



Kevin Cahya A.U¹
 Rendy Setiawan²
 Lia Sandra
 Parwatiningsih³
 Nila Mutia Dewi⁴
 Bambang Supriadi⁵

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI SAINS PADA POKOK BAHASAN MATERI MASSA JENIS

Abstrak

Globalisasi adalah suatu proses dimana perubahan tatanan sosial di masyarakat terjadi di seluruh dunia dan tidak mengenal adanya batas waktu, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi bukti dari globalisasi. Pesatnya perkembangan tersebut juga dipengaruhi oleh pendidikan, yang mana pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Tujuan kegiatan penelitian ini adalah mengkaji efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Pada Pokok Bahasan Materi Massa Jenis kepada siswa sekolah menengah pertama. Dasar metode penelitian ini adalah metode service learning (SL). Hasil kegiatan penelitian ini menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar literasi sains sebelum dan sesudah adanya perlakuan, rata-rata hasil belajar literasi sesudah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Nilai Sig. (2-tailed) 0,000 , 0,05, maka dapat dijelaskan terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum diberi perlakuan (pretest) dan setelah diberi perlakuan (Postest). Nilai rata-rata N-gain Score 0,7940 > 0,7 artinya kategori yang diperoleh adalah tingkat efektivitasnya tinggi. Sedangkan nuntuk nilai N-gain diperoleh nilai sebesar 79,40% sehingga dapat dikatakan bahwa Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Pada Pokok Bahasan Materi Massa Jenis efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Literasi Sains, Media Pembelajaran

Abstract

Globalization is a process where changes in social order in society occur throughout the world and know no time limit, the rapid development of science and technology is evidence of globalization. The rapid development is also influenced by education, where education is a conscious and planned effort to create an atmosphere of learning and learning so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble morals and skills. The purpose of this research activity is to examine the effectiveness of using the Canva application as a learning medium for science literacy on the subject of density material for junior high school students. The basis of this research method is the service learning (SL) method. The results of this research activity stated that there were differences in science literacy learning outcomes before and after treatment, the average literacy learning outcomes after treatment were higher than before treatment. The value of Sig. (2-tailed) 0.000, 0.05, it can be explained that there is a significant difference from before treatment (pretest) and after treatment (Postest). The average N-gain Score of 0.7940 > 0.7 means that the category obtained is a high level of effectiveness. Meanwhile, the N-gain value is obtained at 79.40%, so it can be said that the use of the Canva application as a learning medium for science literacy on the subject of density material is effective.

Keywords: Canva Apps, Science Literacy, Learning Media.

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jember
 e-mail : kevincahya653@gmail.com

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah suatu proses dimana perubahan tatanan sosial di masyarakat terjadi di seluruh dunia dan tidak mengenal adanya batas waktu (Alwi, 2019). Globalisasi telah membawa banyak perubahan pada seluruh komponen aspek kehidupan manusia salah satunya tentang ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya perubahan, yang juga mendorong masyarakat untuk beradaptasi dan mengikuti arus perkembangan globalisasi tersebut. Globalisasi yang terjadi saat ini di seluruh dunia tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama (Q.Amini et al., 2020). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi erat kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan atau yang disebut sebagai sains di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dikatakan sebagai perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut harus kita manfaatkan juga dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kemajuan peradaban suatu bangsa. Tanpa adanya pendidikan, suatu negara tidak akan mampu menguasai perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan sendiri merupakan salah satu modal penting untuk memajukan negara Indonesia. Menurut undang-undang tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri dan masyarakat" (Habe & Ahiruddin, 2017). Ada juga yang mengatakan bahwa pendidikan adalah semua pembelajaran pengetahuan yang terjadi sepanjang hidup di semua tempat dan situasi yang memiliki pengaruh positif terhadap pertumbuhan setiap individu. Pendidikan berlangsung seumur hidup (long-life education) (Marianda et al., 2014). Dalam pendidikan sains, diusulkan pendekatan pedagogi yang mempertimbangkan aspek filosofis kearifan lokal dan cara hidup adat. Salah satu pendekatan pedagogi yang mungkin dilakukan dalam pembelajaran sains adalah filosofi di balik pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Zidny et al., 2014). Pendidikan dalam arti luas juga merupakan suatu proses pendidikan, dan pelaksanaan pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dalam lingkungan apa pun (Marianda et al., 2014). Dari pernyataan tersebut kita dapat melihat bahwa pendidikan memerlukan kemampuan dasar yakni kemampuan literasi. Di abad 21 ini, kita perlu memahami literasi khususnya dalam literasi sains.

