PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh

Wildan Fathu Romdhon

211223036

FAKULTAS PENDIDIKAN, SOSIAL DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN

Yang disusun oleh:

Nama	: Wildan Fathu Romdhon
NIM	: 211223036
Program Studi	: PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian siding skripsi.

Kuningan, 21 Oktober 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.

NIK. 201309026

Pembimbing

Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

NIK. 201109018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN

Yang disusun oleh:

Nama	: Wildan Fathu Romdhon
NIM	: 211223036
Program Studi	: PTIK

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Tanggal 16 Oktober 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I	Penguji II
Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom	**Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng**
NIK. 201608084	**NIK. 201109018**

Mengetahui,

Dekan FPST	Ketua Program Studi
Dr. Boby Agustan, M.Pd	**Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom**
NIK. 201402040	**NIK. 201309026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Wildan Fathu Romdhon**

NIM : **211223036**

Program Studi : **PTIK**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 21 Oktober 2025

Pembuat Pernyataan,

Wildan Fathu Romdhon

NIM. 211223036

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan baik. Penyusunan proposal skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan,Sosial dan Teknologi. Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang sifatnya membangun agar penelitian ini dapat berkembang lebih baik dimasa yang akan datang.

Penyelesaian proposal skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. apt. Wawang Anwarudin, M.Sc. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan.
2. Bapak Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd. sekalu Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Boby Agustan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi.
4. Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
5. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom. Selaku Direktur Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni.
6. Bapak Dena Latif Setiawan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik PTIK B 2021 yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan.
7. Seluruh Staf dosen Universitas Muhammdiyah Kuningan khususnya Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya, masukan, pemikiran dan tenaga selama proses pembelajaran yang dapat menambah wawasan bagi penulis.
8. Kepada orang tua tercinta, yang selalu mendidik, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulisan proposal ini selesai. Do'a, kasih sayang,

perhatian serta dukungan moral dan finansial yang tiada batas menjadikan kalian sebagai sumber kekuatan yang tak tergantikan.

9. Kepada kakak senior terimakasih telah menjadi kakak yang senantiasa memberikan dorongan dan masukan yang baik.
10. Kepada sahabat saya Aldy Maulana, teman seperjuangan yang selalu memberikan masukan, pendapat serta semangat yang tidak henti-hentinya kepada penulis.
11. Teman – teman seperjuangan kelas PTIK B 2021 yang memberikan motivasi dan pengalaman baru serta dukungan selama proses perkuliahan.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan proposal skripsi ini. Penulis berharap proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kuningan, 21 Oktober 2025

Penulis,

Willdan Fathu Romdhon

NIM. 211223036

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan baik. Penyusunan proposal skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan,Sosial dan Teknologi.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis menyadari ini masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Kuningan, 21 Oktober 2025

Penulis,

Willdan Fathu Romdhon

NIM. 211223036

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education, including how teachers teach and students learn. One of the widely used digital learning media today is Canva, an online graphic design platform that enables more engaging and interactive presentation of learning materials. However, its use in vocational education, particularly in Design subjects, has rarely been studied. At SMK Negeri 3 Kuningan, one of the main challenges faced is the limited access to devices among students, especially when learning is conducted using conventional methods such as CorelDRAW. This limitation has led to a lack of student interest in Design subjects. Therefore, this study aims to determine students' learning interest levels before and after using Canva as a learning medium and to analyze the effect of Canva on increasing students' learning interest in Design subjects. This research employed a quantitative method with a one group pretest–posttest design involving 30 tenth-grade students of the Visual Communication Design program at SMK Negeri 3 Kuningan. The research instrument was a learning interest questionnaire administered before and after the treatment using Canva. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test to identify differences and the effect size calculation to determine the magnitude of the effect. The results showed that the average pretest score of 32.03 increased to 43.47 in the posttest, with a Wilcoxon test value of $Z = -4.579$ and a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a significant difference before and after treatment. The effect size value of $r = 0.85$ indicates a very large effect. Thus, Canva as a learning medium is proven to be effective in enhancing students' learning interest in Design subjects and in creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere.

***Keywords**: Canva, learning media, learning interest, design*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Salah satu media pembelajaran digital yang kini banyak dimanfaatkan adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Namun, pemanfaatannya dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Desain, masih jarang diteliti. Dengan kendala yang terjadi di sekolah SMKN 3 Kuningan adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa, jika hanya belajar menggunakan metode konvensional (*CorelDRAW*). Dan permasalahan itu yang membuat kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain ini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*, serta menganalisis pengaruh penggunaan *Canva* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest–posttest design*, melibatkan 30 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 3 Kuningan. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar diberikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *Canva*, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk melihat perbedaan hasil, serta perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 32,03 meningkat menjadi 43,47 pada posttest, dengan nilai uji Wilcoxon $Z = -4{,}579$ dan signifikansi $p = 0{,}000$ ($p < 0{,}05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *effect size* sebesar $r = 0{,}85$ menunjukkan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, media pembelajaran *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, minat belajar, desain

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **iii**
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
ABSTRACT ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**
A. Kajian Teori 10
B. Penelitian Relevan 23
C. Kerangka Berpikir 29
D. Hipotesis 30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **31**
A. Metode Penelitian 31
B. Desain Penelitian 31
C. Populasi dan Sampel Penelitian 32
D. Teknik Pengumpulan Data 33
E. Instrumen Penelitian 34
F. Teknik Analisis Data 36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **41**
A. Hasil Penelitian 41
B. Pembahasan 55

BAB V PENUTUP 59
A. Kesimpulan 59
B. Implikasi 60
C. Rekomendasi 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 65
RIWAYAT HIDUP 90

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Desain pada Penelitian 32
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Wawancara 34
Tabel 3. 3 Skala Likert 35
Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Angket 36
Tabel 4. 1 Jadwal Proses Pengumpulan Data 41
Tabel 4. 2 Hasil Angket Pretest Siswa 42
Tabel 4. 3 Hasil Angket Postest Siswa 44
Tabel 4. 4 Perbandingan *Pretest* dan *Postest* 46
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi 47
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas *Pretest* 49
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas *Postest* 50
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest* 51
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas *Postest* 51
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas 52
Tabel 4. 11 Hasil Wilcoxon Signed Rank Test 53
Tabel 4. 12 Wilcoxon Test Statistics 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan *Canva* 19
Gambar 2. 2 Tampilan Daftar 19
Gambar 2. 3 Tampilan Beranda *Canva* 20
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir 29
Gambar 4. 1 Hasil *Pretest* Siswa 43
Gambar 4. 2 Hasil *Postest* Siswa 45
Gambar 4. 3 Effect Size (r) 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai Angket Siswa 66
Lampiran 2 Data Hitung Uji Validitas SPSS 68
Lampiran 3 Data Hitung Uji Reliabilitas SPSS 70
Lampiran 4 Data Hasil Uji Normalitas SPSS 71
Lampiran 5 Data Hasil Uji Hipotesis--Non-Parametrik Wilcoxon 72
Lampiran 6 Angket *Pretest* dan *Postest* 73
Lampiran 7 Uji Validitas Ahli Materi 77
Lampiran 8 Hasil Angket *Pretest* dan *Postest* Siswa 79
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Ahli Materi 81
Lampiran 10 Surat Keputusan Penelitian 83
Lampiran 11 Surat Izin Observasi 84
Lampiran 12 Surat Balasan Sekolah 85
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian 86
Lampiran 14 Tampilan Media *Canva* 87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai "usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik," yang diberi imbuhan "pe-" di awal dan "-an" di akhir, sehingga memiliki arti sebagai suatu metode, cara, atau tindakan untuk membimbing. Selain itu, pengajaran dapat diartikan sebagai cara untuk mengubah etika dan perilaku individu atau kelompok sosial, dengan tujuan membangun kemandirian dan mencapai kedewasaan melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Ujud et al., 2023). Pendidikan sering dianggap sebagai investasi yang bermanfaat bagi seluruh masyarakat, bukan hanya untuk individu tertentu. Pendidikan yang berkualitas tinggi dapat meningkatkan produktivitas, menurunkan ambang batas kegagalan, dan mendorong inovasi. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter positif, prinsip-prinsip moral, dan kerja sama tim yang efektif.

