

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Adapun beberapa pengertian media menurut para ahli yaitu:

- 1) Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.
- 2) Menurutl Santoso S. Hamijaya, Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Fadilah et al., 2023).

Menurut Arief S. Sadirman (1996:7), istilah "pembelajaran" digunakan sebagai padanan dari kata *Instruction* dalam bahasa Inggris, yang memiliki makna lebih luas dibandingkan dengan "pengajaran." Jika pengajaran lebih mengacu pada interaksi guru dan murid dalam lingkungan kelas formal, maka pembelajaran mencakup juga proses belajar yang dapat terjadi tanpa kehadiran fisik guru. Karena fokus utama dalam *Instruction* adalah proses belajar, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dirancang untuk mengelola sumber belajar agar mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Asrori, 2016).

Media pembelajaran adalah segala jenis bahan atau alat yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu siswa memahami dan menguasai pelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran karena proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berjalan dengan baik. Penafsiran yang cepat dan tepat akan memastikan bahwa proses komunikasi berjalan

dengan baik dan efisien. Ini dapat terjadi jika gangguan dan hambatan komunikasi diminimalkan. Media sangat penting untuk pembelajaran karena mereka membantu mengatasi tantangan dan mencapai hasil yang optimal. Media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Namun, metode adalah proses yang membantu siswa dalam mendapatkan dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Hasan et al., 2021).

b. Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, diantaranya :

- 1) Menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat membuat pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Mereka juga dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa: Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran.
- 3) Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik: media pembelajaran menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya.
- 4) Membantu siswa belajar secara mandiri: media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri dan memilih kecepatan belajar yang sesuai dengan kemampuan mereka.

- 5) Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa: Media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah menyampaikan ide-ide atau pendapat mereka kepada orang lain, dan mereka juga dapat lebih mudah memahami pendapat orang lain.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memilih dan menggunakan media yang tepat, guru dapat membuat lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, penggunaan media ini dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan cara yang paling efektif.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian siswa, terutama ketika menghadirkan sesuatu yang baru dan menarik. Selain itu, media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi atau informasi, sehingga dapat mencegah kesalahan dalam pemahaman. Penggunaan media juga memungkinkan penyatuan berbagai gaya belajar siswa, mengatasi keterbatasan terkait ruang, waktu, dan biaya, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif (Haryadi et al., 2021). Di sisi lain, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa. Media ini memberikan akses ke materi yang terstruktur sehingga siswa dapat mempelajarinya di luar ruang dan waktu kelas formal. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan adanya media pembelajaran, siswa terdorong untuk lebih aktif dan mandiri dalam mengeksplorasi serta memahami materi pelajaran.

Selain itu, media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penyajian materi melalui media kreatif, seperti animasi atau permainan edukatif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa

mengingat materi dengan lebih baik. Media pembelajaran, dengan cara ini, memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Media pembelajaran juga berperan dalam memenuhi kebutuhan siswa dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual akan lebih terbantu melalui infografis atau diagram, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori dapat lebih mudah memahami materi melalui rekaman audio. Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih inklusif, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat, di antaranya memastikan penyampaian materi yang seragam sehingga siswa tidak merasa jenuh akibat penggunaan metode yang monoton. Selain itu, media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, menghemat waktu serta tenaga, misalnya dalam mempelajari karakteristik hewan tanpa harus berkunjung langsung ke kebun binatang. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mereka (Haryadi et al., 2021). Media pembelajaran juga memiliki manfaat penting dalam mendukung proses pendidikan yang lebih efisien dan efektif. Salah satu manfaat utamanya adalah membantu meningkatkan efisiensi waktu belajar bagi pendidik dan siswa. Melalui penggunaan media seperti video, simulasi, atau presentasi interaktif, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang singkat namun tetap jelas. Hal ini memungkinkan waktu pembelajaran di kelas dimanfaatkan secara maksimal, sehingga guru dapat memberikan fokus lebih pada diskusi atau kegiatan lain yang mendukung pemahaman siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak

dengan lebih mudah, misalnya dengan menggunakan diagram, animasi, atau visualisasi proses. Variasi metode pengajaran yang dihadirkan melalui media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar. Ketika materi disampaikan menggunakan media yang menarik, siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam, dipengaruhi oleh jenis dan fitur yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas, media dapat digolongkan secara variatif, antara lain :

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan (Susanti et al., 2020).