Pengertian literasi sains secara harfiah terdiri dari 2 kata yaitu kata literatur yang berarti melek huruf dan scientia yang diartikan sebagai sains atau pengetahuan. Jadi pengertian dari literasi sains adalah kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan sains seperti mengidentifikasi pertanyaan permasalahan yang ada saat itu dan menarik kesimpulan dari permasalahan tersebut dengan diikutsertakan bukti-bukti yang valid dalam rangka berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan oleh manusia. Literasi sains memiliki peranan yang sangat penting dalam pesatnya perkembangan teknologi, tanpa literasi sains, seseorang akan kesusahan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Karena betapa pentingnya peranan literasi sains, oleh sebab itu untuk memahami literasi sains, kita harus membiasakan diri sedini mungkin dengan melakukan pembelajaran ke para siswa (Partiwi et al., 2018).

PISA (Programme for International Student Assessment) merupakan program penilaian pelajar internasional yang diselenggarakan oleh OECD untuk melakukan evaluasi dan penilaian tingkat kemampuan pendidikan dasar seperti kemampuan literasi dan numerasi di beberapa negara. Menurut data PISA, Indonesia menempati posisi 68 dari 70 negara yang mengikuti program PISA, dimana tingkat literasi di Indonesia dinilai masih rendah, terlihat dari skor perolehan yang didapatkan dari skor PISA yakni rata-rata 371 dari nilai total 500. Hasil yang diperoleh tersebut sangatlah rendah dibandingkan dengan skor hasil yang didapatkan negara lain. Oleh sebab itu guru sebagai perlu memberikan pengajaran yang baik dan benar untuk merealisasikan pemahaman literasi yang baik kepada siswa (Hasasiyah et al., 2020).

Tugas seorang guru dalam memberikan literasi sains dalam pembelajarannya ialah mengajarkan dan mengembangkan literasi sains peserta didik untuk meningkatkan : (1) pengetahuan dan penyediaan ilmu pengetahuan alam, 2) kosakata lisan dan tertulis yang diperlukan untuk memahami dan berkomunikasi ilmu pengetahuan dan 3) hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat. Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran literasi sains, diharapkan peserta didik memiliki kemampuan yaitu a)

memiliki kemampuan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep ilmiah dan proses yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam masyarakat di era digital, b) kemampuan mencari atau menentukan jawaban pertanyaan yang berasal dari rasa ingin tahu, c) memiliki kemampuan menjelaskan dan memprediksi fenomena, serta dapat mengidentifikasi masalah-masalah ilmiah dan teknologi. (Partiwi et al., 2018). Dalam literasi sains, materi pembelajaran yang sangat diperlukan dan banyak memberikan konsep pengetahuan yang dapat memberikan perkembangan yang sangat pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi adalah massa jenis. Massa jenis merupakan salah satu sifat dari suatu zat karena setiap zat memiliki massa jenis yang berbeda-beda (Giancoli, 2001). Untuk memahami massa jenis, kita perlu menjelaskan tentang hukum fisika yang menjadi dasar massa jenis. Hukum Archimedes merupakan sebuah hukum tentang prinsip pengapungan di atas zat cair. Dimana pada prinsip Hukum Archimedes, sebuah benda akan mengapung dalam fluida jika massa jenis suatu benda lebih kecil daripada massa jenis zat cair (Anjarsari et al., 2015). Dikarenakan penguasaan literasi sains pada pokok bahasan massa jenis masih membuat kebingungan peserta didik, maka guru memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai mediator pesan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar mengajar. Tentu saja pembelajaran menyangkut seperangkat atau komponen pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, berbagai media telah diproduksi dan diciptakan oleh masyarakat. Dari media yang mengedepankan kreativitas hingga media yang mengutamakan konten. (Yasuharu, 2020). Oleh karena itu, untuk memotivasi siswa belajar daring perlu dibuat bahan ajar yang menarik. Pada pengabdian masyarakat ini dipilih aplikasi Canva sebagai aplikasi yang akan digunakan sebagai media bagi para guru dalam membuat desain presentasi yang menarik untuk materi pembelajarannya.

