

## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI MATRIKS KELAS XI SMAN 1 CIGUGUR

Riyan Pebriyanto<sup>1</sup>, Hermawan<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Syeh Maulana Akbar, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [ryanpebryan25@gmail.com](mailto:ryanpebryan25@gmail.com)

---

### Article History

Received: 29-07-2024

Revision: 06-08-2024

Accepted: 08-08-2024

Published: 14-08-2024

**Abstract.** Canva learning media is an online platform for graphic design in designing various creative designs to make it easier for users, such as designing posters, info graphics, and presentations. Not only for designing, but can also be used as a learning medium for teachers, students and schools in classroom learning. The aim of this research is to determine the effect of using the Canva application on interest in learning in class XI matrix material at SMAN 1 Cigugur. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design is nonequivalent control group design. The research sample consisted of 67 students in two classes, one control class, namely class XI 5 and one experimental class, namely class the results of data analysis show that there is an influence of applying Canva learning media on interest in learning. Meanwhile, in the Independent Sample T Test, a significance result was obtained of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that there is a significant difference between the average results of learning interest in students who use Canva learning media and conventional learning using the PDF file application.

**Keywords:** Learning Media, Canva, Student Learning Interests, Matrix

**Abstrak.** Media pembelajaran *Canva* merupakan sebuah platform daring untuk mendesain grafis dalam merancang berbagai desain kreatif dengan memudahkan penggunaannya seperti mendesain poster, info grafis, hingga presentasi. Bukan hanya untuk mendesain, namun juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru, siswa dan sekolah dalam pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap minat belajar pada materi matriks kelas XI SMAN 1 Cigugur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini berjumlah 67 siswa terdapat dalam dua kelas, satu kelas kontrol yaitu kelas XI 5 dan satu kelas eksperimen yaitu kelas XI 1. Analisis data menggunakan Uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,018 < 0,05$ . Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar. Adapun pada *Uji Independent Sample t-Test* diperoleh hasil Signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil minat belajar pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Canva* dan pembelajaran secara konvensional tampilan biasa yang menggunakan aplikasi file PDF.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Canva*, Minat Belajar Siswa, Matriks

---

**How to Cite:** Pebriyanto, R & Hermawan. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMAN 1 Cigugur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4618-4627. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1641>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi khususnya generasi muda untuk meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan dan sumber daya manusia yang baik pada suatu negara khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Teknologi saat ini sangat maju dan kompleks, dan kami mendorong setiap guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Metode pengajaran yang baik dan efektif mengikuti perkembangan teknologi adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai acuan dalam proses pengajaran. Dengan hadirnya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, guru dan siswa dapat menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mempelajari keterampilan baru dan menciptakan sesuatu melalui penerapan media pembelajaran. Jika dilihat juga dari kurikulum yang ada saat ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, kompeten, mandiri dan mengikuti perkembangan teknologi dibandingkan hanya mengandalkan media berupa buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran pada jenjang pendidikan. Begitu pula di masa memasuki era Revolusi 4.0 ini, segala aktivitas mengandalkan teknologi sebagai medianya, termasuk pembelajaran.

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk mewariskan nilai-nilai yang akan menjadi pedoman dan pengarah dalam menjalankan praktik kehidupan sehari-hari, menurut Tim Dosen STAI Gajah Putih (Afsari et al., 2021). Tiga generasi, masa lalu, sekarang, dan masa depan dibedakan melalui pendidikan. kemajuan atau penurunan kaliber. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sistem pendidikan suatu negara mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap maju, mundurnya, serta positif dan buruknya kebudayaan tersebut. Berdasarkan hasil survey dari *the programme for international student assesment* (PISA), pemeriksaan pengetahuan dan kemahiran matematika siswa Indonesia tahun 2018 berada pada level 73 dengan nilai rata-rata 379. Situasi di bidang pendidikan terdapat kekurangan yang signifikan dalam proses pembelajaran. bahwa rumus dan pola baru harus dipelajari, dan bahwa materi pembelajaran yang ditawarkan meningkat seiring dengan tingkat sekolah. Semakin banyak pengetahuan yang kita miliki, semakin banyak pula rumus dan pola matematika yang perlu kita pelajari. Hal inilah yang menyebabkan siswa menganggap matematika adalah topik yang sulit untuk dipahami (Siregar et al., 2021).

