

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER

THE INFLUENCE OF USING CANVA APPLICATION LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING INTEREST IN COMPUTER STUDIES

Mutiara^{1*}, Rapiq Ananda², Nurfitri Manik³, Imam Samudra Harahap⁴, Haida Nilfa⁵, Fitrah Yuliana⁶, Rifandi Pane⁷, Mirna Pohan⁸, Utri Siregar⁹, Yeza Windana¹⁰, Berlianta Siregar¹¹, Nina Sintya Bella¹², Ade Muhammad Mulia¹³

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*email Koresponden: mutiara.cayank1@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.380>

Article info:

Submitted: 19/12/24

Accepted: 30/12/24

Published: 30/01/25

Abstrack

This study aims to explore the effect of using the Canva application as a learning medium on students' interest in learning computer subjects at SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga. Education in the digital era faces significant challenges in attracting student interest, particularly in subjects that tend to be monotonous with conventional approaches. One proposed solution is the use of the Canva graphic design application, which allows students to create visual works such as posters, presentations, and infographics, to support their understanding of computer-related material. This study employs a quantitative method with a questionnaire as the instrument to measure students' learning interest after using Canva. The study sample consists of 19 students from class XI of Computer and Network Engineering, selected using total sampling. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistics with SPSS to test the effect of Canva usage on students' learning interest. The results are expected to provide insights into the role of technology in education and offer recommendations for teachers on optimizing learning media to enhance student motivation and interest in learning.

Keywords: Canva Application, Learning Interest, Computer Subjects

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga. Pendidikan di era digital menghadapi tantangan besar dalam menarik minat siswa, khususnya dalam pembelajaran yang cenderung monoton dengan pendekatan konvensional. Salah satu solusi yang diajukan adalah penggunaan aplikasi desain grafis Canva yang memungkinkan siswa untuk menciptakan karya visual seperti poster, presentasi, dan infografis, guna mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran komputer. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen angket untuk mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Canva. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan yang dipilih dengan teknik total sampling. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan SPSS, untuk menguji pengaruh penggunaan Canva terhadap minat belajar siswa. Hasil diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai peran teknologi dalam pendidikan serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Minat Belajar, Mata Pelajaran Komputer

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam menarik minat siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Sebagian besar siswa sering merasa bosan atau kurang tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan melalui metode konvensional. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran sering kali terfokus pada pendekatan verbal dan tertulis, yang kurang melibatkan keterampilan visual serta kreativitas siswa. Mata pelajaran komputer, sebagai bagian integral dalam pendidikan modern, juga tidak terlepas dari masalah ini, di mana siswa sering kali merasa kesulitan atau tidak tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga memengaruhi pemahaman dan minat mereka terhadap pelajaran tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, seperti aplikasi desain grafis Canva. Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk membuat karya visual menarik, seperti poster, presentasi, dan infografis, yang dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran komputer. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk berkreasi dan mengekspresikan ide mereka dengan cara yang lebih visual dan praktis.

Meskipun Canva telah banyak digunakan dalam berbagai bidang pendidikan, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran komputer, masih terbatas. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang dapat mengidentifikasi sejauh mana penggunaan aplikasi Canva dapat memengaruhi minat belajar siswa, serta bagaimana aplikasi ini dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran komputer.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan serta memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer.”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga yang beralamat di JL. De. Sutan Bungaran Pgb, Sibolga Selatan. Sekolah ini dipimpin oleh Ibu Megawati Sitompul, S.Pd., M.Tr.Ak., dengan Bapak Septian, S.Pd. sebagai guru bidang studi Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Alasan pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian adalah berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti mengenai adanya masalah terkait hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. Selain itu, saat peneliti melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut, ditemukan masalah pada hasil belajar siswa kelas XI TKJ, dan belum ada penelitian yang mengkaji penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga yang berjumlah 19 orang. Sampel penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik **Total Sampling**, di mana seluruh siswa dalam kelas XI TKJ dijadikan subjek penelitian. Teknik ini dipilih karena hanya terdapat satu kelas di tingkat XI TKJ,