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Media ini berperan dalam memperjelas konsep serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui gambar, tulisan, atau grafik. Proyektor dan informasi yang diberikan dalam bentuk visual juga digunakan oleh orang banyak, ada dua jenis media visual: media visual gerak dan media visual diam. Selain itu, karena media visual memiliki ilustrasi yang dapat diandalkan, materinya akan mudah dipahami. Contoh media visual : gambar dan Foto, Diagram dan Grafik, Poster dan Infografis, Slide Presentasi (PowerPoint, *Canva*).

2) Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi

pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara (Susanti et al., 2020).

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui suara atau bunyi. Media ini sangat cocok untuk siswa dengan gaya belajar auditori, yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran. Alat indera pendengaran sangat penting untuk menerima pesan melalui media audio, yang biasanya digunakan untuk menyiarkan informasi atau pesan melalui suara. Namun, seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, media audio telah berkembang menjadi podcast. Pada setiap siaran podcast, Anda dapat memperoleh berbagai macam informasi yang saat ini tersedia untuk Anda. Dengan demikian, pesan yang diterima melalui media audio memiliki karakteristik memberikan informasi verbal dan informasi non verbal. Informasi verbal terdiri dari kata-kata atau bahasa lisan, sedangkan informasi non verbal terdiri dari bunyi atau vokalisasi. Contoh media audio: rekaman suara, podcast pendidikan, radio pendidikan, musik dan lagu edukatif.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar (Susanti et al., 2020). Media ini menggabungkan unsur gambar dan suara, sehingga lebih menarik serta interaktif dalam menyampaikan materi. Penggunaan media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman karena melibatkan lebih dari satu indera secara bersamaan. Penggabungan dua media ini dapat merangsang satu indera saja, tetapi juga dapat merangsang dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran. Contoh media audiovisual: video pembelajaran, film dokumenter, animasi edukatif, televisi pendidikan.

4) Media Interaktif

Media interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Media ini memanfaatkan teknologi digital dan multimedia untuk membuat proses belajar lebih menarik, dinamis, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Dengan menggunakan media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat merespons, menjawab pertanyaan, mengontrol jalannya pembelajaran, bahkan berkreasi sendiri. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Contoh Media Interaktif: E-learning (Google Classroom, Moodle), Aplikasi Pembelajaran (Kahoot, Quizizz), Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dan Permainan Edukatif (Game-based Learning).

2. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Melanie Perkins adalah pendiri *Canva* pada tahun 2012. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang tersedia secara online yang membantu pemula membuat, merancang, atau mengedit desain (Widayanti et al., 2021). Aplikasi *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021).

Dengan kegunaan yang banyak ditawarkan di aplikasi *Canva*, aplikasi ini juga dilengkapi dengan beragam alat bantu, seperti template siap pakai, elemen grafis, font, serta fitur pengeditan gambar yang mudah digunakan. Dengan begitu pengguna dapat menciptakan berbagai konten

visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya. Berkat fitur drag-and-drop yang sederhana, platform ini dapat diakses oleh siapa saja, termasuk guru dan siswa, tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

b. Tujuan aplikasi *Canva*

Canva dirancang dengan tujuan utama untuk membantu pengguna dalam menciptakan desain yang menarik, profesional, dan berkualitas tinggi dengan cara yang lebih praktis dan efisien. Dalam bidang pendidikan, platform ini dikembangkan untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan menyediakan berbagai alat yang memudahkan guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik secara visual.