Guru dapat memanfaatkan aplikasi media pembelajaran *canva* untuk membuat video pembelajaran menarik yang menginspirasi siswa dalam belajar dengan mendorong mereka berpikir kreatif dan memecahkan berbagai masalah selama proses pembelajaran. Hal ini sangat berguna terutama jika menyangkut matematika, mata pelajaran yang masih dianggap menantang oleh sebagian siswa. Untuk memudahkan pemahaman yang lebih baik terhadap

konten yang disampaikan, khususnya materi matriks, media pembelajaran aplikasi *canva* dirancang untuk mengedepankan pembelajaran aktif yang menarik dan tidak membosankan. Pembuatan materi pendidikan dengan menggunakan *software canva* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dimaksudkan dengan membuat materi edukasi dengan *software canva*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pemahaman bagaimana minat siswa dalam mempelajari materi matematika materi matriks dapat dibangkitkan dengan menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nyata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan pembelajaran konvensional, serta reaksi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian berbasis positivism yang diterapkan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, strategi pengambilan sampel biasanya acak dan melibatkan penggunaan instrumen penelitian untuk pengumpulan data, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dan dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah terbentuk sebelumnya. Desain yang digunakan penelitian ini adalah desain *nonequivalent control group design* yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan akan diberikan *pretest* untuk mengetahui data awal bagaimana pengaruhnya, kemudian akan diberikan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran atau secara konvensional yang menggunakan tampilan materi biasa pada laptop yaitu file PDF dalam jangka waktu tertentu dan diakhir dilakukan pengukuran dengan diberikan *posttest* sebagai alat ukur untuk mengetahui pengaruh pada materi matriks. Kemudian Kelompok eksperimen juga akan diberikan *pretest* untuk mengetahui data awal, kemudian akan diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan media pembelajaran *canva*. setelahnya dilakukan pengukuran dengan menggunakan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data yaitu: statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMAN 1 Cigugur dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 67 siswa yang terdapat pada kelas XI 1 dan Kelas XI 5. Sampel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (Kelas XI 1) dan kelas kontrol (Kelas XI 5).

## HASIL

### Minat Belajar Siswa *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut perhitungan pretest pada dua sampel yang terdiri dari kelas kontrol sebanyak 35 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 32 siswa. Setelah menggunakan materi pembelajaran berbasis program *canva* untuk mengisi jawaban siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, data dianalisis menggunakan indikator. SPSS digunakan untuk membantu dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil analisis *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

| Variabel         | Kategori        | Frekuensi |
|------------------|-----------------|-----------|
| Kelas eksperimen | Sangat berminat | 30        |
|                  | Berminat        | 2         |
| Kelas eksperimen | Sangat berminat | 21        |
|                  | Berminat        | 14        |

Berdasarkan tabel tersebut pada kelas eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 30 sangat berminat dan hanya 2 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 21 dan 14 yang berminat.

### Minat Belajar Siswa *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil data pengisian respon siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diperlakukan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang kemudian dianalisis datanya menurut dengan indikator, hasil ini dibantu SPSS, sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil analisis *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

| Variabel         | Kategori        | Frekuensi |
|------------------|-----------------|-----------|
| Kelas eksperimen | Sangat berminat | 26        |
|                  | Berminat        | 6         |
| Kelas kontrol    | Berminat        | 17        |
|                  | Cukup berminat  | 17        |
|                  | Kurang berminat | 1         |

Berdasarkan tabel tersebut pada kelas eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 26 sangat berminat dan hanya 6 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori berminat didapatkan frekuensi 17, 17 yang cukup berminat dan 1 kurang berminat. Dengan ini bahwa kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berpengaruh minat belajar dibandingkan dengan kelas kontrol.

## Pengujian Prasyarat Analisis

### Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan uji *kolmogorov-smirnov* dengan kriteria pengujian jika nilai *sig.*  $> 0,05$  maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS pada *pretest* disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Hasil uji normalitas data awal *pretest* dan *posttest*

| Variabel                         | Kaidah               | Sig.  | Keterangan |
|----------------------------------|----------------------|-------|------------|
| <i>Pretest</i> kelas eksperimen  | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,200 | Normal     |
| <i>Pretest</i> kelas kontrol     | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,200 | Normal     |
| <i>Posttest</i> kelas eksperimen | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,200 | Normal     |
| <i>Posttest</i> kelas kontrol    | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,076 | Normal     |

Pada tabel di atas bahwa nilai ketentuan kaidah signifikansi  $> 0,05$ , dan untuk hasil *sig.* dari uji normalitas untuk kelas eksperimen pada fase *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan kelas kontrol 0,200 untuk fase *pretest* dan 0,076 untuk fase *posttest*. maka hal tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui homogen atau tidaknya keragaman data dari dua kelompok atau lebih. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan versi data yang digunakan. Jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka data dianggap homogen. Adapun hasil dari uji homogenitas menggunakan SPSS dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest*

| Variabel                                           | Kaidah               | Sig.  | Keterangan |
|----------------------------------------------------|----------------------|-------|------------|
| <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol  | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,229 | Homogen    |
| <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol | <i>Sig.</i> $> 0,05$ | 0,738 | Homogen    |

Pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil uji homogenitas pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai *sig.* 0,229, sedangkan pada hasil uji homogenitas pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai *sig.* 0,738, hal ini bisa disimpulkan bahwa nilai *sig.* lebih besar dari 0.05, sehingga data ini memiliki varian yang homogen.