yang terdiri dari 19 siswa, sehingga sampel penelitian adalah seluruh anggota populasi yang ada.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang ditujukan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Angket ini dirancang untuk mengevaluasi variabel-variabel seperti perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa, serta frekuensi penggunaan dan kualitas media pembelajaran Canva. Validasi angket dilakukan oleh ahli psikologi dan ahli media untuk memastikan kesahihan dan reliabilitas instrumen yang digunakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada 19 siswa di kelas XI TKJ SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga. Angket ini berfungsi untuk menggali informasi mengenai pengaruh aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa. Responden diminta untuk memberikan jawaban tertulis terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Data yang terkumpul dari angket ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pengaruh aplikasi tersebut terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan dua jenis analisis statistik. Pertama, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari angket, seperti frekuensi dan distribusi jawaban responden. Hasil distribusi frekuensi ini akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, serta dihitung nilai rata-rata (mean), median, dan modus. Kedua, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Canva dengan minat belajar siswa. Uji normalitas dan uji t digunakan untuk memeriksa apakah data terdistribusi normal dan untuk mengukur signifikansi pengaruh aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa. Semua analisis dilakukan menggunakan aplikasi SPSS untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang diperoleh peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan, yaitu hasil angket minat belajar dan hasil penilaian angket menggunakan Canva. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 19 orang siswa. Adapun rekapitulasi data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Data Pretest dan Posttest

Nama	Pre-test	Pos-test
MH	3,75	10,25
NH	3,75	8,25
EAY	3,75	10
MNK	4	10
REN	3,75	10
AK	3,25	10
ASH	4,25	10
DR	3,50	9,25
RS	4,25	8,5
RE	3,75	9
SAR	5	9,75

ZV	3,75	7,5
DR	4	10
FY	4,50	10
RR	4,75	9,75
NH	4,25	10
RB	4,25	7,5
HS	3,75	10
NK	4,25	10
Jumlah	76,5	179,25
Rata-rata	40,2	94,3
Kategori	Kurang	Sangat Baik

Berdasarkan data yang diperoleh dari skor angket minat belajar siswa. Maka diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 40,2 dengan kategori “ Kurang”. Sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 94,3 dengan kategori “ Sangat Baik”.

Deskripsi Data Hasil Angket Pretest Postest.

Berdasarkan hasil pengumpulan data lembar angket sebelum menggunakan Canva dan sesudah menggunakan Canva yang terdiri dari 4 indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pretest)

No	Indikator	Pertemuan	Rata-rata
		I	
1	Perasaan senang	93	4,89
2	Ketertarikan	91	4,91
3	Perhatian	59	3,10
4	Keterlibatan	63	3,31
Total		306	16,26
Rata-rata		76,5	40,2

Adapun ukuran pemusatan data sebelum menggunakan Canva bisa dilihat dari nilai terendah adalah 59 dan nilai tertinggi adalah 93, kemudian data hasil nilai yang diperoleh yaitu untuk nilai meannya adalah 40,2 dengan kategori “Kurang”.

Tabel 2.3 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Postest)

No	Indikator	Pertemuan	Rata-rata
		2	
1	Perasaan Senang	215	11,31
2	Ketertarikan	219	11,52
3	Perhatian	142	7,47
4	Keterlibatan	142	7,47
Total		719	37,84
Rata-rata		179,25	94,3

Adapun ukuran pemusatan data setelah menggunakan Canva bisa dilihat dari nilai terendah adalah 142 dan nilai tertinggi adalah 219, kemudian data hasil nilai yang diperoleh yaitu untuk nilai meannya adalah 94,3 dengan kategori “Baik”.