Dengan memanfaatkan *Canva*, pendidik dapat menyajikan informasi dalam format yang lebih mudah dipahami, seperti infografis yang ringkas dan jelas atau slide presentasi yang lebih visual dan atraktif. Hal ini membantu siswa untuk lebih fokus serta memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, *Canva* juga dilengkapi dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama dalam satu proyek secara real-time. Melalui fitur ini, siswa dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih efektif, berbagi ide, serta mengembangkan keterampilan kerja sama dalam bidang desain. Dengan berbagai fitur yang tersedia, *Canva* tidak hanya membantu meningkatkan kreativitas pengguna tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di dalam kelas maupun dalam proyek individu.

c. Kelebihan *Canva*

Canva memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya alat desain yang banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Beberapa kelebihan *Canva* antara lain:

- 1) Mudah Digunakan : Dengan antarmuka yang intuitif, *Canva* memungkinkan siapa saja untuk membuat desain tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang rumit.

- 2) Banyak Template Gratis : *Canva* menawarkan ribuan template gratis yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, termasuk pembuatan media pembelajaran.
- 3) Dapat Diakses di Berbagai Perangkat : Sebagai platform berbasis cloud, *Canva* dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, atau ponsel, selama terhubung dengan internet.
- 4) Fitur Kolaborasi : *Canva* mendukung kerja sama secara real-time, memungkinkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam satu proyek desain dengan lebih efisien.
- 5) Mendukung Berbagai Format File : Pengguna dapat mengunduh hasil desain dalam berbagai format, seperti PNG, JPG, PDF, hingga MP4 untuk presentasi interaktif.

d. Kekurangan *Canva*

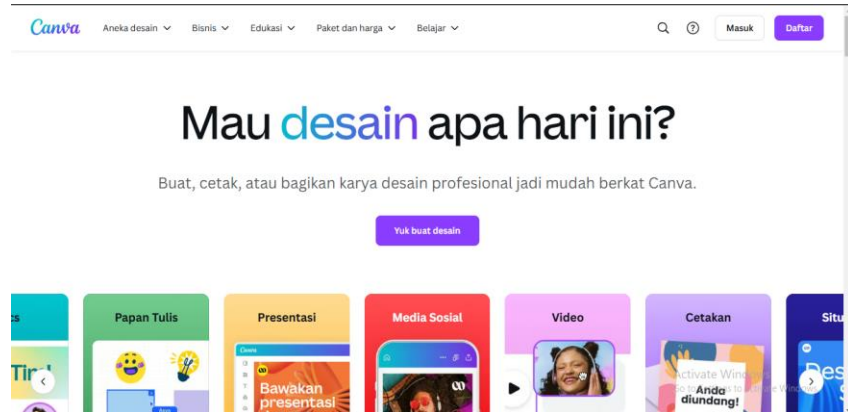
Meskipun *Canva* memiliki banyak keunggulan, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

- 1) Fitur Premium Berbayar : Beberapa elemen desain, template, dan fitur eksklusif hanya tersedia bagi pengguna yang berlangganan *Canva Pro*.
- 2) Kustomisasi Terbatas : Walaupun *Canva* menyediakan beragam pilihan desain, tingkat fleksibilitas dalam mengedit elemen tertentu tidak sekomprehensif software desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator.
- 3) Ketergantungan pada Koneksi Internet : Sebagai platform berbasis web, *Canva* memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses, mengedit, dan menyimpan proyek. Tanpa internet, pengguna tidak dapat bekerja pada desain mereka.
- 4) Ukuran File yang Besar : Desain dengan banyak elemen atau gambar berkualitas tinggi dapat menghasilkan file berukuran besar, yang mungkin sulit untuk diunduh atau dibagikan.

e. Langkah langkah pembuatan akun *Canva*

Untuk menggunakan *Canva*, pengguna harus terlebih dahulu membuat akun. Berikut adalah langkah-langkahnya:

- 1) Buka Situs atau Aplikasi *Canva* : Kunjungi situs resmi *Canva* di www.Canva.com atau unduh aplikasinya melalui Google Play Store maupun App Store.