## Pengujian Hipotesis

### Hasil Uji Sample t-Test

Uji *sample t-test* digunakan untuk menjawab pertanyaan apakah terdapat pengaruh menerapkan media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada materi matriks mata pelajaran matematika. Apabila hasil dari uji *sample paired t-test* diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen. Adapun hasil dari uji *sample t-test* menggunakan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil uji *sample t-Test*

| Variabel                                              | Kaidah                 | Sig. (2-tailed) | Keterangan  |
|-------------------------------------------------------|------------------------|-----------------|-------------|
| Pretest kelas eksperimen<br>Posttest kelas eksperimen | Sig. (2-tailed) < 0,05 | 0,018           | Berpengaruh |

Berdasarkan tabel di atas, didapat nilai *sig*.  $0,018 < 0,05$ , maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh nilai *pretest* dengan *posttest* siswa kelas eksperimen atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima: adanya pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *canva* pada materi matriks mata pelajaran matematika.

### Hasil Uji Sample t-Test

Tujuan dari uji *independent sample t-test* adalah untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata di antara dua sampel yang berbeda. Persyaratan pokok uji *independent sample t-test* adalah data yang diujikan harus berdistribusi normal dan homogen. Dengan pengujian ini, peneliti dapat menjawab rumusan masalah apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada materi matriks mata pelajaran matematika antara penggunaan media pembelajaran *canva* dengan model pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan tampilan materi biasa memakai aplikasi file PDF. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Pengujian ini, apabila nilai signifikansi *sig*. (2 tailed) pada uji *independent sample t-test* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *canva* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Hasil uji *independent sample t-Test*

| Variabel                  | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------|-------------|-----------------|
| Posttest kelas eksperimen | -13,438      | -1,998      | 0,000           |
| Posttest kelas kontrol    | -13,429      | -1,998      | 0,000           |

Berdasarkan data di atas, hasil uji hipotesis dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ . Hasil uji untuk kelas eksperimen bersignifikansi 0,000 yaitu kurang dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  -13,438 ini lebih kecil dari  $t_{tabel}$  -1,998, sedangkan hasil uji untuk kelas kontrol bersignifikansi 0,000 yaitu kurang dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  -13,429 ini lebih kecil dari  $t_{tabel}$  -1,998. Dengan hal ini sudah cukup dinyatakan berpengaruh signifikan. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan atau nyata antara hasil minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *canva* dan model pembelajaran konvensional yang menggunakan tampilan biasa memakai aplikasi file PDF dan juga dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran *canva* berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMAN 1 Cigugur pada materi matriks mata pelajaran matematika.

## DISKUSI

Data yang diambil merupakan data tes yang berbentuk kuesioner (angket). Adapun pertanyaan kuesioner yang diberikan telah melalui rangkaian uji kelayakan seperti pengujian bersama validator ahli materi, uji validitas serta uji reliabilitas dengan kelas XI 1 dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 5 sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam proses observasi dan kegiatan belajar mengajar baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan guru mata pelajaran terkait bertindak sebagai fasilitator saja.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terkait dengan proses belajar mengajar di kelas XI 1 dan XI 5. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti siswa masih merasa bosan dan kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung. Selain itu terdapat siswa yang tidak membaca dengan seksama materi yang disampaikan serta siswa yang tidur saat pembelajaran pada materi matriks mata pelajaran matematika. Hal ini tentu akan berpengaruh pada hasil dan prestasi belajar siswa karena kurangnya ketertarikan terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah gagasan baru yang dapat mengakomodir permasalahan tersebut dengan salah satu upaya melalui penggunaan media pembelajaran *canva*. Sebelum memberikan kuesioner *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang akan dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest* penelitian. Kuesioner ini akan diujikan kepada kelas XI 6. Dari 15 pernyataan, terdapat 13 pernyataan yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil yang telah didapatkan setelah penyebaran *pretest* kepada dua kelas tersebut, dilihat hasil perbedaannya signifikan. kelas

eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 30 sangat berminat dan hanya 2 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 21 dan 14 yang berminat.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan alur penelitian kepada siswa kemudian diberikan *pretest*. *Pretest* diberikan sebelum dilaksanakannya penyampaian materi menggunakan media pembelajaran *canva* pada kelas eksperimen dan menggunakan pembelajaran konvensional tampilan biasa memakai aplikasi file PDF pada kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa sebelum dilaksanakannya penelitian. Pertemuan pertama juga menjadi tahap awal pengenalan serta memberikan apersepsi pada siswa sehingga ditahap selanjutnya proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan materi tentang matriks menggunakan slide presentasi dari *canva*, setelah diberikan penjelasan singkat mengenai materi, siswa diminta berlatih, berdiskusi dan diberikan edukasi mengenai penggunaan aplikasi *canva*. Berdasarkan observasi aktivitas pembelajaran siswa, siswa kelas eksperimen aktif bertanggung jawab mengerjakan tugas, memberikan pendapat dan menanggapi selama pembelajaran berlangsung, serta siswa antusias terhadap penggunaan media pembelajaran yang diterapkan.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan edukasi tentang aplikasi *canva*. Berdasarkan observasi aktivitas pembelajaran siswa, terlihat siswa sangat antusias, terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran, aktif bertanya serta memberikan pendapat dan tanggapan pada pembelajaran di kelas. Dan diakhir, diberikan *posttest* sebagai pertanyaan akhir untuk dijadikan tolak ukur bagaimana tingkat minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran *canva*.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol lebih menerapkan pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pada saat melakukan metode ceramah akan ditampilkan tampilan biasa yang telah dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat mudah memahami penjelasan, setelah itu dilakukan proses diskusi antar siswa dan tanya jawab serta di akhir akan diberikan kuis. Berdasarkan observasi peneliti, kelas yang menerapkan media pembelajaran *canva*, cenderung lebih aktif dan antusias untuk belajar jika dibandingkan dengan kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan uji *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 26 sangat berminat dan hanya 6 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori berminat didapatkan frekuensi 17, 17 yang cukup berminat dan 1 kurang berminat. Dengan ini

bahwa kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berpengaruh minat belajar dibandingkan dengan kelas kontrol. Sedangkan pada hasil analisis data dengan statistik uji *paired sample t test* diperoleh hasil sebesar *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,018 < 0,05$  yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *canva* terhadap minat belajar siswa sehingga dalam hal ini  $H_a$  diterima. Sedangkan pada uji *independent sample t-test* diperoleh hasil *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  yang memiliki interpretasi bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta setelah melalui rangkaian proses analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *canva* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI 1 SMAN 1 Cigugur. Hal ini dapat dilihat dari kelas eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 30 sangat berminat dan hanya 2 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 21 dan 14 yang berminat. Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil *posttest* diperoleh hasil pada kelas eksperimen dalam kategori sangat berminat didapatkan frekuensi 26 sangat berminat dan hanya 6 yang berminat, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori berminat didapatkan frekuensi 17, 17 yang cukup berminat dan 1 kurang berminat. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa kelas yang menerapkan media pembelajaran *canva* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional tampilan biasa yang menggunakan aplikasi file PDF.

Selanjutnya, setelah dilakukan pengujian hipotesis uji *paired sample t-test* diperoleh hasil *sig.*  $0,018 < 0,05$ . Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh cukup baik terhadap penerapan media pembelajaran *canva* pada minat belajar siswa sehingga menunjukkan bahwa  $H_a$  dapat diterima. Sedangkan untuk membandingkan perbedaan hasil dari minat belajar siswa yang dilakukan dengan uji *independent sample t-test* diperoleh hasil *sig.*  $0,000 < 0,05$ . Dan diperoleh nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $-13,238 < 1,998$  serta  $-13,429 < 1,998$  dengan taraf signifikan 0,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penerapan media pembelajaran *canva* dengan penerapan pembelajaran konvensional.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut beberapa rekomendasi yang dapat penulis berikan agar mempengaruhi minat belajar siswa di kelas. Penelitian ini dilaksanakan supaya ke depannya mampu menumbuhkan rasa semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang variatif sehingga siswa tidak mudah bosan dan interaktif selama pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan serta referensi dan inovasi baru untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas agar lebih maksimal sehingga pembelajaran di kelas memiliki metode dan media yang variatif untuk menarik minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan baik bagi pihak sekolah terutama dalam pihak perbaikan rencana pembelajaran maupun dijadikan bahan evaluasi terhadap apa yang perlu diperbaiki dari cara pengajaran para guru. Penelitian ini menjadi pengalaman sekaligus masukan sebagai pengetahuan dalam mengetahui penggunaan media pembelajaran *canva*, serta menambah pengetahuan dalam bidang teknologi dan penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran yang terbaru.

## REFERENSI

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Ekonomi: Jurnal Ilmu Manajemen Universitas Galuh Ciamis*, 5(1), 1–6. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonomi>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4825>
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>