Tabel 2.4 Hasil Angket Canva

No	Indikator	Pertemuan	
		I	II
		2	
1	Frekuensi game	138	7,26
2	Waktu bermain	345	18,15
3	Game yang di gemari	221	11,63
Total		704	37,05
Rata-rata		235,6	78,53

Adapun ukuran pemusatan data pada angket Canva bisa dilihat dari nilai terendah adalah 138 dan nilai tertinggi adalah 345, kemudian data hasil nilai yang diperoleh yaitu untuk nilai meannya adalah 78,53 dengan kategori “Baik”.

Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari setiap pertemuan adalah sebagai berikut ini:

- Pada indikator “perasaan senang” diperoleh skor 93, maka nilai rata-ratanya diperoleh sebesar 48,9, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 215, dengan nilai mean 11,31
- Pada indikator “ketertarikan” diperoleh skor 91, maka nilai rata-rata diperoleh sebesar 49,1, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 219, dengan nilai mean 11,52
- Pada indikator “perhatian” diperoleh skor 59, maka nilai rata-ratanya 31,0, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 142, dengan nilai mean 74,7.
- Pada indikator “keterlibatan” diperoleh skor 63, maka diperoleh nilai rata-ratanya 33,1, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 142, dengan nilai mean 74,7.

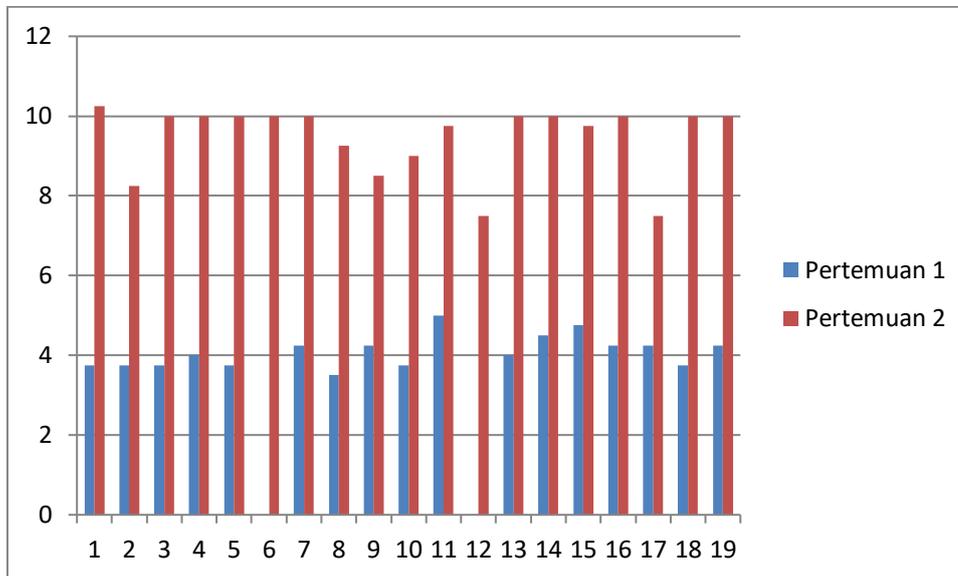
Sedangkan untuk angket Canva didapatkan skor dan mean dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

- Frekuensi Penggunaan Canva didapatkan skor sebesar 136 dengan nilai mean 72,6.
- Kualitas Media Pembelajaran Aplikasi Canva didapatkan skor sebesar 345 dengan nilai mean 18,15
- Kesesuaian Aplikasi Canva dengan kebutuhan pembelajaran didapatkan skor sebesar 221 dengan nilai mean 11,63.