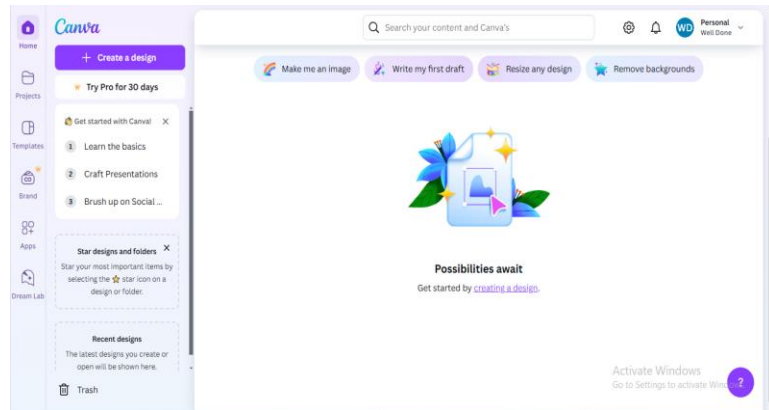
Gambar 2. 1 Tampilan *Canva*

- 2) Klik “Sign Up” atau “Daftar” : Pada halaman utama, pilih opsi pendaftaran untuk membuat akun baru.
- 3) Pilih Metode Pendaftaran : Pengguna dapat mendaftar menggunakan akun Google, Facebook, atau dengan memasukkan alamat email.



Gambar 2. 2 Tampilan Daftar

- 4) Isi Data yang Diperlukan : Jika mendaftar dengan email, masukkan nama, alamat email, dan buat kata sandi yang kuat.
- 5) Verifikasi Akun : Jika diminta, buka email yang digunakan untuk mendaftar dan klik tautan verifikasi yang dikirim oleh *Canva*.
- 6) Mulai Mendesain : Setelah berhasil masuk, pengguna dapat langsung memilih template atau membuat desain baru sesuai kebutuhan.



Gambar 2. 3 Tampilan Beranda *Canva*

3. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat dapat diartikan sebagai ketertarikan atau kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu, yang disertai dengan gairah dan keinginan (Depdiknas, 2013: 1152). Sementara itu, istilah "berminat" mengacu pada sikap seseorang yang menunjukkan ketertarikan atau kecenderungan terhadap suatu hal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat juga dijelaskan sebagai kecenderungan hati yang mendalam terhadap sesuatu, yang disertai gairah dan keinginan (Depdiknas, 2013: 656). Menurut Mahfudz Shalahuddin, minat mencerminkan perhatian yang melibatkan unsur perasaan. Sedangkan menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat merupakan kesiapan mental yang aktif dalam menerima sesuatu dari lingkungan luar (Poerbakawatja & Harahap, 2012: 214) (P., 2019).

Minat belajar merujuk pada kecenderungan seorang individu, khususnya siswa, untuk memberikan perhatian dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini terlihat dari ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, serta keingintahuan yang mendorong eksplorasi lebih lanjut dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu topik. Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam diskusi, rajin mengerjakan tugas, serta memiliki dorongan dari dalam diri untuk

memahami materi secara lebih menyeluruh. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung bersikap pasif, kurang termotivasi, dan mudah kehilangan fokus saat mengikuti pelajaran.

Minat belajar dapat berkembang secara alami atau dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Oleh sebab itu, peran guru dan tenaga pendidik sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.

b. Faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar siswa tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya, berikut penjelasan kedua faktor tersebut :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi:

- a) Motivasi : Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari faktor luar (ekstrinsik). Motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan materi pelajaran, sedangkan motivasi ekstrinsik bisa berupa dorongan dari orang tua, guru, atau insentif seperti nilai dan prestasi akademik.
- b) Pengetahuan Dasar : Pemahaman awal terhadap suatu materi berperan penting dalam minat belajar siswa. Siswa yang memiliki dasar pengetahuan yang kuat cenderung lebih percaya diri dan mudah memahami konsep baru, sehingga lebih bersemangat untuk belajar. Sebaliknya, siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep dasar bisa kehilangan minat karena merasa tertinggal atau kurang mampu.
- c) Keadaan Emosional dan Psikologis : Faktor seperti kepercayaan diri, kecemasan, dan stres dapat memengaruhi minat belajar siswa. Mereka yang merasa nyaman dan percaya diri cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi, sementara siswa yang

mengalami kecemasan atau memiliki pengalaman negatif dalam belajar cenderung menghindari kegiatan pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, termasuk:

