



## Analisis Efektivitas Penggunaan Platform Digital Canva dan Quizizz Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika

<sup>1</sup>Renisa Kusuma Dewi, <sup>2</sup>Rully Febriyanti, <sup>3</sup>Linda Ayuningtyas

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

### Abstrak

Received: 27 November 2025  
Revised: 12 Desember 2025  
Accepted: 24 Desember 2025

Bersamaan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi yang berjalan beriringan, kita tidak dapat menghindari kemajuan teknologi di abad ini. Di era saat ini, teknologi semakin maju dan telah merambah setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Platform digital dapat dimanfaatkan untuk mendorong aktivitas anak-anak di bawah pengawasan orang tua dan guru. Platform digital yang bisa digunakan guna menambah kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran fisika bisa menggunakan canva dan juga quizizz. Pada penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini menggunakan survey atas berbagai literatur yang telah dibaca dari berbagai sumber tentang penggunaan platform pembelajaran digital. Mereview artikel mendapatkan banyak kajian tentang platform pembelajaran digital dari banyak sudut. Penggunaan platform digital canva dalam pembelajaran fisika terbukti efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap berbagai materi fisika yang bersifat abstrak. Quizizz terbukti efektif sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan kuis dengan tampilan yang menarik, fitur ranking live, serta umpan balik langsung yang mendorong siswa dapat berpikir kritis dan aktif.

**Kata Kunci:** Platform digital, Canva, Quizizz, Pembelajaran fisika.

(\*) Corresponding Author:

**How to Cite:** Dewi, R., Febriyanti, R., & Ayuningtyas, L. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Platform Digital Canva dan Quizizz Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12.D), 327-332. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13550>.

## PENDAHULUAN

Bersamaan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang saling mendukung, kita tidak dapat menolak kemajuan teknologi di era ini. Di era saat ini, teknologi semakin maju dan telah merambah setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Banyak orang berpikir bahwa segala sesuatu akan menjadi lebih sederhana, lebih efisien, lebih bermanfaat, dan lebih cepat dengan penggunaan teknologi. Dari anak-anak hingga orang dewasa, penggunaan digital pada saat ini tidak memiliki batasan usia.

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan merupakan salah satu cara untuk memperbaiki mutu dan jumlah hasil serta proses. Ini mencakup sumber-sumber pembelajaran di mana tidak hanya guru, tetapi siswa juga diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam memanfaatkan teknologi selama kegiatan belajar mengajar. Adanya kemajuan teknologi ini telah membawa perubahan mendalam pada sektor pendidikan. Adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak-pihak yang terlibat dalam sektor pendidikan perlu menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Kita dapat mengamati bahwa di zaman ini, dengan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar, teknologi didukung oleh akses internet yang dapat berdampak pada kemajuan lainnya, khususnya di bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, internet sangat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran.

Selain membantu proses pendidikan, platform digital dapat dimanfaatkan untuk mendorong aktivitas anak-anak di bawah pengawasan orang tua dan guru. Saat ini, banyak platform pembelajaran dan sistem manajemen pembelajaran yang tengah dikembangkan, mulai dari pembentukan organisasi hingga pembuatan perangkat lunak global dan eksklusif. Berbagai jenis platform yang dapat dibuat dan disesuaikan dengan desain pendidikan memudahkan pembelajaran. Salah satu tren yang berkembang pesat di bidang pendidikan adalah pembelajaran digital. Platform pembelajaran digital telah menunjukkan janji yang signifikan dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa di berbagai mata pelajaran.

Fisika adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep, fakta, fenomena, dan teori yang berkaitan dengan materi dan energi, termasuk berbagai interaksi yang terjadi di antara keduanya. Meskipun fisika memiliki potensi untuk menjadi pelajaran yang menarik—karena banyak konsepnya berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari—pada kenyataannya, banyak siswa menganggap fisika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang abstrak serta banyaknya rumus yang membuat pembelajaran terasa kaku dan membosankan. Oleh karena itu, pembelajaran fisika yang mengandung konsep-konsep abstrak sebaiknya disampaikan melalui pendekatan yang menyenangkan. Dibutuhkan metode alternatif dalam evaluasi pembelajaran yang mampu menjadikan fisika sebagai mata pelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Platform digital yang bisa digunakan guna menambah kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran fisika bisa menggunakan canva dan juga quizizz. Canva merupakan platform digital yang menyediakan desain grafis yang dapat diakses secara online dan ramah untuk pemula. Aplikasi ini dapat dengan mudah diakses melalui ponsel atau komputer. Canva memiliki berbagai fitur dalam aplikasinya yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan pelajaran kepada murid. Platform ini dapat menunjang kreativitas siswa dalam membuat tugas dan juga mendesain tugas yang ada (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Selanjutnya quizizz merupakan platform digital yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Quizizz adalah alat berbasis web yang dibuat untuk mengembangkan permainan kuis interaktif yang dapat diterapkan dalam proses belajar di kelas. Quizizz mendorong siswa untuk berkompetisi dan menumbuhkan semangat dalam belajar, sehingga hasil yang diperoleh dalam pembelajaran dapat berkembang (Ilmiah & Pendidikan, 2024).

Berdasarkan paparan di atas penulis melakukan kajian studi literatur yang membahas tentang penggunaan platform digital canva dan quizizz dalam pembelajaran fisika. Beberapa jurnal digunakan untuk mendukung peneliti dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan. Penelitian ini penting dilakukan agar penggunaan platform digital dapat dilaksanakan dengan efektif sebagai sarana pengukuran dan pencapaian kompetensi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini menggunakan survey atas berbagai literatur yang telah dibaca dari berbagai sumber tentang penggunaan platform pembelajaran digital. Mereview artikel mendapatkan banyak kajian tentang platform pembelajaran digital dari banyak sudut. Studi Literatur merupakan sumber teori yang berkaitan dengan masalah atau kasus yang menjadi fokus penelitian. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah atau kasus tersebut, perlu dilakukan pencarian pada berbagai tulisan yang telah ada sebelumnya. Melalui studi literatur ini, peneliti dapat menggunakan semua informasi dan pemikiran yang relevan. Langkah yang digunakan diantaranya; Langkah pertama yaitu pencarian dasar pemikiran adalah topik yang akan dijadikan sebagai landasan dalam mencari sebuah inspirasi. Studi literatur yaitu mencari

sumber literatur yang nantinya akan dianalisis sebagai informasi yang ada di dalamnya. Langkah terakhir yaitu menyimpulkan dari hasil mencari literatur tersebut tentang pengaruh penggunaan platform pembelajaran digital pada pembelajaran fisika.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan studi literatur dari beberapa jurnal yang sesuai dengan fokus kajian penulis yang berisi tentang penggunaan platform digital canva dan quizizz. Yang pertama membahas tentang penggunaan platform digital canva dalam pembelajaran fisika dan dilanjutkan dengan penggunaan platform digital quizizz dalam pembelajaran fisika.

Penelitian yang dilakukan oleh Cibro dan Sitompul (2023) membahas penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran fisika di sebuah sekolah Kristen di Curug menunjukkan hasil yang positif. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah platform Canva, yang berfungsi sebagai alat bantu visual untuk mempermudah penyampaian materi. Platform ini dikombinasikan dengan video animasi interaktif untuk menjelaskan konsep gerak dalam fisika. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa merasa antusias dan tertarik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran fisika.

Menurut Sahara dan Sukariasih (2024) meneliti pengembangan alat bantu mengajar menggunakan Canva untuk materi suhu dan kalor dengan tujuan meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Platform Canva digunakan untuk menyusun materi pelajaran secara visual dan interaktif. Berdasarkan hasil angket menggunakan skala Likert dan uji praktikalitas oleh guru fisika, diperoleh tanggapan sangat positif dengan nilai rata-rata 96,8% yang tergolong sangat baik. Sementara itu, siswa memberikan respons positif dengan nilai rata-rata sebesar 90%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis. Canva terbukti mendukung pemahaman konsep fisika melalui visualisasi menarik, penambahan audio, dan video pembelajaran, sehingga berdampak pada keberhasilan proses belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Helmawati (2020) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis Canva pada materi optika geometri, dengan fokus pada konsep-konsep abstrak seperti pemantulan, pembiasan, dan penggunaan lensa. Media ini dirancang dengan memperhatikan aspek visual untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dalam pengembangannya, peneliti memanfaatkan teknologi AI untuk mengubah teks menjadi audio dan memilih karakter animasi yang sesuai, kemudian menggabungkannya menjadi video pembelajaran interaktif yang diunggah ke Canva digunakan dengan menyesuaikan desain presentasi yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, media ini dinilai memiliki tampilan visual yang sangat menarik dan efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, tanggapan dari siswa juga sangat positif, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya membantu dalam pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga mampu mendorong peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh.

Penelitian oleh Jatimawani dan Mayasari (2023) fokus pada pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran untuk materi gelombang bunyi pada siswa kelas XI SMA. Canva digunakan sebagai alat desain utama, sementara Liveworksheet digunakan untuk mengunggah dan mengakses komik secara digital. Canva dipilih karena kemampuannya dalam memfasilitasi pembuatan desain visual yang komunikatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital ini berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika. Validasi dari ahli media, materi, dan IT menunjukkan nilai Aiken's V

sebesar 0,86, yang menandakan validitas tinggi. Komik digital ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Dari keempat penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran fisika terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap berbagai materi fisika, terutama yang bersifat abstrak seperti suhu dan kalor, gerak, serta gelombang bunyi. Canva dimanfaatkan sebagai media visual interaktif dalam bentuk video animasi, presentasi, dan komik digital, yang membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik. Respons siswa umumnya menunjukkan antusiasme tinggi, sehingga Canva dapat dijadikan salah satu platform pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran fisika.

Penelitian oleh Alfiansyah dan tim (2022) yang dilakukan di MAN 1 Garut menunjukkan pemanfaatan platform digital YouTube dan Quizizz dalam pembelajaran fisika. YouTube digunakan sebagai sarana pendukung untuk membantu siswa memahami teori melalui praktikum virtual. Sementara itu, Quizizz digunakan sebagai media kuis interaktif yang dapat diaplikasikan di kelas. Platform ini menyediakan data hasil kerja siswa secara otomatis, termasuk tampilan peringkat secara langsung berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban siswa. Kedua platform ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfadilah *et al.*, 2021) yang berjudul "Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika" menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media game edukatif Quizizz dalam proses pembelajaran fisika. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa. Dapat disimpulkan bahwa Quizizz mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta memberikan variasi strategi pembelajaran yang menarik. Hal ini karena siswa terdorong untuk lebih fokus pada materi pelajaran demi menjawab soal-soal kuis yang diberikan melalui platform tersebut. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ketiga oleh (Ananda *et al.*, 2023) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika di SMA*" menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran fisika memberikan dampak positif terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan bersemangat dalam memahami materi fisika. Selain itu, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan menyeluruh, yang berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Platform ini tidak hanya menyajikan tampilan yang menarik, tetapi juga menyediakan fitur interaktif dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui tantangan dalam bentuk kuis yang dinamis, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Haryadi & Nurmala (2023), yang berjudul Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran fisika terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Melalui platform ini, siswa menjadi lebih terdorong untuk memahami materi pelajaran dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz juga melatih ketelitian siswa dalam menjawab soal, sehingga mendukung pengembangan keterampilan berpikir yang lebih cermat.

serta menggunakan pemikiran kreatif dan kritis saat belajar, hal ini akan membuat siswa lebih antusias dan aktif. Sebagai alat evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran fisika,

platform ini juga sangat efektif digunakan. Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik dan interaktif, serta fitur-fiturnya didesain sangat mudah digunakan. Selain itu, unsur audio dan visualnya juga memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan penelitian yang dikaji diatas bisa disimpulkan bahwa Quizizz terbukti efektif sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan kuis dengan tampilan yang menarik, fitur ranking live, serta umpan balik langsung yang mendorong siswa dapat berpikir kritis dan aktif. Hasil dari penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan juga sesudah menggunakan quizizz yang menjadikannya alternatif yang tepat dalam evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Maka, quizizz ini sangat cocok dalam penggunaannya sebagai alat bantu evaluasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran fisika secara keseluruhan.

## KESIMPULAN

Pemanfaatan platform digital seperti Canva dan Quizizz telah terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran fisika. Canva mampu menyajikan materi fisika yang abstrak menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui media visual seperti video, animasi, dan komik digital. Hal ini telah terbukti Dapat mendorong peningkatan ketertarikan, semangat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi seperti suhu, kalor, gerak, gelombang bunyi, dan optic geometri. Sementara itu, Quizizz sebagai platform evaluasi interaktif telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan fitur kuis, skor langsung, dan umpan balik waktu nyata, yang mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi Canva dan Quizizz dalam pembelajaran fisika merupakan strategi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, A. F., Septianti, R. P., Qolbi, W. N., & Irvani, A. I. (2022). Berkembangnya Pemanfaatan E-Learning pada Proses Pembelajaran Fisika di MAN 1 Garut Selama Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(2), 117. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i2.1880>
- Ananda, I., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 246. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2828>
- Cibro, H. I. P., & Sitompul, H. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kelas Xi Pada Pembelajaran Fisika Di Salah Satu Sekolah Kristen Curug. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika* , 2(2), 54–61.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>
- HELMAWATI, N. U. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Optika Geometri*. 4, 631–640. <http://repository.radenfatah.ac.id/7948/>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2024). *Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran Maulidin Nur Secha 1, Setyowati 2, Eko Darmanto 3 Universitas Muria Kudus*. 10(September), 637–643.
- Jatimawani, F., & Mayasari, T. (2023). SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FISIKA IX 2023 Makalah Pendamping Penelitian Pendahuluan Pengembangan Media Komik Digital Pada

- Mata Pelajaran Gelombang Bunyi Fisika SMA Kelas XI. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika IX 2023*, 1–7. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/snpf>
- 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>
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Sahara, L., & Sukariasih, L. (2024). Pengembangan Alat Bantu Mengajar Berbasis Canva Pada Materi Suhu dan Kalor untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Development of Canva Based Teaching Aids on Temperature and Heat Material to Improve Students ' Mastery of Concepts*. 9(4), 205–213.