Sejarah pendidikan menjelaskan bagaimana konsep dan praktik pendidikan telah berkembang secara signifikan sepanjang waktu. Berbeda dengan sistem pendidikan tradisional yang menekankan pada pengajaran dan pembelajaran, pendidikan modern semakin menekankan pada pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan kerja sama tim. Tujuan pendidikan adalah untuk memaksimalkan potensi setiap orang melalui proses belajar. Proses ini melibatkan pendidikan formal dan nonformal dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu. Pendidikan tidak hanya melibatkan lingkungan sekolah, tetapi juga melibatkan kehidupan sehari-hari, interaksi sosial,

dan akses terhadap informasi. Dalam lingkungan yang semakin kompleks dan dinamis, pendidikan memainkan peran penting dalam memberdayakan individu untuk menghadapi tantangan secara langsung dan berkontribusi pada perkembangan masyarakat.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah lanskap pendidikan dengan memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel dan individual. Pada masa sekarang, pendidikan memiliki beberapa tantangan, seperti masalah aksesibilitas, kualitas pendidikan yang masih di bawah standar, dan penyelarasan kurikulum dengan tuntutan dunia kerja. Selain itu, kemajuan teknologi juga memunculkan tantangan baru, seperti literasi digital dan pembelajaran daring. Terutama di bidang pendidikan yang berperan sebagai fondasi utama dalam membangun sebuah bangsa, kini terus mengalami transformasi seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap transformasi ini adalah kemajuan teknologi. Globalisasi telah mendorong terjadinya perubahan dalam sistem pendidikan, dari metode pembelajaran tatap muka yang tradisional menuju bentuk pendidikan yang lebih terbuka (Lathifah, 2022). Teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan cara siswa belajar. Dengan teknologi, pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas, namun dapat dilakukan dengan cara yang akurat dan komprehensif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan diyakini dapat meningkatkan kualitas pengajaran, membuat proses belajar lebih menarik, dan memberikan hasil yang siap menghadapi tantangan era digital.

Menurut Yuberti (2016), (dalam buku Wicaksana & Rachman, 2018) teknologi pendidikan merupakan mekanisme yang terus berkembang dan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Teknologi ini digunakan untuk menyesuaikan serta mengevaluasi berbagai metode dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berlandaskan pada ilmu psikologi modern, sosiologi, teknik, teori administrasi, serta ilmu sosial dan fisika. Tujuan utama penerapan teknologi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi pembelajaran dan merancang metode baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus mendorong reformasi

sistem pendidikan. Selain itu, teknologi pendidikan tidak hanya berperan dalam ruang kelas, tetapi juga dalam lingkungan sekolah, administrasi pendidikan, serta sebagai sumber referensi pembelajaran.

Teknologi telah muncul sebagai aspek penting dalam kehidupan manusia modern. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (dalam jurnal Akbar & Noviani, 2019) menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran krusial, khususnya di sektor pendidikan, salah satu bentuk penerapannya adalah penggunaan multimedia dan media Internet sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi juga katalisator perubahan yang mendorong inovasi dan kreativitas. Dalam konteks pendidikan, teknologi telah memberikan sejumlah manfaat, seperti meningkatkan sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan memudahkan akses terhadap pengetahuan. (dalam jurnal Ardana et al., 2022) Arsyad (2019) menyatakan bahwa guru pada era modern dituntut untuk menguasai teknologi dan meningkatkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Dengan tersedianya perangkat teknologi di sekolah, guru diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, Mila dkk. (2021) menekankan bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam bidang pendidikan. Kemunculan berbagai perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta aplikasi-aplikasi pendidikan yang inovatif, telah menciptakan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional, media pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang lebih tinggi. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi telah menghasilkan beberapa alat desain grafis yang semakin mudah digunakan. Salah satu contohnya adalah *Canva*, sebuah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk dengan

cepat dan mudah membuat berbagai elemen desain, mulai dari presentasi, poster bahkan juga logo. *Canva* menyediakan berbagai template yang mudah digunakan, sehingga pengguna tidak perlu memulai dari awal. Selain itu, *Canva* juga menawarkan berbagai alat kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi saat membuat desain. Dalam konteks pendidikan, *Canva* dapat menjadi alat yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek. Karena kemudahan penggunaan dan fungsinya, *Canva* telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan pelajar dan orang dewasa. *Canva* tidak hanya berguna untuk membuat poster atau presentasi yang menarik secara visual, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pendidikan desain. Menurut Pelangi (2020), *Canva* merupakan aplikasi desain daring yang menyediakan berbagai fitur menarik, seperti pembuatan presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, dan resume. Aplikasi ini mudah digunakan, dapat diakses oleh berbagai kalangan, dan tersedia secara online. Dengan adanya *Canva*, pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, sementara siswa dapat menggunakannya untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu, visualisasi yang dihasilkan melalui *Canva* berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa (Widiasworo, 2016).

Sehubungan dengan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran, Menurut Depdikbud (1992:79), penggunaan media dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media juga dapat mengurangi verbalisme, merangsang pola pikir yang lebih terstruktur dan sistematis, serta membantu siswa dalam membangun pemahaman dan mengembangkan nilai-nilai dalam diri mereka (Andriani et al., 2024). Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang mereka pelajari. Mereka yang memiliki minat dalam suatu pelajaran cenderung lebih aktif mencari tahu, lebih mudah memahami, dan lebih bersemangat untuk belajar. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk mencapai tujuan akademik mereka. Minat

belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal termasuk minat bawaan, sikap terhadap mata pelajaran, motivasi intrinsik, dan tingkat kepercayaan diri. Faktor eksternal termasuk lingkungan kelas, metode pembelajaran yang digunakan, dan interaksi sosial dengan teman sebaya dan pendidik. Minat belajar merupakan salah satu komponen penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, mendorong siswa untuk lebih sering belajar.

Dalam ranah pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu platform yang semakin banyak digunakan adalah *Canva*, yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Meskipun *Canva* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, penggunaannya sebagai media pembelajaran di sekolah kejuruan, khususnya dalam mata pelajaran Desain, masih belum banyak diteliti secara mendalam. Seperti halnya di SMKN 3 Kuningan, metode pembelajaran desain masih cenderung bersifat konvensional yang menggunakan aplikasi yang ada di PC seperti corelldraw dan photoshop. Dengan keluhan siswa bahwa desain itu sulit, desain itu ribet. Pernyataan tersebut bisa kita bantah dengan adanya media canva ini, karena di *canva* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat memebantu dalam pembuatan poster ataupun pamflate. Kurangnya kesenjangan terhadap akses ke perangkat digital, itu yang menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dengan materi desain. Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Canva* ini bisa memudahkan siswa dalam belajar, terutama di mata pelajaran desain. Dan juga untuk sekolah kejuruan terutama untuk jurusan DKV ini nanti akan dihadapkan dengan Program Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di perusahaan-perusahaan, dan sebagian besar perusahaan itu ingin minta dibuatkan desain poster atau pamflate dengan bagus tapi harus cepat. Jadi, siswa/i juga harus banyak

memahami terkait dengan penggunaan aplikasi *canva* ini. Dengan banyak teamplate dan berbagai fitur yang akan mendukung dalam pembuatan desain, maka *canva* adalah media pembelajaran interaktif yang sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran desain ini. Karena dengan media *Canva*, siswa tidak hanya belajar di sekolah, melainkan bisa belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan media *Canva*.

Meskipun beberapa penelitian telah membahas efektivitas media digital dalam pembelajaran, studi yang secara spesifik meneliti pengaruh *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain di sekolah kejuruan masih terbatas. Untuk menjembatani kesenjangan ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait efektivitas media pembelajaran digital dalam pendidikan kejuruan, sekaligus menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini akan diuji melalui metode desain kuasi-eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran akan diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan *Canva*, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode konvensional. Yang akan dinilai adalah sebelum dan sesudah perlakuan serta minat belajar siswa, ini akan dinilai untuk menentukan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menjadi terdorong guna melaksanakan penelitian mengenai pembelajaran desain dengan menggunakan *Canva*. Diharapkan media pembelajaran *Canva* yang digunakan pada mata pelajaran desain khususnya dapat berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar, melalui penelitian yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain".**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menggunakan *Canva*?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan *Canva*?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan *Canva* dan yang tidak menggunakan *Canva*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*.
2. Mengetahui tingkat minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*.
3. Menganalisis perbedaan signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan *Canva* dan yang tidak menggunakan *Canva*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini berperan dalam memperkaya wawasan akademik di bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Studi ini memperkuat teori mengenai efektivitas media pembelajaran digital, seperti *Canva*, dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga menyajikan bukti empiris yang mendukung teori pembelajaran konstruktivis, yang menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan teknologi.