Tabel 2.5 Ukuran pemusatan data

No	Ukuran Pemusatan Data	Pertemuan	
		I	II
1.	Mean	2,98	2,66
2.	Median	3,75	10,00
3.	Modus	3,75	10,00

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 1.7 Diagram Pretest Dan Posttest

1. Deskripsi Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pretest postest

a. Pretest

Berdasarkan hasil analisis data pada angket minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas XI TKJ sebelum menggunakan Canva telah ditemukan hasil modus, mean, median dan hasil analisis minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar sebelum menggunakan Canva dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Data Minat Belajar Pretest

N	Valid	19
	Missing	2
Mean		298.4211
Median		375.0000
Mode		375.00
Minimum		3.25
Maximum		475.00
Sum		5670.00

Berdasarkan data pretest minat belajar, dengan itu diperoleh nilai rata-rata (mean) 29,8 dengan jumlah responden 19 orang siswa. Kemudian diketahui nilai tengah (median) adalah 37,5, kemudian untuk nilai yang sering muncul (modus) sebesar 37,5. Selanjutnya nilai tertinggi (maximum) 47,5 dan untuk nilai terendahnya (minimum) 32,5 dengan jumlah keseluruhan 5670, kemudian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata berada pada nilai teoritisnya.

Kemudian tabel frekuensi minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar dikelas XI TKJ dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

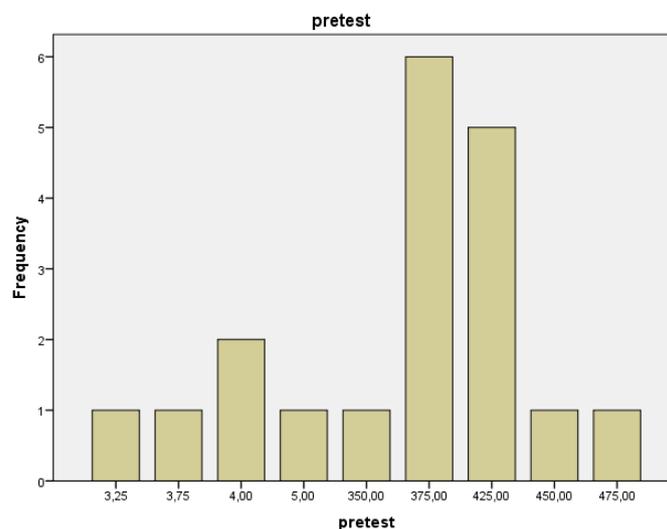
Tabel 3.5 Distribusi Minat Belajar Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	3.25	1	4.8	5.3	5.3
	3.75	1	4.8	5.3	10.5
	4.00	2	9.5	10.5	21.1
	5.00	1	4.8	5.3	26.3
	350.00	1	4.8	5.3	31.6
	375.00	6	28.6	31.6	63.2
	425.00	5	23.8	26.3	89.5
	450.00	1	4.8	5.3	94.7
	475.00	1	4.8	5.3	100.0
	Total	19	90.5	100.0	
Missing System		2	9.5		
Total		21	100.0		

Distribusi minat belajar siswa dimana yang memperoleh nilai 32,5 sebanyak 1 orang selanjutnya pada nilai 4,0 sebanyak 2 orang dan begitu juga selanjutnya nilai 5,0 sebanyak 1 orang dan begitu juga untuk selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai nilai 32,5 sebanyak 1 orang (4,8%), siswa yang mencapai nilai 37,5 sebanyak 1 orang (4,8%), siswa yang mencapai nilai 4,0 sebanyak 2 orang (9.5%), siswa yang mencapai nilai 5,0 sebanyak 1 orang (4,8%), siswa yang mencapai nilai 45,0 sebanyak 1 orang (4,8%), siswa yang mencapai nilai 47,5 sebanyak 1 orang (4,8%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar histogram dibawah ini:



Gambar 1.8 Histogram frekuensi minat belajar pada mata pelajaran komputer dasar sebelum menggunakan Canva di kelas XI TKJ.

b. Post-test

Berdasarkan hasil pengumpulan data lembar angket sesudah menggunakan Canva yang terdiri dari 4 indikator penilaian didapatkan hasil setiap pertemuan sebagai berikut:

- a. Pada indikator “Perasaan Senang” diperoleh skor 215, maka nilai rata-ratanya diperoleh sebesar 11,31.