- a) Metode Pengajaran : Cara guru dalam menyampaikan materi dapat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam belajar. Pendekatan pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, studi kasus, atau eksperimen, sering kali lebih menarik dibandingkan metode ceramah yang monoton.
- b) Media Pembelajaran : Penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti video, gambar, permainan edukatif, dan teknologi interaktif, dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Media yang menarik membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- c) Lingkungan Belajar : Suasana belajar, baik di sekolah maupun di rumah, turut mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Lingkungan yang mendukung, seperti kelas yang nyaman, hubungan baik dengan guru dan teman sebaya, serta dukungan dari keluarga, dapat meningkatkan minat belajar. Sebaliknya, lingkungan yang tidak kondusif, seperti suasana kelas yang tidak nyaman atau kurangnya dukungan dari keluarga, bisa menghambat minat siswa dalam belajar.

Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, para pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Minat adalah salah satu faktor yang berperan dalam menentukan tingkat usaha seseorang. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi, mereka akan berusaha dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan. Siswa yang memiliki dorongan kuat untuk

belajar cenderung lebih cepat memahami, mengingat, dan menguasai materi yang dipelajari.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Farihatas Sa'diyah (2024) yang berjudul "PENGARUH EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA". Penelitian ini didasarkan pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta perkembangan teknologi. *Canva* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan. Salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar adalah minat belajar siswa, yang berperan dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh serta efektivitas penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VIII MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 100 siswa, menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert sebagai instrumen penilaian, sementara analisis data dilakukan menggunakan uji *One Way ANOVA* untuk mengetahui pengaruhnya dan *Regresi Linier Sederhana* untuk mengukur efektivitasnya dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta, dengan nilai F_{hitung} sebesar 5.655, yang lebih besar dari F_{tabel} 1.78. (2) Terdapat perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Canva*, yang terlihat dari hasil analisis regresi linier sederhana dengan nilai R sebesar 0.114 dan R Square sebesar 0.013. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* memiliki pengaruh sebesar 1.3% terhadap minat belajar siswa. Selain itu, efektivitas penggunaan *Canva* juga dianalisis

melalui nilai *mean* Pre-test sebesar 61.33, sedangkan *mean* Post-test sebesar 59.47, yang mengindikasikan adanya penurunan minat belajar sebesar 1.86 setelah menggunakan *Canva*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dicky Ma'rifatulloh, Budiyono, dan Ratna Puspa Darmawati (2024) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Digital (*Canva*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn”. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas VII A SMP Negeri 09 Madiun. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, dari 66 pada siklus pertama menjadi 83 pada siklus kedua. Selain itu, persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM juga meningkat secara signifikan, dari 19% pada siklus pertama menjadi 84% pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Canva* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam pembelajaran, sehingga mendukung efektivitas proses pengajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anisyah Yuniarti, Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, dan Sinta Putri (2023) yang berjudul “MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN”. Penelitian ini mengkaji media pembelajaran konvensional dan digital. Tujuan utamanya adalah memberikan gambaran mengenai kedua jenis media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, dengan mengacu pada berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan referensi lain yang relevan. Sumber yang