   Sebagai rujukan akademik, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi studi lanjutan yang ingin mengeksplorasi pemanfaatan *Canva* dalam berbagai mata pelajaran atau konteks pembelajaran lainnya. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih inovatif dan dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu. Serta penelitian ini turut mendukung peningkatan literasi teknologi pendidikan dengan menyoroti peran aplikasi digital dalam pembelajaran. Dengan

menunjukkan bagaimana *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, studi ini menjadi pijakan bagi pengembangan strategi pembelajaran kreatif berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak nyata yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, di antaranya:

a. Bagi Guru

1) Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru dapat menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan praktis untuk menyampaikan materi desain. Hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual yang inovatif. Contoh Implementasi: Guru dapat memanfaatkan *Canva* untuk merancang modul interaktif, infografis, atau latihan desain yang relevan dengan kebutuhan profesional di masa depan.
2) Mendorong Kreativitas dalam Proses Mengajar Penelitian ini memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi digital, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

b. Bagi Siswa

1) Meningkatkan Minat Belajar *Canva* membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui penyampaian materi yang visual dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari desain. Contoh Implementasi: Siswa dapat diberikan tugas membuat proyek desain grafis menggunakan *Canva* yang sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga mereka lebih antusias untuk berkreasi.
2) Mengasah Kreativitas dan Keterampilan Digital Melalui penggunaan *Canva*, siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas sekaligus keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern.

c. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

1) Memaksimalkan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Penelitian ini memberikan rekomendasi agar sekolah dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti *Canva* ke dalam kurikulum, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman. Contoh Implementasi: Sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan *Canva* dalam menyusun bahan ajar, sehingga mendukung pembelajaran yang inovatif.
2) Meningkatkan Reputasi Sekolah Penggunaan media pembelajaran modern seperti *Canva* dapat memperkuat citra sekolah sebagai institusi yang mendukung kreativitas siswa dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pendidikan.

d. Manfaat bagi Peneliti

1) Pengembangan ilmu pengetahuan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran.
2) Basis untuk penelitian lebih lanjut: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, misalnya dengan melibatkan populasi yang lebih besar atau membandingkan *Canva* dengan platform desain lainnya.
3) Pengembangan model pembelajaran: Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

   a. Pengertian Media Pembelajaran

      Kata media berasa 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 pengecapan 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 indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar (Susanti et al., 2020). Media ini mengombinasikan 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*

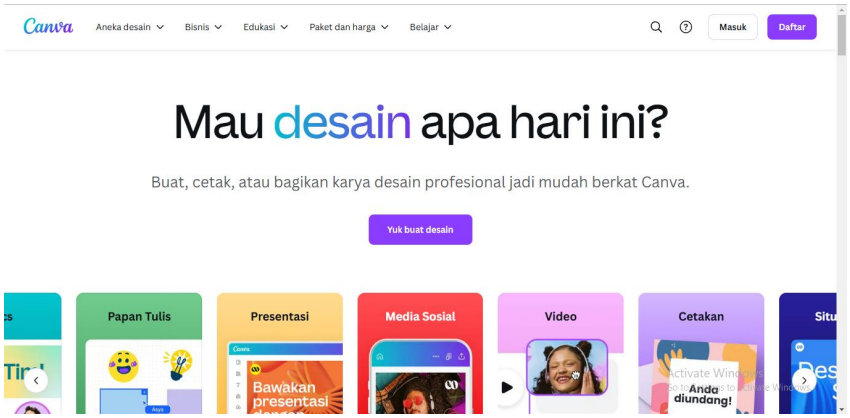
Meskipun *Canva* memiliki banyak keunggulan, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

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*

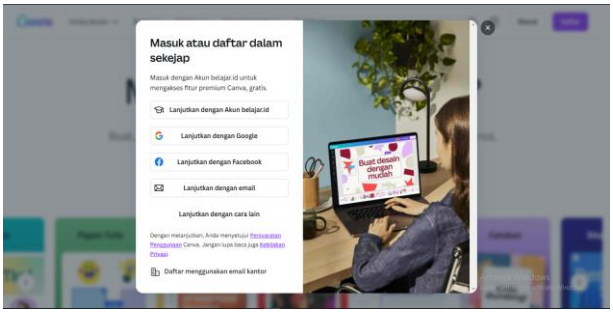
Untuk menggunakan *Canva*, pengguna harus terlebih dahulu membuat akun. Berikut adalah langkah-langkahnya:

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*

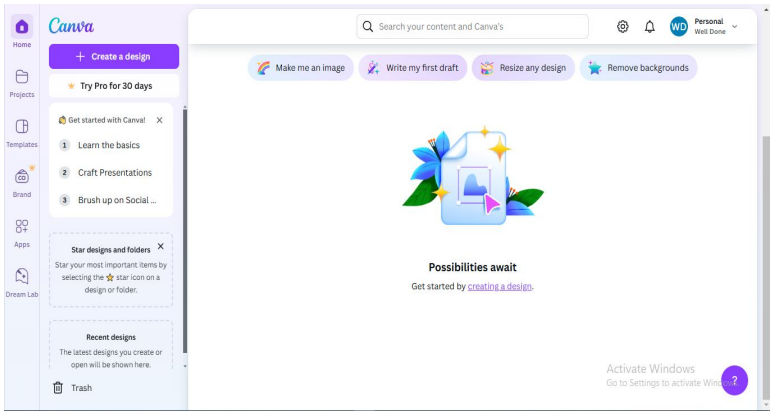
2) Klik "Sign Up" atau "Daftar" : Pada halaman utama, pilih opsi pendaftaran untuk membuat akun baru.
3) Pilih Metode Pendaftaran : Pengguna dapat mendaftar menggunakan akun Google, Facebook, atau dengan memasukkan alamat email.



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 kedu 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 Farihatus 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 Fhitung

sebesar 5.655, yang lebih besar dari Ftabel 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 *t* 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, Nurfitria 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*.

