

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kompetensi guru tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Kompetensi utama guru diantaranya, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Baharun, 2018). Standar kompetensi guru dijabarkan dari empat kompetensi utama guru ditambah dengan penguasaan teknologi. Penjabaran tersebut diantaranya, guru harus memiliki pengetahuan dan penguasaan teknologi, pengajaran dan pembelajaran (pedagogik), dan mata pelajaran (konten) yang dikenal sebagai TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) (Rahmadi, 2019). Mishra dan Kohler (2009) menawarkan konsep TPACK sebagai kompetensi baru untuk menggantikan konsep PCK. Tujuannya untuk memenuhi kompetensi guru abad 21 dan pemenuhan tuntutan teknologi.

Kompetensi TPACK dapat diukur menggunakan dua buah instrumen yang dikembangkan oleh Bertram & Loughran (2012) yaitu *CoRe* (*Content Representation*) dan *PaP-eRs* (*Pedagogical and Professional-experience Repertoires*). Instrumen *CoRe* merupakan gambaran dari konsep materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. *PaP-eRs* merupakan narasi singkat yang ditulis oleh guru dan cenderung spesifik untuk menunjukkan implementasi dari aspek-aspek *CoRe* (Agnia, 2020).

Guru yang menguasai kompetensi TPACK diharapkan dapat lebih efektif dan efisien dalam berinteraksi dengan peserta didik. Guru harus mengupayakan perkembangan seluruh potensi peserta didik, salah satunya yaitu potensi kognitif (Setiyowati & Yonatan, 2020). Tujuannya untuk pemenuhan normatif guru sebagai agen pembelajaran yang bertanggung dalam proses pembelajaran (Sulfemi, 2019).

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara dan uji soal kemampuan kognitif. Wawancara dilakukan kepada guru Fisika, calon guru dan peserta didik. Wawancara kepada guru Fisika dan calon guru dilakukan untuk mengetahui kompetensi TPACK. Wawancara kepada peserta didik dilakukan untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis canva. Uji soal dilakukan kepada peserta didik untuk melihat kemampuan kognitif peserta didik pada materi Usaha dan energi.

Hasil wawancara kepada guru Fisika di salah satu Madrasah Aliyah Sumedang memperlihatkan bahwa guru Fisika selalu melakukan persiapan seperti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebelum mengajar. Tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran tidak jarang ditemukannya hambatan karena kondisi peserta didik yang tidak terduga. Problem lain yang dialami guru Fisika adalah kesulitan dalam memanfaatkan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara kepada lima mahasiswa calon guru Fisika dan dua mahasiswa calon guru Kimia di salah satu Universitas di kota Bandung ketika melakukan PPL menunjukkan bahwa mereka kurang dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Fakta ini menandakan bahwa calon guru yang melaksanakan PPL di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sumedang belum mengimplementasikan TPACK ke dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara kepada peserta didik kelas X di salah satu Madrasah Aliyah Sumedang menunjukkan bahwa sebagian besar dari jumlah peserta didik mengaku lebih menyukai pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Salah satu opsi yang diusulkan adalah video pembelajaran. Pembelajaran video menggunakan lebih menarik daripada pembelajaran tanpa menggunakan video.

Hasil literatur terkait kemampuan kognitif peserta didik pada materi fisika masih terhitung rendah. Hal ini terlihat pada persentase yang rendah dari hasil rata-rata UN (Ujian Nasional) mata pelajaran fisika SMA setiap tahunnya (Aswara,

2018). Berdasarkan data hasil UN fisika di Jawa Barat pada jenjang SMA tahun 2019 masih tergolong rendah yaitu 45,23 (Kemdikbud, 2018). Rendahnya hasil kognitif peserta didik tersebut terjadi karena materi fisika yang abstrak sehingga membutuhkan peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Lukman & Andi (2020) sebagian besar konsep pada materi Fisika bersifat abstrak, berjenjang dan terstruktur.

Hasil uji soal kemampuan kognitif yang dilakukan di salah satu Madrasah Aliyah di Sumedang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik pada materi Usaha dan Energi masih rendah dengan rata-rata persentase sebesar 50%. Soal kemampuan kognitif Usaha dan Energi yang diujikan ke peserta didik diadaptasi dari Wandira (2021). Soal diujikan melalui *google form* dengan jumlah soal sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda. Berikut ini disajikan hasil kemampuan kognitif peserta didik berdasarkan uji soal kemampuan kognitif pada setiap indikator.