digunakan mencakup 2 buku, 10 artikel ilmiah, dan 1 disertasi yang diterbitkan dalam periode 2014 hingga 2022. Melalui studi kepustakaan ini, penelitian berusaha memahami secara mendalam karakteristik media pembelajaran konvensional dan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media konvensional mencakup media grafis, media tiga dimensi, pemanfaatan lingkungan, serta media berbasis cetakan. Sementara itu, media digital meliputi media pembelajaran jarak jauh, media digital interaktif, media pembelajaran berbasis terjemahan bahasa, dan media berbasis video serta audio-visual. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran konvensional dan digital memiliki karakteristik, kelebihan, serta kekurangan masing-masing, yang membedakan keduanya dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mufida Abdullah, Lian G. Otava, dan Alfian Erwinsyah (2024) yang berjudul “PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media interaktif animasi berbasis video pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto. Metode yang diterapkan adalah kuasi eksperimen dengan desain **Post-Test only control group design**, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN 04 Limboto, yang berjumlah 20 siswa. Jumlah populasi yang terbatas dipilih karena keterbatasan sumber daya dan waktu, serta untuk mempermudah pengendalian variabel dalam mengukur pengaruh media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa animasi interaktif berbasis video pembelajaran yang dibuat menggunakan platform *Canva*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan angket. Dokumentasi digunakan untuk mencatat penggunaan media, sementara angket diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap media tersebut. Angket ini mencakup tiga indikator utama dalam menilai minat belajar siswa, yaitu perasaan senang, perhatian, dan aktivitas belajar.

Analisis data melibatkan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai ** yang diperoleh adalah 12,9, lebih besar dari *t tabel* sebesar 1,69, dengan nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif animasi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H1) diterima, sementara hipotesis nol (H0) ditolak, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan studi sebelumnya, karena menitik beratkan pada penggunaan media interaktif animasi berbasis *Canva*, yang masih jarang dikaji dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara, Rapiq Ananda, Nurfitri Manik, Imam Samudra Harahap, Haida Nilfa, Fitrah Yuliana, Rifandi Pane, Mirna Pohan, Utri Siregar, Yeza Windana, Berlianta Siregar, Nina Sintya Bella, dan Ade Muhammad Mulia (2025) yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER”. 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. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan Pre-Test 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 (*Post-Test*) 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*.

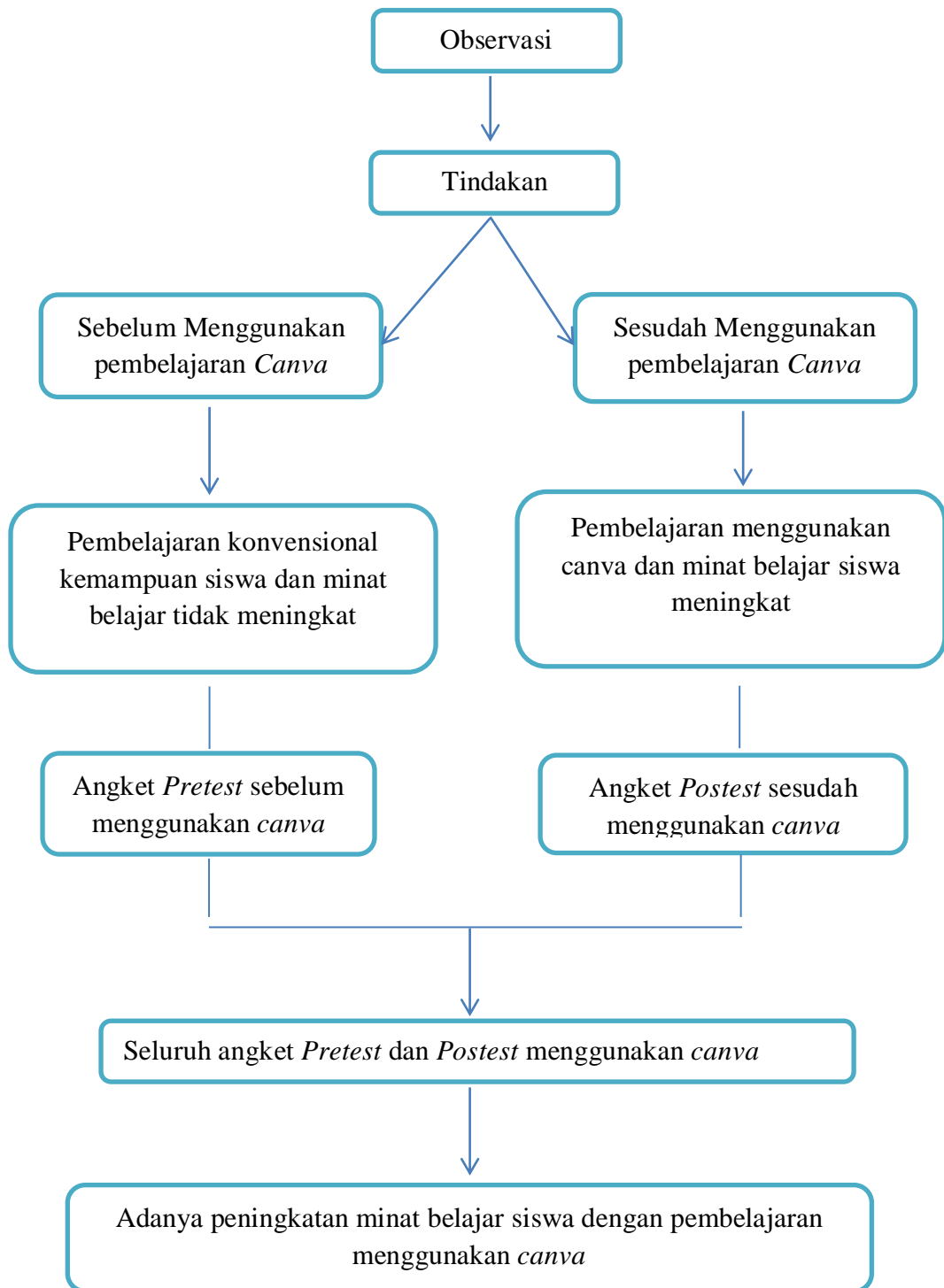
Penelitian yang saya lakukan dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain" memiliki sejumlah perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari aspek mata pelajaran yang menjadi fokus, metode penelitian yang diterapkan, serta hasil yang diperoleh dalam menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa.