Canva merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain online yang menawarkan berbagai desain grafis yang terdiri dari presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, sampul Facebook, dll (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva dapat memfasilitasi guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Desain akan lebih baik dengan Canva. Meningkatkan aktivitas belajar dan memotivasi siswa dengan menyajikan materi dan sumber secara menarik. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) (V.A.) Fitria et al., 2021) menyatakan banyak manfaat menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran. Canva memungkinkan kita membuat berbagai jenis desain dengan fitur animasi, template, dan nomor halaman yang berbeda, membantu guru dan siswa dalam merancang media menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi seperti slide dan peta pikiran. Dapat mendorong kreativitas dan efisiensi waktu. Dan sebuah poster. Hal ini dikarenakan banyak fitur yang tersedia,

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jatiroto merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di jalan Nyeoran, kecamatan Jatiroto, kabupaten Lumajang. Kondisi di sekolah menengah pertama negeri 2 Jatiroto terletak di perbatasan Jember-Lumajang jauh dari pusat kota. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih belum berfokus dalam peningkatan literasi yang mana salah satunya adalah literasi sains yang sangat dibutuhkan di abad 21 ini. Juga kegiatan belajar dan mengajar di kelas masih terkesan membosankan dikarenakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku, sehingga siswa tidak memiliki semangat belajar. Pada umumnya, siswa sekolah menengah pertama merupakan peralihan siswa sekolah dasar menuju sekolah menengah sehingga masih banyak siswa yang tidak serius dalam belajar sehingga tingkat . berdasarkan permasalahan di atas saya melakukan penelitian dimana untuk memberikan arahan dan solusi terbaik dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

METODE

Pada Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan Service Learning (SL). Pendekatan service learning merupakan pelaksanaan penelitian yang menekankan aspek praktis yang mengacu pada konsep experiential learning. Service learning merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan tujuan akademik dan upaya menumbuhkan

kesedaran dalam memecahkan permasalahan (Setyowati & Permata, 2018). Tahapan metode pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Proses pengambilan data akan menggunakan instrumen pretes, postes, dan angket respon siswa. Kemudian untuk menilai dan mengukur kemampuan literasi sains siswa dengan menggunakan bantuan aplikasi canva pada pokok bahasan massa jenis. Kegiatan pretes dilakukan pada awal pelaksanaan penelitian sebelum melakukan pengajaran literasi sains ke peserta didik sedangkan postes merupakan kegiatan yang pengambilan nilai atau tes yang dilakukan setelah melakukan pengajaran literasi sains ke peserta didik. Hasil belajar yang telah dilakukan peserta didik akan di analisis menggunakan metode Paired t-test. Data yang ada pada kuisisioner respon siswa diambil pada akhir kegiatan atau setelah melakukan postes yang dilakukan seluruh kelas 7. Untuk melakukan penilaian atau pengukuran, digunakan skala pengukuran yang mana menggunakan skala pengukuran skala Likert dengan rentang nilai 1 – 5, dimana (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) kurang setuju, (4) setuju, dan (5) sangat setuju. Untuk menganalisis penilaian kuisisioner respon siswa digunakan persamaan 1.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan :

P = presentase (%)