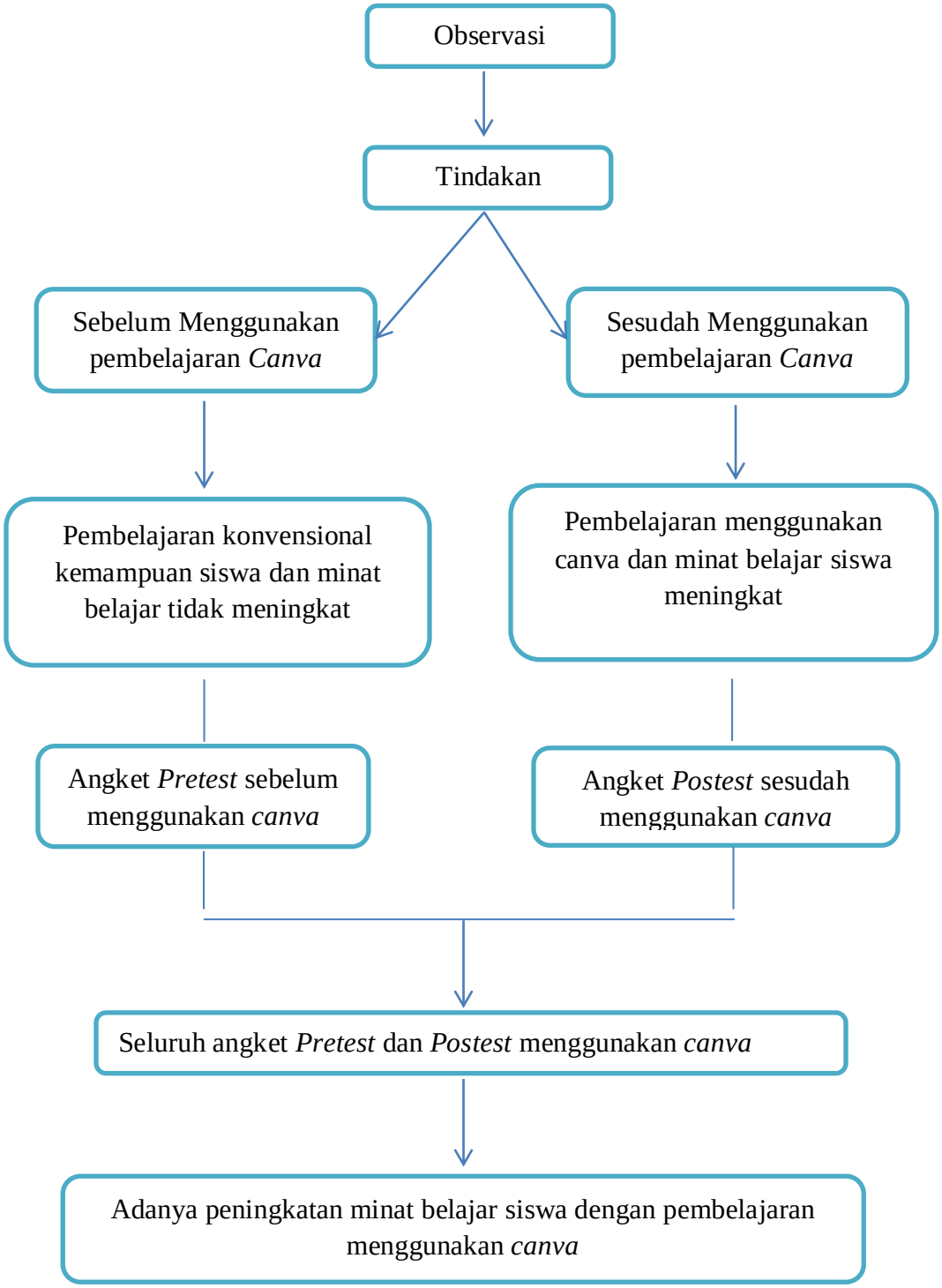
Penelitian yang saya lakukan dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain" memiliki sejumlah perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari aspek mata pelajaran yang menjadi fokus, metode 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 (H0) dan hipotesis alternatif (H1) 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.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, metode kuantitatif juga sering dikaitkan dengan paham positivisme. yang sering dikaitkan dengan paham positivisme. Pendekatan ini dipandang sebagai metode ilmiah karena mengikuti prinsip-prinsip keilmuan, yaitu berdasarkan fakta nyata, bersifat objektif, dan dapat diterapkan pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan alat ukur yang terstandarisasi, dan analisisnya menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini juga disebut sebagai metode penemuan, karena memungkinkan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baru. Ciri khas utama dari pendekatan kuantitatif adalah penggunaan data berupa angka dan analisis statistik. (*Sugiyono, 2020*, n.d.)

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi-eksperimental yang merupakan bagian dari metode kuantitatif, Metode ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti secara objektif dan sistematis. Dalam hal ini, variabel yang diteliti adalah pengaruh penggunaan media *canva* (variabel bebas) terhadap minat belajar siswa (variabel terikat). Melalui metode kuantitatif, peneliti dapat melakukan pengujian hipotesis secara statistik dan menarik kesimpulan berdasarkan data empiris yang diperoleh dari hasil Pretest dan Posttest.

Metode ini juga memungkinkan dilakukannya pengujian efektivitas perlakuan yang diberikan dengan perhitungan statistik inferensial, seperti Uji Wilcoxon Signed Rank Test dan perhitungan effect size (r), serta analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi data sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, metode penelitian kuantitatif ini sangat relevan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut (Sugiyono),

desain ini merupakan salah satu bentuk eksperimen yang paling sederhana dalam penelitian kuantitatif, di mana hanya terdapat satu kelompok subjek yang diberikan Pretest (tes awal), kemudian diberikan perlakuan atau treatment tertentu, dan selanjutnya dilakukan posttest (tes akhir) untuk melihat efek dari perlakuan tersebut.

Dalam penelitian ini, kelompok subjek yang dimaksud adalah satu kelas siswa yang berjumlah 30 orang. Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Canva*, siswa terlebih dahulu diberikan Pretest untuk mengukur kemampuan awal dan tingkat minat belajar mereka. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan *canva*. Setelah perlakuan selesai diberikan, siswa kembali diberikan posttest untuk mengetahui apakah terjadi perubahan atau peningkatan minat belajar siswa. Adapun desain penelitian ini secara simbolik dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rancangan Desain pada Penelitian

Kelas	**Keadaan Awal**	**Perlakuan**	**Keadaan Akhir**
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Keadaan awal kelas

O_2 : Keadaan akhir kelas

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Canva*

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan unit yang menjadi fokus kajian, yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dan kualitas spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Unit-unit ini tidak terbatas pada manusia saja, melainkan mencakup beragam entitas seperti objek dan fenomena alam. Lebih dari sekadar jumlah unit, populasi merangkum seluruh atribut dan sifat yang melekat pada unit-unit tersebut, yang menjadi dasar untuk penarikan kesimpulan yang menyeluruh dan representatif dalam penelitian.(*Sugiyono,*

2020, n.d.). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan DKV di SMKN 3 Kuningan yang berjumlah 108 siswa.

2. Sampel

   Sampel merupakan representasi dari populasi yang lebih besar, yang mencakup sebagian dari jumlah total dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut. Untuk mendapatkan sampel yang representatif, digunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih tanpa memandang pengelompokan atau tingkatan yang mungkin ada di dalam populasi tersebut. (*Sugiyono, 2020*, n.d.) Sempel yang di ambil kelas eksperimen X DKV 1 yaitu 30 siwa sebagai kelas sampel di SMK Negeri 3 Kuningan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahapan penting dalam penelitian atau survei yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai. Proses ini dapat dilakukan menggunakan berbagai metode, seperti :

1. Observasi

   Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati berbagai fenomena, situasi, atau kondisi yang berlangsung (Purwanza et al., 2022). Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat dan mencatat kejadian sebagaimana adanya dalam situasi nyata, tanpa melakukan intervensi atau mempengaruhi kondisi yang diamati. Observasi dapat bersifat partisipatif, di mana peneliti turut serta dalam aktivitas yang diamati, atau non-partisipatif, di mana peneliti hanya berperan sebagai pengamat tanpa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung.

2. Wawancara

   Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden melalui tatap muka, di mana jawaban yang diberikan dapat dicatat atau direkam (Purwanza et al., 2022). Teknik ini dapat berbentuk terstruktur, dengan pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya, atau tidak terstruktur, di mana peneliti dapat

menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan perkembangan percakapan. Metode ini sangat efektif dalam menggali perspektif, pengalaman, dan opini responden secara lebih detail.

3. Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan yang disampaikan kepada seseorang dengan tujuan agar orang tersebut bersedia memberikan jawaban sesuai dengan keinginan pihak yang mengajukan. Individu yang diminta untuk memberikan jawaban ini disebut sebagai responden (Firdaus, 2010). Angket itu sebenarnya cara mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun rapi sebelumnya. Biasanya, orang yang mengisi diminta untuk memilih jawaban yang sudah disediakan atau menuliskan jawabannya sendiri di kolom yang kosong. Cara ini sering dipakai dalam penelitian kuantitatif, terutama kalau ingin mendapatkan informasi dari banyak orang sekaligus (Ardiansyah et al., 2023).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam sebuah penelitian. Beberapa instrumen pengukuran sudah tersedia, namun ada pula yang perlu dikembangkan sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian (Purwanza et al., 2022).

1. Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data disebutkan bahwa pengumpulan data salah satunya dilakukan dengan wawancara dan observasi, dalam observasi dijelaskan mengenai observasi secara tidak langsung dengan objek penelitian, namun penelitian ini untuk mencari data awal digunakan wawancara terstruktur dengan memakai pedoman yang sudah disiapkan. Nantinya wawancara ini akan digunakan untuk mewawancarai lebih lanjut terhadap kondisi awal di lapangan.