Dari aspek mata pelajaran, berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian Anda menitik beratkan pada mata pelajaran Desain, yang memiliki keunikan tersendiri karena lebih berorientasi pada kreativitas dan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Mata pelajaran desain menuntut keterampilan visual serta eksplorasi ide kreatif, berbeda dengan bidang studi lain yang lebih berfokus pada teori dan konsep. Dari segi metode penelitian, penelitian sebelumnya menggunakan beragam pendekatan dalam analisisnya. Perbedaan pendekatan ini dapat mempengaruhi bagaimana hasil penelitian yang dianalisis dan kesimpulan yang diambil, sehingga penelitian Anda dapat menawarkan perspektif baru jika menggunakan metode yang berbeda. Dari aspek hasil penelitian, temuan dalam penelitian terdahulu menunjukkan variasi dalam pengaruh penggunaan *Canva* terhadap minat belajar siswa. Hal ini

menunjukkan bahwa efek penggunaan *Canva* terhadap minat belajar tidak selalu positif, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti jenis mata pelajaran, metode penerapan, karakteristik siswa, serta strategi pembelajaran yang digunakan.

Secara keseluruhan, penelitian Anda memiliki perbedaan yang mencolok dari segi mata pelajaran yang diteliti, pendekatan metodologi yang diterapkan, serta hasil yang diharapkan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Dengan fokus pada mata pelajaran Desain, penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada bidang yang lebih berbasis visual dan kreativitas. Selain itu, jika metode yang digunakan berbeda dari penelitian terdahulu, hasil penelitian ini juga dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran *Canva* dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perbedaan ini, penelitian Anda berpotensi mengisi celah penelitian yang masih jarang dieksplorasi serta memberikan kontribusi baru dalam dunia pendidikan.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Merujuk pada teori-teori yang relevan dan penelitian sebelumnya, studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah pemanfaatan media pembelajaran *Canva*, sedangkan variabel terikat yaitu minat belajar siswa. Untuk menguji keterkaitan antar variabel tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan dalam bentuk hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) sebagai berikut:

1. H_0 (Hipotesis Nol) : Pemanfaatan media pembelajaran *Canva* tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain.
2. H_1 (Hipotesis Alternatif) : Pemanfaatan media pembelajaran *Canva* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain.