dengan mengacu pada nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Tingkat literasi digital pada kedua kelompok menunjukkan bahwa tingkat literasi digital tinggi atau tingkat literasi digital rendah tidak mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Ditinjau dari nilai signifikansi $0,231 > 0,05$ memperjelas bahwa tingkat literasi digital tinggi atau tingkat literasi digital rendah tidak mempengaruhi pemahaman konseptual siswa.

Interaksi antara media pembelajaran interaktif, tingkat literasi digital dan pemahaman konseptual siswa ditinjau dari taraf signifikansi $0,473 > 0,05$ yang dengan jelas menyatakan bahwa tidak ada interaksi antara media pembelajaran interaktif menggunakan canva dan tingkat literasi digital. Meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva mempengaruhi pemahaman konseptual siswa dengan nilai signifikansi 0,00 namun tidak ada keterkaitan dengan tingkat literasi digital tinggi dan tingkat literasi digital rendah terhadap pemahaman konseptual siswa.

B. Pembahasan Hasil

Perbedaan Pemahaman Konseptual yang Signifikan Antara Siswa yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva dan Siswa Dengan Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dibandingkan dengan kelas konvensional. Ini dilihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen ketika dilakukan pretest adalah 26,6 sedangkan ketika dilakukan posttest setelah treatment menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif nilai rata-rata meningkat sebesar 82,4 dengan selisih nilai 55%. Pada kelas dengan pembelajaran konvensional nilai rata-rata pretest adalah 26,6 dengan nilai rata-rata posttest 64,3 selisih nilai rata-rata untuk kelas dengan pembelajaran konvensional sebesar 37,7%.

Ditinjau dari teori neuroplastisitas menurut [25] menjelaskan bahwa otak pada anak-anak memiliki kemampuan dalam beradaptasi dan membentuk koneksi sinaptik baru sebagai respons terhadap pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang dimaksudkan ialah proses terjadinya pembelajaran yang sebelumnya belum diberlakukan sehingga siswa merasakan bahwa ini merupakan hal yang baru ketika menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif yang kemudian menjadi daya tarik belajar bagi siswa. Pengalaman belajar dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat menstimulasi saraf pada otak siswa dengan penggunaan animasi dan simulasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penelitian ini memperkuat pembelajaran interaktif berbasis canva dilakukan oleh [26] yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan canva mampu meningkatkan hasil belajar. Dengan canva sebagai media pembelajaran interaktif menciptakan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru melainkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan interaktif sehingga membangun interaksi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa. Canva sebagai media pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah.

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Desain visual yang menarik, penggunaan animasi untuk memperkuat pemahaman materi, simulasi dan interaktivitas selama kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk tidak diam selama kegiatan pembelajaran tetapi juga berperan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan melibatkan siswa untuk aktif dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembarakan sehingga siswa lebih mudah memahami, mengaplikasikan dan merefleksikan kemampuannya. Pembelajaran dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman konseptual siswa dengan uji

yang dilakukan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah treatment memiliki selisih nilai rata-rata sebesar 55%. Berdasarkan hasil temuan dan interpretasi maka penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif efektif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan perancangan tujuan pembelajaran tercapai karena dengan canva sebagai media pembelajaran interaktif menarik minat belajar siswa sehingga siswa tetap fokus selama kegiatan pembelajaran dan materi yang diberikan dicermati dengan baik sehingga meningkatkan pemahaman konseptual pada siswa.

Perbedaan Pemahaman Konseptual antara Siswa yang Memiliki Tingkat Literasi Digital Rendah dan Tingkat Literasi Digital Tinggi

Hasil uji statistik *two-way anova* pada tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat literasi digital tinggi atau tingkat literasi digital rendah tidak mempengaruhi pemahaman konseptual siswa ketika menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif. Nilai signifikansi variabel sebesar $0,231 > 0,05$ secara statistik menerangkan bahwa tingkat literasi digital tinggi maupun tingkat literasi digital rendah tidak mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Berdasarkan jumlah sampel pada kelas eksperimen siswa dengan tingkat literasi digital rendah sebanyak 5 siswa dan siswa dengan tingkat literasi digital tinggi sebanyak 25 siswa ditampilkan pada tabel 2. Kelas kontrol memiliki siswa dengan tingkat literasi digital rendah 7 dan siswa dengan tingkat literasi digital tinggi 23.

Berdasarkan teori konstruktivisme menurut [27] dalam penelitiannya yang berjudul "Teori dan Praktik Konstruktivisme dalam Pembelajaran" menekankan bahwa pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya adalah aktivitas siswa untuk menciptakan, menginterpretasikan dan mengorganisasikan pengetahuan. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran menurut [28] mendefinisikan bahwa konstruktivisme dalam pembelajaran bersifat generatif yaitu tindakan menciptakan suatu makna berdasarkan apa yang dipelajari. Teori ini mendefinisikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru namun, siswa juga berperan aktif membangun sendiri pengetahuan dalam memorinya. Teori konstruktivisme memperkuat hasil temuan ini bahwa tingkat literasi digital tinggi atau rendah tidak secara signifikan mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Pemahaman konseptual siswa dipengaruhi oleh perancangan, pendekatan, dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, inovatif dan interaktif dalam pembelajaran. Dengan perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva mampu menjangkau tingkat literasi digital tinggi maupun tingkat literasi digital rendah. Ditinjau dari teori

konstruktivisme yang didasari oleh perspektif psikologis bahwa anak dengan sendiri membangun pengetahuannya berdasarkan apa yang dipelajari. Sehingga dalam perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva, siswa secara langsung membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan video pembelajaran interaktif dan simulasi yang diberikan selama kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran siswa dengan kemampuan tingkat literasi digital tinggi dan rendah masing-masing berkontribusi aktif selama pembelajaran berlangsung. Penentuan kriteria tingkat literasi digital tinggi dan rendah siswa diukur dengan menggunakan kuesioner yang didistribusikan selama kegiatan pembelajaran. Sebelum menyebarkan kuesioner peneliti melakukan wawancara dengan bertanya kepada seluruh siswa seberapa lama mereka menggunakan *handphone*. 80% dari keseluruhan siswa menggunakan *handphone* lebih dari 5 jam sehari dengan mengakses sosial media seperti instagram, tiktok, facebook dan whatsapp. Ini membuktikan bahwa penguasaan teknologi digital tidak menjadi hal yang baru bagi siswa. Dilihat dari hasil posttest menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa pada kelas konvensional memiliki nilai rata-rata lebih rendah dari kelas eksperimen. Penemuan ini mengidentifikasi bahwa untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa tingkat literasi digital tidak mempengaruhi pemahaman konseptual namun, untuk meningkatkan pemahaman konseptual guru perlu menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Pengaruh Interaksi Antara Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Dan Literasi Digital Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa

Uji statistik *two-way* anova yang ditunjukkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara media pembelajaran interaktif menggunakan canva dan tingkat literasi digital terhadap pemahaman konseptual siswa. Nilai signifikansi $0,473 > 0,05$. Berarti efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konseptual bersifat konsisten pada semua tingkat literasi digital siswa, baik siswa dengan tingkat literasi digital rendah ataupun siswa dengan tingkat literasi digital tinggi memperoleh manfaat yang relatif sama dari penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Temuan penelitian ini menarik karena literasi digital ketika diposisikan sebagai variabel moderator berdampak negatif terhadap pemahaman konseptual siswa. Berbeda dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [29] dengan memposisikan literasi digital sebagai variabel independen memiliki dampak positif. Dampak positif literasi digital sebagai variabel

independen berdasarkan riset yang dilakukan oleh [30] mengemukakan bahwa adanya interaksi antara literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan hasil ini dapat dijelaskan melalui perspektif teoritis bahwa literasi digital, ketika berperan sebagai moderator, lebih menekankan pada aspek bagaimana siswa mengelola, menyaring, dan memanfaatkan informasi yang tersedia dalam proses pembelajaran. Apabila literasi digital siswa tidak seimbang dengan kebutuhan penggunaan media interaktif, maka potensi literasi digital justru dapat menimbulkan distraksi, informasi berlebih (*information overload*), atau bahkan kesenjangan pemanfaatan teknologi. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, peran literasi digital sebagai moderator bersifat kontekstual: dapat memperkuat maupun memperlemah, bergantung pada kesiapan, kemampuan kritis, serta keterampilan siswa dalam mengelola sumber digital yang dihadirkan dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva efektif dapat mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan animasi untuk memperkuat pemahaman materi, dan interaktivitas menjadikan penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar saling berinteraksi dan berkolaborasi untuk pemecahan masalah. Ini ditunjukkan dengan hasil posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengacu pada hasil uji statistik dengan perbedaan pemahaman yang signifikan maka penggunaan media pembelajaran menggunakan canva berdampak positif terhadap pemahaman konseptual siswa.
2. Kemampuan literasi digital rendah atau tinggi tidak signifikan mempengaruhi pemahaman konseptual siswa. Karena pembelajaran menggunakan canva sebagai media pembelajaran interaktif secara langsung melibatkan siswa untuk berkontribusi aktif dalam pembelajaran sehingga siswa membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan apa yang dipelajari. Berdasarkan treatment pada kelas eksperimen siswa dengan kemampuan tingkat literasi rendah dan tingkat literasi digital tinggi berkontribusi positif selama kegiatan pembelajaran yang berpengaruh positif terhadap pemahaman konseptual. Berbeda dengan kelas konvensional meskipun 23 dari 30 siswa memiliki kemampuan tingkat literasi digital tinggi tetapi tidak berdampak baik terhadap pemahaman konseptual siswa.

3. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran interaktif dengan literasi digital terhadap pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjangkau siswa dengan tingkat literasi digital tinggi atau siswa dengan tingkat literasi digital rendah.

REFERENSI

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia (UURI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- [2] Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- [3] Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- [4] Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- [5] Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- [6] Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>
- [7] Muthma'innah, M., Amri, F., & Silitonga, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran. *TADTRIBUNA: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 79–86. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v4i2.162>
- [8] Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- [9] 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 (JSR)*, 1(2), 1–17.
- [10] Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran Profesi Kependidikan-AKWF2204*, 1(1), 1–12.
- [11] Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://journal.uui.ac.id/ajic/article/view/971>
- [12] Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, S. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. 4(1), 56–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.61477/abdisamulan.v4i1.58>
- [13] Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325–332. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/835>
- [14] Sepriani, R. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Garis Dan Sudut. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1).
- [15] Radiusman, R. (2020). STUDI LITERASI: PEMAHAMAN KONSEP ANAK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- [16] Silalahi, R. A., Siahaan, T. M., & Tambunan, L. O. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI SMA Swasta Kampus Nommensen Pematangsiantar. *Journal on Education*, 5(4), 14264–14275. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2453>
- [17] Marhama, Y. (2023). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Pembelajaran Matematika Berkelanjutan Dalam Paradigma Baru. *JUPENDIK: JURNAL PENDIDIKAN*, 7(1).
- [18] Radiusman, R. (2020). STUDI LITERASI: PEMAHAMAN KONSEP ANAK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- [19] Mulyono, B., & Hapizah, H. (2018). Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103–122. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no2.2018.pp103-122>
- [20] Giawa, L., Gee, E., & Harefa, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa

- pada Materi Bentuk Pangkat dan Akar di Kelas XI Smanegeri 1 Ulususua Tahun Pembelajaran 2021/2022. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 14.
- [21] Tarumasely, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 54–65. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i1.67>
- [22] Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- [23] Khusnawan. (2018). *Interaksi keaktifan dan penerapan model pembelajaran CBL dibandingkan model pembelajaran TGT pengaruhnya terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kediri* [Universitas Negeri Malang]. repository.um.ac.id
- [24] Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian uji t dalam penelitian eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978-1987.
- [25] Sofila, F., Putra, F. R., Rosdianti, R. N., & Yetti, Y. (2025). NEUROSAINS DALAM PEMBELAJARAN DI PENDIDIKAN DASAR: TINJAUAN LITERATUR TENTANG STRATEGI MENINGKATKAN ATENSI DAN RETENSI SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 287-298. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27725>
- [26] Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyajian data mata pelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166-177. <http://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/360>
- [27] Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Eduomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1). https://www.academia.edu/download/62239329/199-388-1-SM_120200301-68210-1pyss04.pdf
- [28] Giovanni, F., & Komariah, N. (2019). Hubungan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 6 Kota Bogor. *Libraria*, 7(1), 147-162. <https://www.academia.edu/download/72458661/pdf.pdf>
- [29] RISWAN, D., DIANA, Z., YUNIAWAN, E., & ROHMADI, S. H. (2024). PERAN MOTIVASI BELAJAR ANTARA LITERASI DIGITAL DAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 4(4), 142-150. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/academia/article/view/3672>
- [30] Kajin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 133-142.