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Wawancara

No.	Aspek yang Diamati	Tujuan
1.	Minat Belajar Siswa	Untuk mengetahui gambaran minat

		awal pembelajaran siswa
2.	Metode Pembelajaran	Untuk mengetahui metode pembelajaran yang sering digunakan
3.	Perangkat Ajar	Untuk mengetahui apa saja perangkat ajar yang digunakan
4.	Lingkungan Belajar	Untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan belajar

2. Angket

Dalam penelitian ini, angket berperan sebagai instrumen utama untuk menilai minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain setelah menggunakan media pembelajaran Canva. Angket dirancang secara sistematis untuk memperoleh data yang relevan mengenai sejauh mana penggunaan Canva berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Angket yang digunakan menggunakan *Skala Likert*, yang memungkinkan responden memberikan tanggapan berdasarkan tingkat kesetujuan mereka terhadap pernyataan yang diberikan. Pernyataan dalam angket mencakup berbagai aspek minat belajar, seperti ketertarikan terhadap materi, kenyamanan dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, serta peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Tabel 3. 3 Skala Likert

Derajat Penilaian Siswa	**Skor**
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Angket

Indikator Minat Belajar	Nomor Butir Soal	Bentuk Pertanyaan
Ketertarikan terhadap materi desain	1, 2, 3	Pernyataan mengenai daya tarik materi yang disampaikan melalui Canva
Motivasi dalam belajar	4, 5, 6	Pernyataan tentang dorongan siswa untuk belajar lebih giat setelah menggunakan Canva
Keaktifan dalam pembelajaran	7, 8, 9	Pernyataan terkait partisipasi siswa dalam diskusi atau praktik setelah belajar dengan Canva
Kemudahan memahami materi	10, 11, 12	Pernyataan mengenai sejauh mana Canva membantu siswa memahami konsep desain
Kesenangan dalam belajar	13, 14, 15	Pernyataan terkait perasaan nyaman dan menyenangkan saat belajar dengan Canva

Dalam proses pembuatan angket, peneliti akan menggunakan angket awal atau (pretest) dan angket akhir (posttest) untuk mengukur minat belajar siswa yang nantinya kelas eksperimen akan mendapatkan 3 angket (pretest, posttest dan kepuasan siswa), dan kelas kontrol hanya mendapatkan 1 angket yang berupa angket posttest pembelajaran. Namun sebelum penggunaanya angket akan di ujikan kepada ahli soal dan materi untuk mengukur tingkat kelayakan dari angket maupun materi yang akan di ajarkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data mentah yang telah dikumpulkan melalui berbagai instrumen, yaitu angket Pretest dan

posttest hasil belajar (konvensional) serta angket Pretest dan posttest minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen bentuk one group Pretest-posttest, yang melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian, dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Untuk mengolah data, digunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 26, yang mampu membantu proses pengujian statistik secara akurat dan efisien. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini terdiri dari enam tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu:

1. Uji Validitas Instrumen

   Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam instrumen angket mampu mengukur konstruk yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas diuji dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment melalui program SPSS. Setiap butir soal akan dihitung nilai korelasinya dengan skor total. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka butir tersebut dianggap valid. Validitas ini dilakukan terhadap semua angket, baik angket Pretest-posttest minat belajar siswa sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.
2. Uji Reliabilitas Instrumen

   Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil pengukuran instrumen tersebut jika digunakan dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai alpha $\geq 0,600$. Semakin tinggi nilai alpha mendekati 1,00 maka semakin tinggi pula tingkat konsistensinya. Uji ini penting untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian bersifat stabil dan dapat dipercaya.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari Pretest dan posttest berdistribusi normal. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi dalam uji parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka uji non-parametrik akan digunakan. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang disarankan untuk jumlah sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan adalah: jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal; jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji ini menjadi dasar pemilihan jenis uji hipotesis yang digunakan selanjutnya.

4. Uji Hipotesis – Wilcoxon Signed Rank Test

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test. Uji ini digunakan karena data tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan sebelumnya. Uji Wilcoxon sangat sesuai untuk menganalisis perbedaan dua sampel berpasangan atau berelasi, seperti Pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama.

Kriteria pengujian hipotesis dalam uji Wilcoxon ditentukan berdasarkan nilai signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) yang dihasilkan dari output SPSS. Jika nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (α = 5%), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima. Secara matematis, kriteria pengujian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis H_0 diterima jika:

Asymp. Sig (2.-tailed) > 0,05

Hipotesis H_0 ditolak jika:

Asymp. Sig (2.-tailed) < 0,05

Dengan demikian, hasil dari uji Wilcoxon menjadi dasar untuk menjawab rumusan masalah dan menguji efektivitas perlakuan atau intervensi yang diberikan dalam penelitian ini. Keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan berdasarkan nilai signifikansi dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan SPSS versi 26.

5. Perhitungan Effect Size (r)

Untuk melengkapi interpretasi dari hasil uji hipotesis, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus:

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

Gambar 3.1 Rumus perhitungan effect size

Di mana ZZZ adalah nilai statistik Wilcoxon yang diperoleh dari SPSS dan N adalah jumlah responden. Nilai effect size digunakan untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh perlakuan terhadap perubahan hasil belajar dan motivasi siswa. Interpretasi effect size menurut Cohen (1988) adalah

r = 0,1 → efek kecil

r = 0,3 → efek sedang

r ≥ 0.5 → efek besar

Dengan menambahkan analisis effect size, maka hasil uji hipotesis tidak hanya menjelaskan apakah terdapat perbedaan yang signifikan, tetapi juga menunjukkan kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diberikan melalui media *e-learning* terhadap perubahan pada variabel yang diteliti.

Secara keseluruhan, teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk menguji secara menyeluruh dan objektif

efektivitas pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Dengan melalui proses analisis yang runtut mulai dari validitas, reliabilitas, deskriptif, normalitas, hingga pengujian hipotesis dan kekuatan pengaruhnya, diharapkan kesimpulan yang diperoleh nantinya benar-benar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademi

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kuningan yang berlokasi di Jl. Raya Cirendang, Cirendang, Kec. Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45518. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2025 – 12 Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X DKV yang berjumlah 30 siswa. Pelaksanaan ini diawali dengan melaksanakan observasi ke sekolah dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran Desain Grafis yaitu Bapak Jaka Akbar Fitriaji, S.Pd. bagaimana kondisi awal pembelajaran Desain Grafis di kelas, terkait metode apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran serta berdiskusi tentang media *Canva* yang akan digunakan pada penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap minat belajar siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan angket *pretest* mengenai metode pembelajaran konvensional sebelum diberikan perlakuan dan angket *postest* mengenai media *Canva* setelah diberikan perlakuan. Pengambilan data dilakukan selama 3 pekanseperti diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jadwal Proses Pengumpulan Data

No.	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Senin, 12 Mei 2025	Observasi awal untuk mengetahui kondisi kelas, kesiapan sarana prasarana, serta karakteristik peserta didik terkait mata pelajaran Desain Grafis.
2	Kamis, 15 Mei 2025	Pemberian pretest pengaruh media pembelajaran canva sebelum perlakuan diberikan.
3	Senin, 19 Mei 2025	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva.

4	Kamis, 22 Mei 2025	Pemberian posttest untuk melihat minat belajar siswa terhadap desain setelah penggunaan media pembelajaran canva.

1. Data Hasil Angket Siswa

a) Hasil Angket *Pretest* Pembelajaran Konvensional

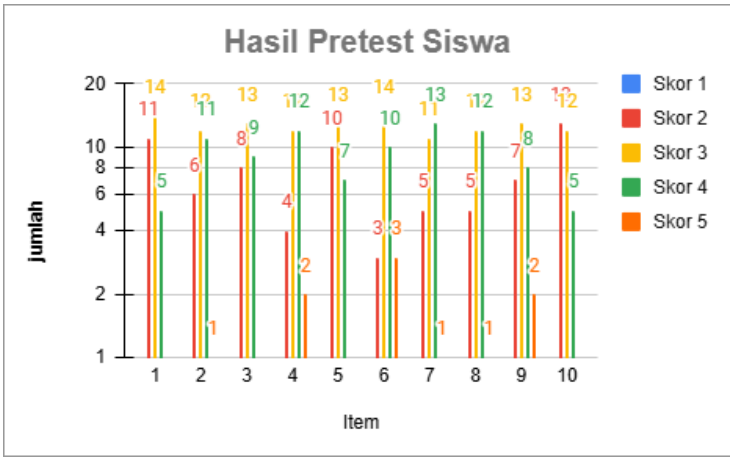
Berikut ini data hasil angket pretest siswa dengan pembelajaran konvensional

Tabel 4. 2 Hasil Angket Pretest Siswa

No	Nama Siswa	Total Skor
1	Aini Agustina	34
2	Alan Pebriansyah	25
3	Alfin Haidar Andriana	37
4	Alisha Novtisehan	32
5	Aryasatya Aditya Nur Muhamad	39
6	Aulia Safitri	25
7	Azfiar Azahra	35
8	Dani Setiawan	35
9	Delvita Siti Maharani	24
10	Eka Karina	34
11	Fadhil syahrul Jamil	37
12	Fathia Aisya Chudaeby	24
13	Fitria Ramadhani	35
14	Frada Dhyranov	35
15	Hanifah Auliya Susanti	33
16	Ibnu Mahfudz Wicaksono	25
17	Khansa Calista Putri	36
18	Khasby Zul Fauzy	34
19	Linda Erlina	38
20	Marcelino Maulana Akbar	24
21	Muhammad Hisyam	34
22	Nabila Rafifah Artanti	37

23	Nadeva Ghiats El-Karim	24
24	Nisa Novitasari	33
25	Oka Saputra	39
26	Oriza Sativa Hidayat Putri	25
27	Rania Zara Ashika	34
28	Rendra Pratama	36
29	Reysa Adzkia Olivia	24
30	Rifki Ainur Rahman	34
Total		**961**

Berdasarkan hasil pretest yang diberikan kepada 30 siswa, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 961. Nilai pretest tiap siswa bervariasi dengan skor terendah 24 dan skor tertinggi 39. Rata-rata skor pretest adalah: $\frac{961}{30}$ = 32,03. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara umum, kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup (sekitar 32 dari skor maksimum 40). Jika dilihat secara lebih rinci: Sebanyak 5 siswa memperoleh skor rendah (24). Sebanyak 6 siswa memperoleh skor cukup rendah (25). Sebagian besar siswa memperoleh skor antara 33 – 37, menunjukkan kemampuan awal yang sedang. Hanya 2 siswa yang memperoleh skor tertinggi (39), menunjukkan kesiapan belajar yang sangat baik.



Gambar 4. 1 Hasil *Pretest* Siswa

Dengan demikian, distribusi skor pretest ini menunjukkan adanya variasi kemampuan awal antar siswa, namun sebagian besar masih berada pada kategori menengah. Hasil ini memberikan gambaran bahwa sebelum diberikan perlakuan (treatment), siswa masih memiliki pemahaman yang relatif belum merata dan masih ada sebagian yang cukup rendah.

b) Hasil Nilai Angket Postest Siswa

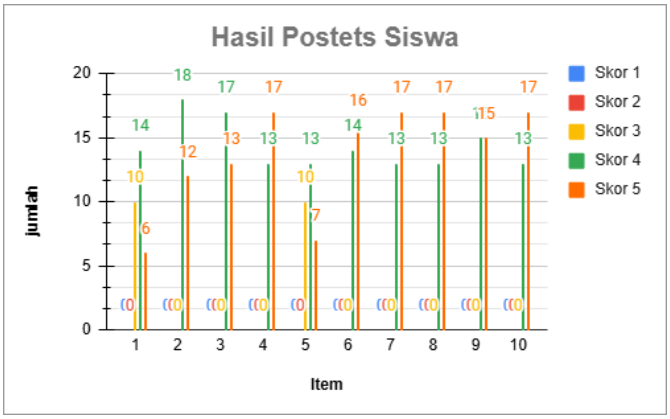
Berikut ini data hasil postest siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional:

Tabel 4. 3 Hasil Angket Postest Siswa

No	Nama Siswa	Total Skor
1	Aini Agustina	45
2	Alan Pebriansyah	38
3	Alfin Haidar Andriana	50
4	Alisha Novtisehan	40
5	Aryasatya Aditya Nur Muhamad	47
6	Aulia Safitri	38
7	Azfiar Azahra	50
8	Dani Setiawan	40
9	Delvita Siti Maharani	47
10	Eka Karina	40
11	Fadhil syahrul Jamil	50
12	Fathia Aisya Chudaeby	38
13	Fitria Ramadhani	45
14	Frada Dhyranov	38
15	Hanifah Auliya Susanti	50
16	Ibnu Mahfudz Wicaksono	40
17	Khansa Calista Putri	47
18	Khasby Zul Fauzy	38
19	Linda Erlina	50
20	Marcelino Maulana Akbar	40

21	Muhammad Hisyam	47
22	Nabila Rafifah Artanti	38
23	Nadeva Ghiats El-Karim	45
24	Nisa Novitasari	38
25	Oka Saputra	50
26	Oriza Sativa Hidayat Putri	40
27	Rania Zara Ashika	47
28	Rendra Pratama	38
29	Reysa Adzkia Olivia	50
30	Rifki Ainur Rahman	40
Total		**1304**

Berdasarkan hasil posttest terhadap 30 siswa, diperoleh skor terendah sebesar 38 dan skor tertinggi sebesar 50. Secara umum, skor siswa setelah perlakuan menunjukkan peningkatan dibandingkan pretest. Sebaran data adalah sebagai berikut: Sebanyak 8 siswa memperoleh skor 38 (26,7%). Sebanyak 7 siswa memperoleh skor 40 (23,3%). Sebanyak 4 siswa memperoleh skor 45 (13,3%). Sebanyak 6 siswa memperoleh skor 47 (20%). Sebanyak 5 siswa memperoleh skor 50 (16,7%). Dari distribusi skor terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai 38–50, di mana sebagian besar siswa memperoleh skor 38–40 serta 47–50.



Gambar 4. 2 Hasil *Postest* Siswa

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan dibandingkan hasil pretest sebelumnya. Jika pada pretest skor terbanyak berada pada kategori sedang (34–35), maka pada posttest skor terbanyak sudah bergeser ke kategori tinggi (38–50). Dengan total skor 1.304 dan rata-rata sekitar 43,47, hasil ini menggambarkan bahwa perlakuan/intervensi yang diberikan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Tabel 4. 4 Perbandingan *Pretest* dan *Postest*

Item	Rata-rata Skor Pretest	Rata-rata Skor Posttest	Peningkatan
1	2.80	3.53	+0.73
2	3.23	4.40	+1.17
3	3.03	4.43	+1.40
4	3.40	4.57	+1.17
5	2.90	3.90	+1.00
6	3.43	4.53	+1.10
7	3.33	4.57	+1.24
8	3.30	4.57	+1.27
9	3.17	4.50	+1.33
10	2.73	4.57	+1.84

Dari tabel diatas menunjukkan hasil yang diharapkan dalam sebuah intervensi, yaitu peningkatan skor yang konsisten dari Pretest ke Posttest:

1) Peningkatan Positif: Rata-rata skor Posttest (batang oranye/merah) secara signifikan lebih tinggi daripada rata-rata skor Pretest (batang biru) di semua item.
2) Efek Intervensi: Rata-rata Pretest (2.73 hingga 3.43) berada di kategori Netral Cenderung Tidak Setuju, sedangkan Posttest (3.53 hingga 4.57)

berada di kategori Setuju Cenderung Sangat Setuju.

3) Peningkatan Terbesar: Item 10 menunjukkan peningkatan terbesar (+1.84), diikuti oleh 3 (+1.40), dan 9 (+1.33), menunjukkan bahwa perlakuan memiliki dampak paling besar pada item-item ini.
4) Peningkatan Terkecil: Item 1 menunjukkan peningkatan terkecil (+0.73), meskipun peningkatan tetap terjadi.

c) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat dalam Pengguaan media canva. Penilaian ini melibatkan tiga aspek utama, yaitu Relevansi, Kesesuaian, dan Kemudahan Instruksi. Masing-masing aspek memiliki beberapa kriteria yang dijabarkan menjadi 10 butir pernyataan.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	**Kriteria Penelitian**	**Skor**	**Skor Maxs**	**Persentase**
Relevansi	Tujuan Pembelajaran Sesuai dengan Kompetensi yang ini dicapai	5	15	100 %
	Materi sesuai dengan topik pembelajaran	5		
	Materi relevan dengan media pembelajaran yang digunakan	5		
Kesesuaian	Bahasa yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa	5	15	
	Materi tepat secara konsep dan isi	5		
	Materi sesuai dengan situasi,	5		

	pengalaman, dan karakteristik siswa			
Kemudahan Instruksi	Materi dapat meningkatkan semangat belajar siswa	5	20	
	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	5		
	Materi mendorong minat siswa dalam materi desain	5		
	Materi dapat meningkatkan minat pembelajaran siswa	5		

Seluruh kriteria memperoleh skor maksimal, yaitu 5 pada setiap butir, sehingga total skor pada aspek ini adalah 15 dari skor maksimal 15 atau persentase sebesar 100%. Aspek Kesesuaian mencakup tiga kriteria, yaitu ketepatan bahasa dan kemudahan pemahaman, ketepatan konsep dan isi materi, serta kesesuaian materi dengan situasi, pengalaman, dan karakteristik siswa. Sama seperti aspek pertama, seluruh kriteria memperoleh skor penuh, sehingga total skor adalah 15 dari skor maksimal 15 atau 100%.