$\sum x$ = jumlah skor

$\sum x_i$ = jumlah skor total

Berikut merupakan kriteria kategori rata-rata skor presentase yang didapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Rata - Rata	Kriteria Skor
100% - 86 %	Sangat Baik
85% - 76%	Baik
75% - 60%	Cukup
59% - 55%	Kurang
≤ 54%	Sangat Kurang

(Rahman & Silaban, 2021)

Hasil dari pretes dan postes yang telah dilaksanakan, kemudian akan diambil dan diuji secara statistik. Teknik analisis data yang digunakan ada 2 tahap, tahap pertama adalah tahap uji analisis prasyarat dan tahap kedua adalah tahap uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai bentuk peningkatan media pembelajaran literasi sains . uji prasyarat akan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis akan menggunakan N-Gain Score. Rumus untuk menghitung N-Gain Score ditunjukkan sebagaimana pada persamaan 2.

$$N - Gain = \frac{Skor Postest - Skor Pretest}{Skor Maximal - Skor Pretest}$$

Tabel 2 Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$Ngain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq Ngain \leq 0,7$	Sedang
$Ngain < 0,3$	Rendah

Berikut merupakan kategori tafsiran efektivitas N-Gain Skor dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Presentase (%)	Kategori
$Ngain < 40$	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

(Rahma, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Penelitian Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Pada Pokok Bahasan Materi Massa Jenis dilakukan pada bulan Agustus hingga bulan September 2023. Kegiatan diawali dengan melakukan observasi ke sekolah. Observasi dilakukan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi mitra. Mitra dalam kegiatan penelitian ini adalah SMP Negeri 2 jatiroto yang berlokasi jalan nyeoran, kaliboto lor, kecamatan jatirotot, kabupaten Lumajang. Setelah melakukan identifikasi masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, saya melakukan kerjasama dengan mitra dan memulai untuk merancang solusi dengan membuat dan menyiapkan perangkat pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, dimana akan diadakan sosialisasi mengenai apa yang akan diajarkan pada peserta didik dan memberikan gambaran kepada mitra bagaimana kegiatan penelitian ini berlangsung, kemudian setelah dilakukan sosialisasi maka selanjutnya akan melakukan pretes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik saat ini dan dapat membuat langkah-langkah pengajaran yang efisien. Selanjutnya ialah melakukan pengajaran terkait literasi sains menggunakan bantuan refrensi video materi tentang literasi sains yang ada di kehidupan sehari-hari pokok pembahasan massa jenis di youtube. Kemudian peserta didik diberikan tugas untuk membuat poster/ pamflet sebagai bentuk luarannya. kemudian tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi dimana peserta didik akan diberikan pemberian postes dan kuisioner respon siswa.

Setelah seluruh kegiatan berakhir, maka selanjutnya ialah kegiatan menganalisis data pretest dan posttest menggunakan bantuan aplikasi SPSS-26 untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata hasil belajar literasi sains sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran canva dan refrensi youtube. Hasil uji normalitas data sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar_Siswa	Pretest	,147	40	,029	,956	40	,123
	Posttest	,147	40	,029	,897	40	,002

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah dilakukan analisis data, data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Pada nilai signifikansi pretest $0,29 > 0,05$ artinya berdistribusi normal sedangkan pada nilai signifikansi posttest $0,29 > 0,05$ juga berdistribusi normal. Sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji paired sample t-test untuk melihat perbedaan signifikansi dari nilai pretest dan posttest sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3, tabel 4, dan tabel 5 berikut.

Tabel 3. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	42,75	40	10,619	1,679
	Posttest	87,75	40	9,671	1,529

Tabel 4. Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Paired Differences					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-45,000	10,919	1,726	-48,492	-41,508	-26,064	39	,000

Tabel 5 Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	40	,424	,006

Dari Hasil data pada tabel 4 nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan signifikan dari sebelum diberi perlakuan (Pretest) dan sesudah diberi perlakuan (Posttest), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan pada kegiatan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran peningkatan literasi sains kepada siswa.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diberikan setelah penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran peningkatan literasi sains sangat baik dalam meningkatkan literasi sains pada siswa. Hasil analisis rekapitulasi angket respon siswa sebagaimana ditunjukkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kriteria
Ketertarikan	88,73%	Sangat Baik
Relevansi Materi	88,30%	Sangat Baik
Pemahaman Peserta Didik	87,40%	Sangat Baik
Rata-Rata Persentase	88, 14%	Sangat Baik

Hasil Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Canva dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Deskriptif N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	40	,43	1,00	,7940	,15531
Ngain_Persen	40	42,86	100,00	79,3960	15,53143
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan nilai rata-rata n-gain score $0,7940 > 0,7$ artinya kategori yang diperoleh adalah tingkat efektivitasnya tinggi, sedangkan untuk n-gain persentase diperoleh 79,39 % sehingga dapat ditafsirkan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran sudah efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4, nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum diberi perlakuan (Pretest) dan setelah diberi perlakuan (Posttest). Rata-rata hasil belajar literasi sains siswa memiliki perbedaan pada saat sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar literasi sains yang didapat sesudah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang didapatkan sebelum menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran literasi sains. Nilai rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 42,75 sedangkan sesudah perlakuan sebesar 87,75. Nilai Rata-rata N-Gain Score 0,7940 yang artinya tingkat efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran literasi sains tinggi. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan literasi sains pada siswa. Penggunaan aplikasi canva yang menyenangkan dan serbaguna akan memberikan efek memotivasi siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan juga akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi pokok bahasan massa jenis. Hal tersebut didukung dengan adanya kenaikan rata-rata hasil belajar literasi sains pada siswa dari sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Menggunakan media pembelajara dapat membantu Konsep-konsep fisika yang bersifat abstrak dapat menjadi mudah untuk dipahami dan konkret dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan kondusif (Sogen et al., 2023). Juga media pembelaran juga dapat meningkatkan literasi sains dikarenakan melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, menggunakan media pembelajaran untuk mencari informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah kontekstual dan menerima umpan balik evaluatif terkait masalah yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut (Ambarwati & Kurniasih, 2021).

Berdasarkan hasil respon siswa pada tabel 6, nilai persentase aspek ketertarikan memiliki nilai sebesar 88,73 % dengan kategori sangat baik, aspek relevansi materi memiliki nilai sebesar 88,30 % dengan kategori sangat baik, aspek pemahaman peserta didik memiliki nilai sebesar 87,40 % dengan kategori sangat baik., dan rata-rata keseluruhan nilai persentase adalah sebesar 88,14% dengan kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil wawancara kepada siswa mengenai penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, siswa merasa senang dapat menggunakan aplkasi canva sebagai media pembelajaran literasi sains pada pokok bahasan massa jenis saat proses pembelajaran. Siswa memiliki antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva, siswa memberikan tanggapan positif bahwa penggunaan aplikasi canva sangat menarik dan menyenangkan. Pada saat penggunaan media dalam proses pembelajaran siswa merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dari serangkaian pembahasan diatas, ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti saat proses penerapan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran literasi sains di SMP Negeri 2 Jatiroto, kendala tersebut ialah antusias dan tingkat keingintahuan siswa dalam belajar menggunakan aplikasi canva sangatlah tinggi. Oleh sebab itu, saat penerapan penggunaan aplikasi canva, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang nantinya akan bergantian untuk bertanya dan memperagakan hasil luaran yang akan dibuat nantinya kepada teman-temannya. Terdapat beberapa siswa yang belum memahami secara penuh penggunaan aplikasi canva sehingga ketika disuruh untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, siswa terkadang masih belum siap dan grogi dalam kasus tersebut. upaya solusi yang dilakukan oleh peneliti lakukan adalah dengan cara memberikan pendampingan secara khusus kepada murid yang masih belum memahami secara detail tentang penggunaan aplikasi canva yang digunakan sebagai media pembelajaran literasi sains. Untuk pelaksanaan dilakukan di aula sekolah, agar seluruh siswa dapat terkumpul menjadi satu dan akan lebih fokus dalam penjelasan yang akan diajarkan oleh peneliti.

Hasil penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada

peserta didik berupa materi pembelajaran (Wulandari & Mudinilah, 2022). Kemudian penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran yang menyatakan bahwa dampak penggunaan media pada peserta didik adalah mereka dapat mengalami pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga termotivasi serta terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan merasa lebih tertarik dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media yang digunakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Bopo et al., 2023). Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran literasi sains pada pokok bahasan massa jenis di SMP Negeri 2 Jatiroto efektif dilakukan dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa serta mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang menyenangkan dan mudah seperti “penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran” mampu meningkatkan kemampuan literasi sains dengan pokok bahasan massa jenis. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum adanya perlakuan adalah sebesar 42,75 dan sesudah adanya perlakuan sebesar 87,75. Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum diberi perlakuan (Pretest) dan sesudah diberi perlakuan (Posttest). Nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7940 yang lebih besar dari 0,7, maka penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berada pada kategori tingkat efektivitas tinggi, sehingga penggunaan aplikasi canva sudah efektif digunakan. Selain itu, penggunaan aplikasi canva dapat memotivasi, memberikan semangat, menarik minat belajar siswa, dan mendorong berfikir kritis. Kegiatan penelitian ini memang perlu ditingkatkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan ide yang inovatif untuk menggunakan aplikasi pendidikan yang lain atau bahkan membuat aplikasi pendidikan sendiri dan dapat diterapkan di bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar - besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan kami Bapak Rendy Setiawan, S.si, M.Si dan Dosen pembimbing Akademik, Ibu Nila Mutia atas saran dan bimbingan yang telah diberikan selama proses pengerjaan artikel ini serta terimakasih kepada mitra kami, yaitu sekolah SMPN 2 Jatiroto Lumajang sebagai mitra tempat penelitian pembuatan artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385.
- Anjarsari, L. A., Surtono, A., & Supriyanto, A. (2015). Desain Dan Realisasi Alat Ukur Massa Jenis Zat Cair Berdasarkan Hukum Archimedes Menggunakan Sensor Fotodioda. *Jurnal Teori dan Aplikasi Fisika*, 3(2).
- Arif, M. F., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329–335
- Bopo, G., Ngura, E. T., & Fono, Y. M. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 468–480.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lapa-Lapa ...*, 1, 143–151.

- Evans, J., Yasukawa, K., Mallows, D., & Creese, B. (2017). Numeracy skills and the numerate environment: Affordances and demands. *Adults Learning Mathematics: An International Journal*, 12(1), 17-26.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75-82.
- Giancoli, Douglas C. (2001). *Fisika Jilid I Terjemahan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga
- Habe, H., & Ahruddin, A. (2017). Sistem pendidikan nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39-45.
- Hasasiyah, S. H., Hutomo, B. A., Subali, B., & Marwoto, P. (2020). Analisis kemampuan literasi sains siswa SMP pada materi sirkulasi darah. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 5-9.
- Marianda, G., Johar, A., & Risdianto, E. (2014). Rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif konsep gaya pada mata pelajaran Fisika SMP kelas VIII. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 2(2).
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., & Ismawati, R. (2018). Pentingnya literasi sains pada pembelajaran IPA SMP abad 21. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(1), 24-29.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahma, A. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy*, 8(2), 47-51.
- Rahman, L., & Silaban, R. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran Kimia Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Analysis of the Effectiveness of Using Zoom Applications in Online Chemistry Learning in the Covid-19 Pandemic. *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2021 Jurusan Kimia FMIPA UNMUL*, 2, 99-102.
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya*, 1(2), 143.
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492-6599.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zidny, R., Solfarina, S., Aisyah, R. S. S., & Eilks, I. (2021). Exploring indigenous science to identify contents and contexts for science learning in order to promote education for sustainable development. *Education Sciences*, 11(3), 114