

## ANALISIS RESPONS SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E BERBANTUAN MEDIA CANVA

Nor Fastabiqul Khoir<sup>1)</sup>, Martini<sup>1)</sup>, Muhamad Arif Mahdiannur<sup>1\*)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri  
Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

\*e-mail: muhamadmahdiannur@unesa.ac.id

(Received 24 Juni 2024, Accepted 09 Juli 2024)

### Abstract

Along with the challenges in an increasingly advanced era, the demand for quality learning processes continues to increase and it has an impact on the purpose and meaning of learning. Good learning requires teacher innovation in providing interesting, fun, and technology-based learning media. The purpose of this research is to describe students' responses after participating in Learning Cycle 7E assisted by Canva media. This study used survey research with the research subjects being VII grade students at one Junior High School in Surabaya totaling 24 students. The research uses a student response questionnaire instrument made online through an online survey provider, Zoho Forms. The student's response questionnaire consists of 12 statements developed from 6 indicators, namely cognitive engagement, emotional engagement, intrinsic motivation, extrinsic motivation competency experience, and critical thinking experience. The average average percentage of students in the study was 91,5%. The total percentage shows that the responses from students strongly agree with the criteria of each indicator in the response questionnaire. Based on this, it can be concluded that Learning Cycle 7E assisted by Canva media on environmental pollution material gets a very positive response from students.

*Keywords: Learning Cycle 7E, Canva, Student Response*

### Abstrak

Seiring dengan tantangan pada era yang semakin maju, tuntutan terhadap proses pembelajaran yang berkualitas terus meningkat sehingga memiliki dampak pada tujuan dan makna pembelajaran. Pembelajaran yang baik menuntut inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berbasis teknologi. Tujuan adanya penelitian ini adalah mendeskripsikan respons siswa setelah mengikuti pembelajaran Learning Cycle 7E berbantuan media Canva. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII disalah satu SMP di Surabaya yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket respons siswa yang dibuat secara online melalui web penyedia survei online, yaitu Zoho Forms. Angket respons siswa terdiri dari 12 pernyataan yang dikembangkan dari 6 indikator, yaitu keterlibatan kognitif, keterlibatan emosional, motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, pengalaman kompetensi dan pengalaman berpikir kritis. Perolehan rata-rata persentase siswa dalam penelitian sebesar 91,5%. Jumlah persentase tersebut menunjukkan bahwa respons dari siswa sangat setuju dengan kriteria setiap indikator yang terdapat pada angket respons. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Learning Cycle 7E berbantuan media Canva mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa.

*Kata Kunci: Learning Cycle 7E, Canva, Respons Siswa*

## PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi modern telah mengantarkan pada perubahan gaya belajar dari konvensional menjadi pembelajaran baru, cerdas dan lebih digital (Nguyen et al., 2022). Selain itu, kurikulum pembelajaran saat ini lebih menekankan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Saifulloh & Darwis, 2020), yang mampu memfasilitasi siswa memperoleh pengetahuan untuk diterapkan dalam praktik kehidupan. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan berbantuan media Canva bisa menjadi salah

satu solusi. Canva dapat menjadi alternatif bagi para pendidik atau guru yang ingin menerapkan alat bantu mengajar berbasis online. Tidak hanya bagi guru, Canva juga bisa dikreasikan sendiri oleh siswa sebagai media belajar. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai tools menarik seperti poster, infografis, pamflet, grafik, presentasi, resume serta lainnya, yang dapat diakses secara langsung melalui web dari Canva atau diunduh gratis melalui akses play store (Pratama et al., 2023). Canva dibuat oleh seorang pengusaha dari Australia bernama Melanie Perkins pada tahun 2012, sebagai salah satu alat desain grafis yang menerapkan format drag and drop (seret dan lepaskan) (Gehred, 2020). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran diharapkan agar dapat membantu siswa memperluas konsep pada materi atau bahkan membuat visualisasi data yang berkaitan dengan konten materi yang diajarkan (Wulandari & Mudinillah, 2022), dalam hal ini konten materi yang dimaksud adalah berkaitan dengan data-data pencemaran lingkungan.