- b. Pada indikator “Ketertarikan” diperoleh skor 219, maka nilai rata-rata diperoleh sebesar 11,52.
- c. Pada indikator “ Perhatian ” diperoleh skor 142, maka nilai rata-ratanya 74,7.
- d. Pada indikator “ Keterlibatan” diperoleh skor 142, maka nilai rata-ratanya sebesar 74,7.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan maka sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap variabel (Y). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan pada pengujian berasumsi bahwa populasi yang diselidiki berdistribusi normal.

1. Uji Normalitas

Adapun perhitungan normalitas minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar dengan menggunakan program SPSS Versi 22. Adapun hasil perhitungan disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.8 Uji Normalitas
Chi-Square Test**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	57.570 ^a	56	.417
Likelihood Ratio	35.880	56	.983
Linear-by-Linear Association	.050	1	.823
N of Valid Cases	19		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan tidak normal, dan jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan normal, diketahui nilai signifikansi 0,823 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

2. Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hasil perhitungan uji “t” menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji t Minat Belajar Pretest Dan Postest
Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	298.4211	19	183.41426	42.07812
postest	266.7895	19	418.68346	96.05257

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	19	.053	.830

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	31.63158	448.12663	102.80730	-184.35854	247.62170	.308	18	.762

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan nilai signifikan (2-tailed) $0,308 < 1,740$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima. Artinya “Terdapat Pengaruh Edukasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menganggap bahwa proses pelaksanaan peneliti ini dilakukan dengan langkah-langkah yang terdapat dalam skripsi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pretest posttest pada kelas XI TKJ di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga. Adapun tehnik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah sampling purposive, yaitu tehnik pengambilan sampel secara sengaja yaitu peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan pretest dengan membagikan 10 butir pertanyaan pada angket, maka diperoleh nilai rata-rata di kelas XI TKJ sebesar 40,2 nilai tersebut berada pada kategori “Kurang” dengan nilai terendah 32,5 dan maksimum sebesar 47,5, sedangkan angket minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan (posttest) diperoleh nilai rata-rata di kelas XI TKJ sebesar 94,3 dengan kategori “sangat baik”, dengan nilai terendah 90,0 dan maksimum 17,9. Minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar menunjukkan minat belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan minat belajar siswa sebelum menggunakan edukasi Canva.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka selanjutnya dilakukan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah diketahui. Adapun pembahasan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Perolehan nilai rata-rata (mean) sebelum menggunakan Canva didapatkan nilai rata-rata sebesar 40,2 dengan kategori “cukup”.
2. Selanjutnya untuk pertemuan kedua setelah menggunakan Canva didapatkan nilai rata-rata sebesar 94,3 dengan kategori “sangat baik”

Minat belajar adalah salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan sebuah proses pembelajaran. Kemudian minat belajar dijadikan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil Deskripsi Data Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Penggunaan Canva terdapat hasil:

1. Pada indikator “perasaan senang” diperoleh skor 93, maka nilai rata-ratanya diperoleh sebesar 48,9, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 215, dengan nilai mean 11,31
2. Pada indikator “ketertarikan” diperoleh skor 91, maka nilai rata-rata diperoleh sebesar 4,91, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 219, dengan nilai mean 11,52
3. Pada indikator “perhatian” diperoleh skor 59, maka nilai rata-ratanya 3,10, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 142, dengan nilai mean 74,7.
4. Pada indikator “keterlibatan” diperoleh skor 63, maka diperoleh nilai rata-ratanya 3,31, sedangkan untuk pertemuan kedua (hasil posttest) diperoleh skor 142, dengan nilai mean 74,7.