Tabel 1.1 Data uji soal kemampuan kognitif

No	Indikator Kemampuan Kognitif	Persentase
1	C1 (Mengingat)	65%
2	C2 (Memahami)	48%
3	C3 (Menerapkan)	51%
4	C4 (Menganalisis)	55%
5	C5 (Mengevaluasi)	50%
6	C6 (Mencipta)	35%
<b>Rata-Rata</b>		50%

Berdasarkan tabel 1.1 diatas diketahui bahwa persentase indikator kemampuan kognitif peserta didik tertinggi ada pada indikator C1 sebesar 65% yaitu mengingat sedangkan indikator terendah yaitu indikator C6 sebesar 35% yaitu mencipta.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan kriteria Standar Sarana dan Prasarana yaitu

sangat lengkap, relevan dan berfungsi baik guna mendukung proses pembelajaran (Falahudin, 2014). Pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru sebagai pemenuhan kompetensi TPACK.

Perkembangan teknologi yang pesat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Guru harus berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik (Fahri, 2020). Inovasi tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva. Pengembangan media pembelajaran berbasis canva merupakan *treatment* yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi guru (Monoarfa & Haling, 2021). Pengembangan video berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2020) dengan *treatment* yang serupa menggunakan canva menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kelas kontrol tanpa media canva dengan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol. Walaupun canva merupakan hasil rekayasa teknologi yang penggunaannya dapat dilakukan secara online tetapi manfaat dari pengaplikasiannya sebagai media pembelajaran dapat juga dirasakan secara *offline*. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah (2020) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi yang disajikan dengan kriteria sangat baik sehingga media yang dikembangkan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline*.

Letak persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu adalah pada esensi penggunaan canva yaitu untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada materi pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian terdahulu menggunakan materi matematika dan biologi serta sasaran yang digunakan adalah peserta didik pada jenjang (SD) Sekolah Dasar. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) yang menjadikan peserta didik SD sebagai sasaran dalam penelitiannya. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, materi

yang digunakan adalah materi Usaha dan energi. Hal kebaruan dari penelitian ini ialah peneliti membuat animasi video dengan memanfaatkan fitur yang ada pada canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada materi Usaha dan Energi. Hal ini karena pada penelitian terdahulu belum ditemukannya penelitian yang mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva pada materi Usaha dan Energi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pemilihan materi Usaha dan Energi didasarkan pada materi yang berkaitan dengan fenomena sehari-hari. Selain itu, peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam materi Usaha dan Energi (Maison & Widaningtyas, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “TPACK Calon Guru Dalam. Mengembangkan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Materi Usaha dan Energi”.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu kepada latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kompetensi TPACK calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva berdasarkan *CoRe* dan *PaP-eRs*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video berbasis canva dalam pembelajaran Usaha dan Energi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?
3. Bagaimana keterlaksanaan media pembelajaran video berbasis canva menggunakan pendekatan saintifik dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran Usaha dan Energi?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis canva dalam pembelajaran Usaha dan Energi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Suatu kegiatan penelitian dilakukan dengan maksud dan tujuan tertentu, termasuk dalam penelitian ini memiliki sasaran tujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis kompetensi TPACK calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva berdasarkan *CoRe* dan *PaP-eRs*
2. Mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva yang layak digunakan dalam pembelajaran Usaha dan Energi
3. Menguji keterlaksanaan media pembelajaran video berbasis canva menggunakan pendekatan saintifik dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik
4. Mengetahui peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis canva dalam pembelajaran Usaha dan Energi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah tujuan penelitian tercapai maka penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang diharapkan dapat berguna bukan hanya secara teoritis tetapi juga secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan input dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dan dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran terutama bagi calon pendidik agar terbiasa menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik yang kemudian menjadi rujukan dan bahan kajian literatur bagi peneliti lain, perguruan tinggi serta lembaga pendidikan lain agar dapat memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai salah satu cara alternatif dalam memilih media pembelajaran fisika yang valid dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.
- b. Bagi mahasiswa calon guru sebagai bahan kajian literatur lebih lanjut agar dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, sebagai dorongan dalam meningkatkan kualitas belajar agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran fisika.

## E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik ini dibatasi hanya untuk mata pelajaran fisika kelas X semester genap dengan kurikulum yang diterapkan di MAN 2 Sumedang.
2. Materi pelajaran fisika yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi usaha dan energi.
3. Subjek penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas X MIPA dan calon guru yaitu peneliti.

## F. Definisi Operasional

1. TPACK merupakan kerangka kerja hasil dari pemikiran seorang ahli yang disusun dari penyatuan setiap komponen kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang pendidik. Unsur dalam TPACK meliputi *Technological Knowledge* (TK), *Technological Content Knowledge* (TCK), *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), *Pedagogical Knowledge* (PK), *Content Knowledge* (CK), dan *Pedagogical Content Knowledge* (PCK). Kompetensi TPACK guru dapat diukur menggunakan instrumen lembar *CoRe* dan *PaP-eRs*.

2. Video pembelajaran berbasis canva adalah perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Fitur dalam canva terdiri dari *template*, elemen, teks, foto, dan bagan . Kelayakan video pembelajaran berbasis canva divalidasi menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan isi.

3. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang terdiri dari proses mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Proses kegiatan tersebut disingkat menjadi 5M. Kegiatan 5M tersebut terkandung dalam alur kegiatan pembelajaran di video canva. Alat ukur untuk mengetahui kelayakan pembelajaran video berbasis canva yang menggunakan pendekatan saintifik adalah lembar penilaian otentik SAS. Lembar penilaian tersebut terdiri dari 18 pertanyaan pada setiap pertemuan. Masing-masing pertanyaan muncul dalam setiap tahapan pembelajaran.

4. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh makna pengetahuan berdasarkan pengalaman dan informasi. Indikator kemampuan kognitif menurut Bloom (1956) terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Alat ukur untuk mengukur kemampuan kognitif menggunakan tes pilihan ganda (PG) .

5. Materi Usaha dan Energi disajikan dalam media pembelajaran canva video sesuai dengan kompetensi dasar 3.9 yaitu menganalisis konsep energi, usaha (kerja), hubungan usaha (kerja) dan perubahan energi, hukum kekekalan energi, serta penerapannya dalam peristiwa sehari-hari dan kompetensi dasar 4.9 yaitu menerapkan metode ilmiah untuk mengajukan gagasan penyelesaian masalah gerak dalam kehidupan sehari-hari, yang berkaitan dengan konsep energi, usaha (kerja), dan hukum kekekalan energi.

### **G. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu Madrasah Aliyah Sumedang, pemanfaatan teknologi masih kurang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan minimnya kompetensi TPACK guru. Hal ini juga berkaitan dengan kemampuan kognitif peserta didik yang rendah karena kurangnya

penggunaan media yang menarik. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Kurangnya kompetensi TPACK guru dapat mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik. Menurut Prasetyo & Musafik (2021) terdapat hubungan yang positif antara kompetensi guru dengan hasil belajar peserta didik.

Memenuhi kompetensi TPACK dan meningkatkan potensi kognitif peserta didik, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih detail karena guru tidak perlu repot menggunakan sumber belajar yang tidak praktis (Nurrita, 2018). Memanfaatkan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar hal baru sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran (Nurrita, 2018). Ketika mereka paham maka kemampuan kognitifnya pun akan meningkat.

Indikator kemampuan kognitif yang dikembangkan oleh Bloom (1959) terdiri dari enam indikator yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Penggunaan canva dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Pembelajaran yang memanfaatkan media canva menyebabkan kemampuan kognitif peserta didik meningkat. Menurut Irawan & Napitupulu (2022) terdapat pengaruh canva terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Merdiana & Yamlean (2022) bahwa media canva berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

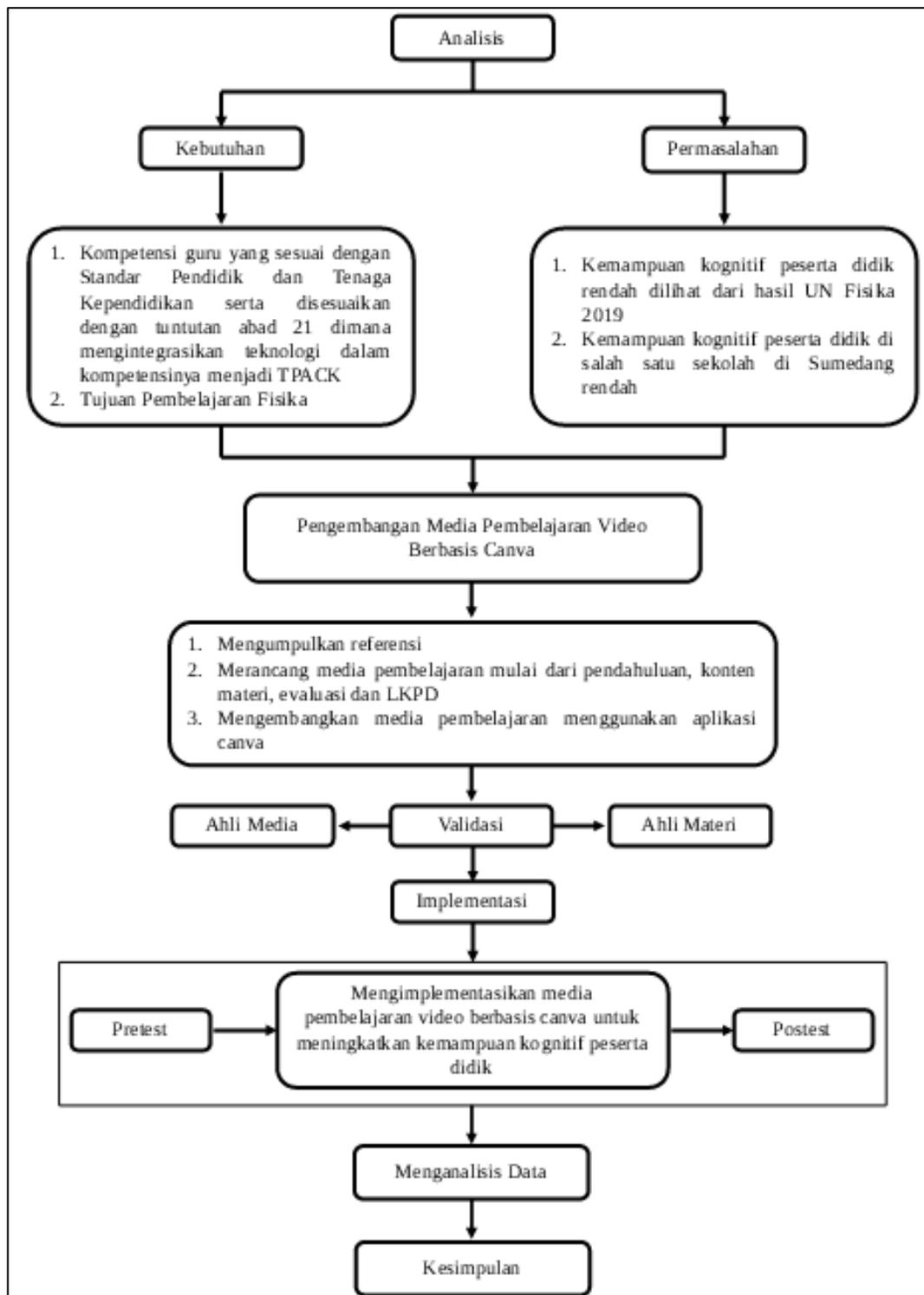
Penelitian ini menggunakan media berupa video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi Usaha dan Energi. Video pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan kepada peserta didik melalui pendekatan saintifik. Adapun keterkaitan antara video pembelajaran canva dengan kemampuan kognitif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Keterkaitan Video Pembelajaran Canva, Pendekatan Saintifik dan Kemampuan Kognitif

<b>Pendekatan Saintifik</b>	<b>Video Pembelajaran Canva</b>	<b>Kemampuan Kognitif yang Muncul</b>
Mengamati	Ditampilkan pada <u>bagian mengamati</u> dengan penyajian tentang usaha, energi dan hukum kekekalan energi mekanik	<u>Mengingat C1</u> <u>Memahami C2</u>
Menanya	Ditampilkan pada <u>bagian menanya</u> dengan penyajian pertanyaan	<u>Memahami C1</u> <u>Mengingat C2</u> <u>Menganalisis C4</u>
Mencoba	Ditampilkan pada <u>bagian mencoba</u> dengan penyajian perintah untuk melakukan percobaan kepada peserta didik	<u>Memahami C2</u> <u>Menerapkan C3</u>
Mengasosiasi	Ditampilkan pada <u>bagian mengasosiasi</u> dengan penyajian pertanyaan analisis terkait hasil percobaan	<u>Menerapkan C3</u> <u>Menganalisis C4</u> <u>Mengevaluasi C5</u> <u>Mencipta C6</u>
Mengkomunikasi	Ditampilkan pada <u>bagian mengkomunikasi</u> dengan penyajian perintah kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil analisisnya	<u>Mengingat C1</u> <u>Memahami C2</u> <u>Mengevaluasi C5</u>

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan campuran (antara kuantitatif dan kualitatif). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan jenis ADDIE. ADDIE terdiri dari *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis permasalahan. Tahap desain terdiri dari pembuatan *flowchart, storyboard*, penyusunan soal, dan pembuatan animasi video. Tahap *develop* terdiri dari pembuatan video canva materi Usaha dan Energi, validasi media dan revisi media. Tahap *implement* yaitu uji coba media di sekolah. Tahap *evaluate* yaitu mengevaluasi dari tahapan pengembangan terkait media yang dikembangkan. Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Kemampuan kognitif Usaha dan Energi dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada saat sebelum proses penerapan video pembelajaran berbasis canva. *Posttest* dilakukan setelah peserta didik belajar menggunakan video

pembelajaran canva. Berikut ini disajikan kerangka berpikir untuk memudahkan pembacaan keadaan penelitian.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan pada bagian rumusan masalah. Hipotesis untuk setiap rumusan masalah pada nomor empat adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan kognitif peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video berbasis canva dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis canva pada materi Usaha dan Energi di Kelas X MIPA.

H<sub>a</sub>: Tidak ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan kognitif peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video berbasis canva dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis canva pada materi Usaha dan Energi di Kelas X MIPA.

## I. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini difokuskan dalam lingkup pengaruh media pembelajaran video berbasis canva pada kemampuan kognitif atau hasil belajar peserta didik.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2020) membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menerapkan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik pada judul penelitian “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika”.
2. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Tanjung (2019) dalam penelitian yang berjudul “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika” mengungkapkan hal yang positif bahwa media pembelajaran canva layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pada mata pelajaran non eksak seperti bahasa pun media pembelajaran canva dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan ilmu pengetahuan serta kreativitas dan keterampilan kepada peserta didik (Pelangi, 2020). Uji

keefektifitasan penggunaan media pembelajaran canva menunjukkan berfungsi sebagai media dalam penyampaian materi (Putri, 2020).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah (2020) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi yang disajikan dengan kriteria sangat baik sehingga media yang dikembangkan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline*.
5. Menurut Irawan & Napitupulu (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” menyatakan bahwa terdapat pengaruh canva terhadap kemampuan kognitif peserta didik
6. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Merdiana & Yamlean (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi” bahwa media canva berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik.
7. Penelitian yang dilakukan Sari & Fatonah (2022) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran video berbasis canva terhadap hasil belajar peserta didik.
8. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi” yang dilakukan oleh Johan et al., (2022) mengungkapkan bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi belajar canva memiliki hasil belajar yang meningkat.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Delaria & Syamsyiah (2021) dalam penelitian yang berjudul “Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VIII SMPN 18 Depok Tahun Pelajaran 2021/2022” mengungkapkan bahwa media canva memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik.
10. Penggunaan media canva sebagai alat bantuan dalam model pembelajaran pun menunjukkan hal yang positif. Seperti yang diungkapkan oleh Agustini (2021) dalam penelitiannya yang memanfaatkan QR Code berbantuan canva

menunjukkan bahwa canva memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media canva sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Media canva juga dapat dijadikan alat bantu dalam penggunaan model pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada esensi penggunaan canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu diantaranya sasaran penelitian dan materi penelitian. Ada yang menjadikan peserta didik jenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Penelitian yang dilakukan peneliti adalah menjadikan peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas sebagai sasaran penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sebagian besar materi non eksak. Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi eksak Usaha dan Energi. Hal kebaruan yang dapat ditemukan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu membuat animasi video dengan memanfaatkan fitur yang ada pada canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada materi Usaha dan Energi, menambahkan fitur musik yang membuat peserta didik *enjoy* dalam belajar. Diharapkan media pembelajaran video berbasis canva dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar sehingga kemampuan kognitif peserta didik dapat meningkat.