Pada umumnya, materi pencemaran lingkungan biasanya lebih banyak disampaikan secara umum saja seperti yang berkaitan dengan pengertiannya, sumber-sumbernya dan dampaknya, akan tetapi belum banyak pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan yang disampaikan dengan melibatkan data pencemaran lingkungan. Padahal, dengan melibatkan data pencemaran lingkungan siswa akan lebih banyak dihadapkan dengan kasus atau permasalahan yang nyata dalam kehidupan seperti meningkatnya polusi udara dari tahun ke tahun, sumber-sumber sampah terbesar atau masalah lingkungan lainnya. Masalah-masalah tersebut biasanya disertai dengan penyajian data dalam bentuk grafik atau diagram sebagai bentuk visualisasi dari data pencemaran lingkungan yang juga bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami informasi yang disajikan. Salah satu tools yang tersedia dalam Canva yang berfungsi membantu menyajikan grafik atau diagram, yaitu Charts (Gehred, 2020). Pada tools Charts tersedia berbagai jenis grafik diantaranya ada grafik batang, grafik garis dan titik, grafik lingkaran, grafik interaktif, dan grafik lainnya. Melalui tools ini guru maupun siswa dapat membuat berbagai jenis grafik yang dapat disesuaikan dengan keperluan tertentu (Hinchcliff & Mehmet, 2023). Pada dasarnya perluasan konsep materi dengan membuat visualisasi data akan memfasilitasi siswa melakukan eksplorasi secara mandiri, untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai salah satunya adalah Learning Cycle 7E.

Learning Cycle adalah suatu model yang mampu merangsang siswa mengobservasi fenomena-fenomena yang terjadi dan dirancang khusus untuk menggali dan memperdalam konsepnya kemudian diterapkan pada situasi baru (Mecit, 2006). Learning Cycle juga dapat diartikan sebagai serangkaian fase atau tahapan kegiatan yang dirancang dengan cara yang memungkinkan pembelajar berpartisipasi secara aktif dalam memperoleh keterampilan yang diperlukan (Lawson et al., 1989). Rangkaian fase tersebut diantaranya adalah Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, dan Extend yang kemudian diambil singkatan dari setiap huruf kapital “E” pada masing-masing fasenya sehingga lebih dikenal dengan istilah Learning Cycle 7E (Eisenkraft, 2003). Melalui model Learning Cycle 7E berbantuan media Canva siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengembangkan sikap ilmiah karena dirangsang untuk memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung, serta pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa diberi kesempatan untuk memperluas konsep yang dipelajari dengan memanfaatkan teknologi (Bahri & Adiansha, 2020). Hal ini menjadi bagian penting pada suatu proses pembelajaran agar memperoleh respons positif dari siswa.

Respons dapat diartikan sebagai penerimaan, penolakan, dan ketidakpedulian terhadap apa yang telah dipelajari (Alyusfitri et al., 2023). Respons dapat dikategorikan menjadi pendapat dan sikap. Pendapat, juga dikenal sebagai opini, merupakan tanggapan

terbuka terhadap suatu masalah yang diungkapkan secara lisan atau tulisan. Sebaliknya, sikap adalah reaksi tertutup emosional dan pribadi yang seringkali positif atau negatif terhadap orang, objek, atau situasi tertentu (Mujab & Kamal, 2021). Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan respons siswa setelah mengikuti pembelajaran Learning Cycle 7E berbantuan media Canva, hal ini disebabkan fakta bahwa pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang berkualitas tinggi dan memicu ketertarikan siswa untuk terus belajar dianggap sebagai pembelajaran yang efektif. Selain itu, penerimaan yang positif dari siswa akan membantu memaksimalkan tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Hairina et al., 2021).