Adapun ukuran pemusatan data sebelum menggunakan Canva bisa dilihat dari nilai terendah adalah 59 dan nilai tertinggi adalah 93, kemudian data hasil nilai yang diperoleh yaitu untuk nilai meannya adalah 40,2 dengan kategori “kurang”. Adapun ukuran pemusatan data setelah menggunakan Canva bisa dilihat dari nilai terendah adalah 142 dan nilai tertinggi adalah 219, kemudian data hasil nilai yang diperoleh yaitu untuk nilai meannya adalah 94,3 dengan kategori “sangat baik”.

3. Pengaruh edukasi Canva terhadap minat belajar siswa SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa alasan yang membuat minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan edukasi Canva yaitu yang digunakan mudah untuk digunakan dan bahasanya mudah di fahami, tidak perlu aplikasi untuk menginstal , mudah untuk diakses, adanya audio dan gambar pada tampilan , disediakan waktu untuk siswa menjawab kuis sehingga membuat siswa berlomba-lomba ingin lebih cepat siap, di akhir kuis akan terlihat peringkat 1, 2 dan 3 setelah melihat peringkat masing- masing siswa akan berinisiatif sendiri untuk terus memperbaiki dan mempertahankan peringkat masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, terhadap perbedaan antara hasil yang didapat peneliti yaitu dibuktikan dengan menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel ($8,668 > 2,011$), karena nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka penelitian ini signifikan. Maka diketahui nilai signifikan sig (t tabel) lebih kecil dari ($0,308 < 0,1740$). Maka terdapat perbedaan antara penelitian yang relevan dengan yang peneliti lakukan dimana penelitian yang relevan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($8,668 > 2,011$) yang signifikan sedangkan diperoleh peneliti nilai signifikan sig (t tabel) lebih kecil dari ($0,308 < 1,740$).

Dengan penelitian ini penulis telah menemukan hasil penelitian, bahwa terdapat pengaruh edukasi Canva terhadap minat belajar siswa SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga. Maka dari itu melalui hasil penelitian yang telah dilaksanakan memberikan sebuah pengetahuan baru dalam teori ini, untuk mendapatkan hasil penelitian yang relevan maka diharapkan begi peneliti selanjutnya yang meneliti hal ini yang sama dengan pembahasan tentang minat belajar diharapkan mampu meneliti dengan baik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran komputer menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam hal perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional.

Peningkatan minat belajar ini terlihat pada aspek interaksi siswa dengan materi yang disajikan dalam bentuk desain grafis yang menarik dan kreatif. Aplikasi Canva memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, melalui pembuatan presentasi, infografis, atau materi visual lainnya yang berkaitan dengan topik pelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan rasa tertarik dan kesenangan dalam belajar.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pendidik dan sekolah dalam mempertimbangkan penerapan teknologi yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Alwiyah, et al. "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVATERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA." *Jurnal Guru Pencerah Semesta* 1.2 (2023): 77-87.
- ASHAR, ASHAR, and ANDI ARIFUDDIN ISKANDAR. "PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 4.3 (2024): 193-199.
- Hajar, Oktaviona, et al. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 6.1 (2023): 6404-6413.
- Haris, Devika Diyanti, and Mustari S. Lamada. "Penerapan Media Pembelajaran Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu." *Information Technology Education Journal* 3.1 (2024): 14-18.
- Irawan, Dandi, Rahmad Fauzi, and Sari Wahyuni Rozi Nasution. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X DI SMK NEGERI." *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)* 3.1 (2023): 16-26.
- Riah, Kama, Maria Ulfah, and Edwin Mirzachaerulsyah. "Pengaruh Penggunaan Fitur Presentasi Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI Iis Sma Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.16 (2024): 453-460.
- Saza, Miftahul Fadila. *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta, 2023.
- Tahir, Arlientinus A., Dian Novian, and Sri Ayu Ashari. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMAN 6 GORONTALO UTARA: Implementation Of Interactive Learning Media Using Google Sites To Increase Students' Interest In Ict Subjects In Grade X At SMAN 6 North Gorontalo." *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 9.2 (2024): 37-49.