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *survey research*, dimana penelitian dilakukan melalui survei berdasarkan tanggapan individu terhadap suatu objek penelitian. Subjek penelitian adalah siswa di salah satu SMP di Surabaya kelas VII, yang terdiri dari 24 siswa dengan 10 laki-laki dan 14 perempuan. Semua siswa dalam penelitian ini telah setuju untuk terlibat dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024. Instrumen penelitian menggunakan angket respons siswa yang dibuat secara *online* melalui web penyedia survei *online*, yaitu *Zoho Forms*.

Indikator angket respons siswa yang digunakan mengadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Ong *et al.* (2022), angket respons siswa terdiri dari 12 pernyataan positif dengan rincian dua pernyataan seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator Angket Respons Siswa

Indikator	Nomor Pernyataan
Keterlibatan kognitif ( <i>cognitive engagement</i> )	1,2
Keterlibatan emosional ( <i>emotional engagement</i> )	3,4
Motivasi intrinsik ( <i>intrinsic motivation</i> )	5,6
Motivasi ekstrinsik ( <i>extrinsic motivation</i> )	7,8
Pengalaman kompetensi ( <i>competency learning experience</i> )	9,10
Pengalaman berpikir kritis ( <i>critical thinking learning experience</i> )	11,12

Pada penelitian ini, angket respons siswa diukur menggunakan *slider scale*, yaitu skala penggeser yang mengharuskan responden untuk menyentuh atau mengklik gagang penggeser kemudian menggesernya atau menariknya disepanjang sumbu yang tetap hingga mencapai pilihan atau level jawaban yang diinginkan (Buskirk et al., 2015). Panjang skala penilaian yang digunakan dalam *slider scale*, yaitu 0-100 yang menunjukkan pilihan jawaban dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Data respons siswa yang terkumpul selanjutnya dapat di rata-rata kemudian dipersentasekan untuk mengetahui tingkat persetujuannya sebagaimana pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Tingkat Persetujuan Skor Respons Siswa

Persentase (%)	Tingkat Persetujuan
$0 \leq P \leq 25$	Sangat tidak setuju dengan kriteria dari tiap indikator
$25 < P \leq 50$	Kurang setuju dengan kriteria dari tiap indikator
$50 < P \leq 75$	Setuju dengan kriteria dari tiap indikator
$75 < P \leq 100$	Sangat setuju dengan kriteria dari tiap indikator

Catatan: P = Persentase, (Fraenkel et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Respons siswa terhadap pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva* diperoleh melalui tanggapan siswa pada angket respons yang diberikan secara *online* melalui *Zoho Forms* setelah mengikuti serangkaian pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva*. Hasil analisis tiap indikator pada pada angket respons siswa didapatkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan kriteria yang terdapat pada tiap indikator. Data hasil tingkat persetujuan respons siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Tingkat Persetujuan Respons Siswa

Indikator	Mean ± SD
Keterlibatan kognitif ( <i>cognitive engagement</i> )	91,9 ± 3,5
Keterlibatan emosional ( <i>emotional engagement</i> )	92,0 ± 2,8
Motivasi intrinsik ( <i>intrinsic motivation</i> )	90,8 ± 4,7
Motivasi ekstrinsik ( <i>extrinsic motivation</i> )	92,3 ± 4,8
Pengalaman kompetensi ( <i>competency learning experience</i> )	90,8 ± 4,0
Pengalaman berpikir kritis ( <i>critical thinking learning experience</i> )	90,9 ± 4,9
<b>Total</b>	<b>91,5 ± 4,1</b>

Berdasarkan Tabel 3. dapat dilihat bahwa respons yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva* didapatkan *mean* respons positif sebesar 91,5%. Jumlah persentase tersebut menunjukkan bahwa respons dari siswa sangat setuju dengan kriteria tiap indikator yang terdapat pada angket respons. Hasil respons pada semua indikator mendapatkan kategori sangat setuju yang dapat diartikan bahwa siswa memiliki keterlibatan secara kognitif dan emosional, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta pengalaman kompetensi dan berpikir kritis.

Berdasarkan Tabel 3. indikator dengan persentase terbesar adalah indikator motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*), yaitu sebesar 92,3%. Hal itu bisa terjadi karena adanya dorongan dari luar diri siswa yang mana membuat siswa merasa nyaman dan memperoleh minat yang kuat untuk belajar selama proses pembelajaran (Liu, 2020), misalnya lingkungan belajar yang dibuat berkelompok akan membuat siswa lebih nyaman ketika tutornya adalah teman sebaya (Lang, 2017), kemudian interaksi aktif antara guru dan siswa akan memunculkan minat atau ketertarikan yang membawa seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Achru, 2019). Selain itu, model dan media pembelajaran yang tepat juga dapat menjadi penyebab besarnya motivasi ekstrinsik siswa dalam proses belajar, sebagaimana dalam hal ini menurut penelitian Yaman & Karaşah (2018) pembelajaran *Learning Cycle 7E* berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian Citradevi, (2021) juga mengemukakan bahwa penggunaan *Canva* juga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada Tabel 3. juga dapat diketahui indikator dengan persentase terkecil adalah indikator pengalaman kompetensi (*competency learning experience*), yaitu sebesar 90,8%. Hal itu dapat terjadi karena pengalaman siswa saat menggunakan teknologi dalam hal ini *Canva* sebagai media belajar masih kurang dan perlu beradaptasi (Ong et al., 2022; Utriainen et al., 2018). Selain itu, pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva* khususnya pada materi pencemaran juga baru pertama kali digunakan, dan sebelumnya belum ada pembelajaran yang menuntut penggunaan *Canva* untuk membuat grafik, sehingga siswa masih harus dibimbing terkait dengan fitur-fitur pada *tools Charts*.

Berdasarkan data hasil tingkat persetujuan respons siswa dalam Tabel 3. indikator lainnya juga memperoleh persentase diatas 90%. Hal tersebut menandakan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap setiap proses pembelajaran dengan kategori sangat setuju. Pada indikator keterlibatan kognitif diperoleh persentase sebesar 91,9%, hal itu selaras dengan penelitian Jian et al. (2023) yang mengemukakan bahwa *Learning Cycle 7E*

berdampak positif pada kognitif siswa. Pada indikator keterlibatan emosional memperoleh persentase sebesar 92,0% dimana hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan menikmati pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva*, kemudian pada indikator motivasi intrinsik memperoleh persentase sebesar 90,8% keadaan ini didukung oleh peran setiap individu yang ditantang untuk belajar lebih banyak bagaimana mengembangkan pengetahuan yang dimiliki serta memperluas konsep. Indikator selanjutnya adalah pengalaman berpikir kritis yang memperoleh persentase sebesar 90,9%, pengalaman ini digambarkan sebagai perilaku siswa yang dapat mengevaluasi isu-isu kritis dalam praktik kehidupan (Awidi & Paynter, 2019; Utriainen et al., 2018).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, siswa menerima persentase rata-rata 91,5% dari pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbantuan media *Canva* dan menunjukkan kriteria sangat setuju terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil diterima siswa dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat saran yang perlu diperhatikan, yaitu mempertimbangkan alokasi waktu dalam pembelajaran agar semua kegiatan dapat terlaksana, dikarenakan terdapat kegiatan membuat grafik dengan menggunakan *Canva* yang menyebabkan butuhnya waktu yang lebih lama. Terlebih jika siswa belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran dengan model *Learning Cycle 7E*. Saran selanjutnya, yaitu guru diharapkan lebih aktif dalam membimbing siswa dengan cara berkeliling ke setiap kelompok agar interaksi antara siswa dan guru tetap berjalan baik serta arah pembelajaran dari model yang digunakan dapat tercapai sepenuhnya. Penelitian dengan menggunakan materi lainnya juga perlu untuk dilakukan agar lebih terlihat dampak positif yang muncul setelah pembelajaran selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Alyusfitri, R., Nora, Y., & Fadhillah, H. I. (2023). Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran berbantuan multimedia interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 113–126.
- Awidi, I. T., & Paynter, M. (2019). The impact of a flipped classroom approach on student learning experience. *Computers and Education*, 128, 269–283. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.013>
- Bahri, S., & Adiansha, A. A. (2020). Pengaruh model learning cycle 7e dan kecerdasan interpersonal terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 44–51. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20866>
- Buskirk, T. D., Saunders, T., & Michaud, J. (2015). Are sliders too slick for surveys? An experiment comparing slider and radio button scales for smartphone, tablet and computer based surveys. *Methods*, 9(92), 229–260. <https://doi.org/10.12758/mda.2015.013>
- Citradevi, C. P. (2021). *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Eisenkraft, A. (2003). Expanding the 5e model: A proposed 7E model emphasizes “transfer of learning” and the importance of eliciting prior understanding. *National Science Teachers Association*.

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2023). *How to design and evaluate research in education* (11th ed.). McGraw Hill. <https://doi.org/1011.1669v3>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13>
- Hairina, D. E., Widiyowati, I. I., & Erika, F. (2021). Respon siswa terhadap penerapan model inquiry based learning inquiry based learning berbasis STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4, 14–17.
- Hinchcliff, M., & Mehmet, M. (2023). Embedding canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 13(6), 1174–1186. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-11-2022-0230>
- Jian, M., Jin, D., & Wu, X. (2023). Research hotspots and development trends of international learning cycle model: Bibliometric analysis based on citespace. *Heliyon*, 9(11), 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22076>
- Lang, J. M. (2017). How peer instruction and polling have changed my teaching. In *The Chronicle of Higher Education*. <https://www.chronicle.com/article/how-peer-instruction-and-polling-have-changed-my-teaching/>
- Lawson, A. E., Abraham, M. R., & Renner, J. W. (1989). A theory of instruction: Using the learning cycle to teach science concepts and thinking skills. *Educational resources information center*. <https://doi.org/10.1126/science.152.3719.193>
- Liu, I. F. (2020). The impact of extrinsic motivation, intrinsic motivation, and social self-efficacy on english competition participation intentions of pre-college learners: Differences between high school and vocational students in Taiwan. *Learning and Motivation*, 72(February), 101675. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101675>
- Mecit, O. (2006). The effect of 7e learning cycle model on the improvement of fifth grade students' critical thinking skills. *Departement of secondary science an mathematics education*. <https://hdl.handle.net/11511/16516>
- Mujab, S., & Kamal, M. (2021). Stimulus guru dan respon siswa dalam pembelajaran bahasa arab kelas VII SMP darul ulil albab tegal 2020/2021. *Jurnal Bashrah*, 1(2), 1–18. <https://www.journal.stipemalang.ac.id/index.php/bashrah/article/view/321>
- Nguyen, L. T., Kanjug, I., Lowatcharin, G., Manakul, T., Poonpon, K., Sarakorn, W., Somabut, A., Srisawasdi, N., Traiyarach, S., & Tuamsuk, K. (2022). How teachers manage their classroom in the digital learning environment – experiences from the university smart learning project. *Heliyon*, 8(10), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10817>
- Ong, M. H. A., Mohd Yasin, N., & Ibrahim, N. S. (2022). Structural variable validation of an online learning response behavior (orlb) instrument: A comparison analysis of three extraction methods of exploratory factor analysis. *Asian Association of Open Universities Journal*, 17(2), 134–146. <https://doi.org/10.1108/AAOUJ-04-2022-0054>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran ipa di madrasah aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40–46. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di masa pandemi covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Utriainen, J., Tynjälä, P., Kallio, E., & Marttunen, M. (2018). Validation of a modified version of the experiences of teaching and learning questionnaire. *Studies in Educational Evaluation*, 56, 133–143. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2017.12.007>

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia>
- Yaman, S., & Karaşah, Ş. (2018). Effects of learning cycle models on science success : A meta-analysis. *Journal of Baltic Science Education*, 17(1), 65–83. <https://doi.org/10.33225/jbse/18.17.65>