Aspek Kemudahan Instruksi memuat empat kriteria, yaitu kemampuan materi dalam meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong keaktifan dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Seluruh kriteria juga memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 pada setiap butir, dengan total skor 20 dari skor maksimal 20 atau 100%. Secara keseluruhan, ketiga aspek penilaian memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa materi dinilai sangat layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi. Hasil ini menggambarkan bahwa isi, bahasa, serta kualitas instruksional media pembelajaran telah memenuhi standar yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menguji ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur sesuatu yang seharusnya. Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat, valid atau tidaknya suatu kuesioner. Dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel}. Jika r_{hitung} > dari r_{tabel} maka dikatakan valid. Berikut hasil uji validitas menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 26 For Windows*. Berikut ini uji validitas soal pretest Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas *Pretest*

No Soal	Rxy	Rtabel	Status
Pretest Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional			
1	0,941	0,367	Valid
2	0,952	0,367	Valid
3	0,933	0,367	Valid
4	0,840	0,367	Valid
5	0,923	0,367	Valid
6	0,515	0,367	Valid
7	0,806	0,367	Valid
8	0,665	0,367	Valid
9	0,871	0,367	Valid
10	0,904	0,367	Valid

Uji validitas pretest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir instrumen dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment dengan jumlah responden sebanyak 29 orang. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan nilai r tabel = 0,367 (df = 27). Suatu item dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel dan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai korelasi (r

hitung) untuk masing-masing butir soal pretest sebagai berikut: butir 1 sebesar 0,941; butir 2 sebesar 0,952; butir 3 sebesar 0,933; butir 4 sebesar 0,840; butir 5 sebesar 0,923; butir 6 sebesar 0,515; butir 7 sebesar 0,806; butir 8 sebesar 0,665; butir 9 sebesar 0,871; dan butir 10 sebesar 0,904. Seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,367) dan nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05. Selain itu berikut adalah nilai hasil postest Pengaruh Penggunaan Media Canva.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas *Postest*

No Soal	Rxy	Rtabel	Status
Postest Pengaruh Penggunaan Media Canva			
1	0,923	0,361	Valid
2	0,944	0,361	Valid
3	0,751	0,361	Valid
4	0,944	0,361	Valid
5	0,879	0,361	Valid
6	0,944	0,361	Valid
7	0,751	0,361	Valid
8	0,944	0,361	Valid
9	0,899	0,361	Valid
10	0,944	0,361	Valid

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor tiap butir soal dengan skor total. Adapun jumlah responden (N) adalah 30 siswa, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,751 sampai dengan 0,944 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hal ini berarti semua butir soal pretest memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung > 0,361) dan signifikan pada taraf 0,01.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir

soal pretest dinyatakan **valid** dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk menguji konsintensitas instrumen dalam penelitian. Hasil pengukuran uji reliabilitas bertujuan untuk menguji apakah data tersebut reliabel atau tidak.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	10

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,950 dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi (0,81 – 1,00), sehingga instrumen angket pretest dinyatakan reliabel. Artinya, butir-butir pertanyaan dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian secara stabil dan akurat.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas *Postest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	10

Uji reliabilitas pada data posttest dilakukan untuk memastikan konsistensi internal instrumen setelah perlakuan (treatment). Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,967 dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi (0,81 – 1,00), sehingga instrumen angket posttest dinyatakan reliabel. Hal ini berarti bahwa butir-butir pertanyaan dalam instrumen posttest mampu memberikan hasil yang konsisten, sehingga dapat digunakan

secara valid dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian pada tahap setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen angket pada tahap pretest memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,950, sedangkan pada tahap posttest nilai Cronbach's Alpha meningkat menjadi 0,967. Kedua nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi (0,81 – 1,00), sehingga dapat disimpulkan bahwa baik pada tahap pretest maupun posttest instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Peningkatan nilai reliabilitas dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa konsistensi internal instrumen semakin kuat setelah perlakuan (treatment). Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang diteliti secara konsisten pada kedua kondisi, baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.244	30	.000	.824	30	.000
postest	.261	30	.000	.821	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada data pretest, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,000 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,000. Demikian juga pada data posttest, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,000 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,000.

Karena nilai signifikansi (Sig.) pada kedua uji tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest maupun posttest tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, pengujian hipotesis selanjutnya tidak dapat menggunakan uji parametrik (seperti uji-t), melainkan harus menggunakan uji non-parametrik.

5. Uji Non-parametrik –Wilcoxon

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang sesuai digunakan untuk jumlah responden kurang dari 50. Uji dilakukan terhadap data *Pretest* dan *posttes*t minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji, seluruh data menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Karena tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test. Uji Wilcoxon digunakan karena data berupa dua sampel yang berpasangan, yakni sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan canva. Penggunaan uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *canva*. Hasil dari uji Wilcoxon menjadi dasar untuk menarik kesimpulan terhadap efektivitas media pembelajaran.

Tabel 4. 11 Hasil Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postest - pretest	Negative Ranks	1[a]	2.00	2.00
	Positive Ranks	27[b]	14.96	404.00
	Ties	1[c]		
	Total	29		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Berdasarkan output, diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Negative Ranks = 1 (satu siswa memperoleh skor posttest lebih rendah dibanding pretest) dengan nilai rata-rata peringkat (Mean Rank) sebesar 2,00 dan jumlah peringkat (Sum of Ranks) sebesar 2,00.
b) Positive Ranks = 27 (dua puluh tujuh siswa memperoleh skor posttest lebih tinggi dibanding pretest) dengan Mean Rank sebesar 14,96 dan Sum of Ranks sebesar 404,00.
c) Ties = 1 (satu siswa memiliki skor yang sama antara pretest dan posttest).

Dari hasil tersebut terlihat bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan skor dari pretest ke posttest. Jumlah positive ranks (27 siswa) jauh lebih besar dibanding negative ranks (1 siswa), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil posttest dibandingkan pretest.

Tabel 4. 12 Wilcoxon Test Statistics

Test Statistics[a]

	postest - pretest
Z	-4.579[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Z = -4.579 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (treatment) diterima.

Hasil ini juga didukung oleh output ranks sebelumnya, di mana mayoritas siswa (27 orang) mengalami peningkatan skor pada posttest dibandingkan dengan pretest, hanya 1 siswa yang nilainya menurun, dan 1 siswa tetap. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

6. Effect Size (r)

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Z sebesar -4.579 dengan jumlah sampel (N = 29). Selanjutnya dilakukan perhitungan ukuran efek (effect size) menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$ dari hasil perhitungan diperoleh:

$$r = \frac{4.579}{\sqrt{29}} = \frac{4.579}{5.385} \approx 0.85$$

Gambar 4. 3 Effect Size (r)

Nilai effect size sebesar 0.85 termasuk dalam kategori sangat besar (Cohen, 1992), karena nilainya lebih besar dari 0.50. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian berpengaruh sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan sekaligus bermakna secara praktis antara hasil pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Kuningan mengenai pengaruh penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa kelas X DKV, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil angket *Pretest* dan *Postest* siswa. Dengan menggunakan angket *Pretest* dan *Postest*, didapatkan bahwa:

1) Pertanyaan 1: *Pretest* (rata-rata 2.80) dan *Postest* (rata-rata 3.53)
2) Pertanyaan 2: *Pretest* (rata-rata 3.23) dan *Postest* (rata-rata 4.40):

3) Pertanyaan 3: *Pretest* (rata-rata 3.03) dan *Postest* (rata-rata 4.43):
4) Pertanyaan 4: *Pretest* (rata-rata 3.40) dan *Postest* (rata-rata 4.57):
5) Pertanyaan 5: *Pretest* (rata-rata 2.90) dan *Postest* (rata-rata 3.90):
6) Pertanyaan 6,7,8: *Pretest* (rata-rata 3.30-3.43) dan *Postest* (rata-rata 4.53-4.57):
7) Pertanyaan 9: *Pretest* (rata-rata 3.17) dan *Postest* (rata-rata 4.50):
8) Pertanyaan 10: *Pretest* (rata-rata 2.73) dan *Postest* (rata-rata 4.57):

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa adalah 32,03 dengan skor terendah 24 dan skor tertinggi 39. Distribusi skor menggambarkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, bahkan terdapat beberapa siswa dengan skor rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *Canva*, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Desain Grafis masih tergolong cukup dan belum optimal. Faktor penyebabnya dapat berasal dari penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Canva*, hasil *postest* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata skor meningkat menjadi 43,47 dengan rentang skor 38–50. Mayoritas siswa memperoleh skor tinggi (38–50), dengan distribusi nilai terbanyak berada pada kategori 38, 40, 47, dan 50. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata. *Canva*, sebagai media pembelajaran berbasis digital, menghadirkan tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan.

Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa jurusan Desain Grafis yang memang dekat dengan penggunaan media visual.

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket juga mendukung temuan ini. Seluruh butir pertanyaan terbukti valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sangat tinggi (0,950 pada *pretest* dan 0,967 pada *postest*). Artinya, instrumen yang digunakan konsisten dan mampu mengukur minat belajar siswa secara tepat. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai Z = -4.579 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *postest*. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan media *Canva* benar-benar memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Lebih lanjut, perhitungan ukuran efek (*effect size*) menghasilkan nilai r = 0,85 yang termasuk kategori sangat besar menurut kriteria *Cohen* (1992). Nilai ini menegaskan bahwa penggunaan media *Canva* tidak hanya berpengaruh signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang sangat kuat secara praktis terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2019). *Canva* yang menyediakan berbagai fitur desain grafis mampu memfasilitasi siswa untuk lebih kreatif, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media *Canva* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Kuningan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *Canva* dapat dijadikan alternatif inovasi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran Desain Grafis. Tidak hanya

meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajr siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 3 Kuningan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* tergolong cukup. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket pretest dengan skor rata-rata 32,03, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan masih terdapat siswa dengan skor rendah. Artinya, sebelum penggunaan *Canva*, siswa belum menunjukkan minat belajar yang optimal.
2. Tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil angket posttest menunjukkan skor rata-rata 43,47 dengan mayoritas siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.
3. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai *effect size* $r = 0,85$ yang termasuk kategori sangat besar. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Canva*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* secara nyata berpengaruh positif dan kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Kuningan.

B. Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi yang peneliti peroleh dari hasil penelitian, diantaranya :

1. Implikasi Teoritis

   Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran kreatif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran abad 21.

2. Implikasi Praktis

   Bagi guru, *Canva* dapat menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan untuk menciptakan bahan ajar visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan gambaran bahwa integrasi media digital seperti Canva sebaiknya lebih didukung agar pembelajaran menjadi lebih modern, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa.

C. Rekomendasi

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMK Negeri 3 Kuningan, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media *Canva* sebagai berikut :

1. Untuk Guru

   Guru disarankan untuk memanfaatkan *Canva* secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran, bukan hanya sebagai media presentasi, tetapi juga untuk pembuatan infografis, poster, dan *project-based learning* yang melibatkan siswa secara langsung.

2. Untuk Siswa

   Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media *Canva* tidak hanya saat pembelajaran, tetapi juga dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar di luar kelas.

3. Untuk Sekolah

   Sekolah perlu memberikan pelatihan atau workshop bagi guru dan siswa tentang pemanfaatan Canva agar penggunaannya lebih maksimal dalam mendukung pembelajaran.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas sampel, membandingkan *Canva* dengan media digital lain, atau meneliti pengaruhnya terhadap aspek lain seperti hasil belajar, motivasi, maupun keterampilan abad 21 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, *2*(1), 18–25.

Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, J., Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., & Dharta, F. Y. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metpen*. https://penerbitzaini.com/

Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, *5*(3), 215–222. https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657

Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*, 407–419. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, *6*(2), 26. https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Firdaus, M. (2010). Intrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.

Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 2548–4419.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Jannah, K. A. M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, T. M. K. N., & Sari, M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).

Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, *7*(2), 80. https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000

Lathifah, S. U. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia | kumparan.com. *Kompasiana.Com*, 1–7. https://www.kompasiana.com/muhammad75161/63272f356e14f10616141444/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia?lgn_method=google

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *3*(2), 205. https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012

Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).

Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. *9*, 2721–2731.

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, *1*(1), 1–17.

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, *6*(2), 337–347. https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). E- Book teknologi pendidikan. In *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* (Vol. 3, Issue 1).

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik

Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 91–102. https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813

Widiasworo. (2016). Strategi dan metode mengajar siswa di luar kelas (outdoor learning) secara aktif, kreatif, inspiratif, dan komunikatif. *Ar-Ruzz: Media Grup*, *06*(01), 6404–6413.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai Angket Siswa

Pretest Metode Konvensional

No	Nama Siswa	Nomor Item Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aini Agustina	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34
2	Alan Pebriansyah	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	25
3	Alfin Haidar Andriana	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
4	Alisha Novtisehan	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32
5	Aryasatya Aditya Nur Muhamad	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
6	Aulia Safitri	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	25
7	Azfiar Azahra	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	35
8	Dani Setiawan	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	35
9	Delvita Siti Maharani	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	24
10	Eka Karina	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
11	Fadhil syahrul Jamil	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37
12	Fathia Aisya Chudaeby	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24
13	Fitria Ramadhani	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35
14	Frada Dhyranov	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35
15	Hanifah Auliya Susanti	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33
16	Ibnu Mahfudz Wicaksono	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	25
17	Khansa Calista Putri	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	36
18	Khasby Zul Fauzy	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34
19	Linda Erlina	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38
20	Marcelino Maulana Akbar	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24
21	Muhammad Hisyam	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34
22	Nabila Rafifah Artanti	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
23	Nadeva Ghiats El-Karim	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	24
24	Nisa Novitasari	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	33
25	Oka Saputra	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
26	Oriza Sativa Hidayat Putri	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	25
27	Rania Zara Ashika	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
28	Rendra Pratama	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36
29	Reysa Adzkia Olivia	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24
30	Rifki Ainur Rahman	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
Total												**961**

Postest Penggunaan Media Canva

No	Nama Siswa	Nomor Item Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aini Agustina	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
2	Alan Pebriansyah	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
3	Alfin Haidar Andriana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	Alisha Novtisehan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	Aryasatya Aditya Nur Muhamad	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
6	Aulia Safitri	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
7	Azfiar Azahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	Dani Setiawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	Delvita Siti Maharani	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
10	Eka Karina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	Fadhil syahrul Jamil	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
12	Fathia Aisya Chudaeby	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
13	Fitria Ramadhani	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
14	Frada Dhyranov	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
15	Hanifah Auliya Susanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
16	Ibnu Mahfudz Wicaksono	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17	Khansa Calista Putri	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
18	Khasby Zul Fauzy	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
19	Linda Erlina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20	Marcelino Maulana Akbar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
21	Muhammad Hisyam	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
22	Nabila Rafifah Artanti	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
23	Nadeva Ghiats El-Karim	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
24	Nisa Novitasari	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
25	Oka Saputra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
26	Oriza Sativa Hidayat Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	Rania Zara Ashika	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
28	Rendra Pratama	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38
29	Reysa Adzkia Olivia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
30	Rifki Ainur Rahman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Total												**1304**

Lampiran 2 Data Hitung Uji Validitas SPSS

Uji Validitas *Pretest*

Correlations

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	total
p1	Pearson Correlation	1	.851**	.867**	.719**	.867**	.490**	.703**	.654**	.780**	.844**	.938**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.006	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p2	Pearson Correlation	.851**	1	.857**	.802**	.857**	.498**	.774**	.630**	.847**	.842**	.951**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p3	Pearson Correlation	.867**	.857**	1	.748**	.836**	.525**	.768**	.635**	.755**	.785**	.933**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p4	Pearson Correlation	.719**	.802**	.748**	1	.748**	.339	.698**	.471**	.752**	.758**	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.067	.000	.009	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p5	Pearson Correlation	.867**	.857**	.836**	.748**	1	.308	.768**	.544**	.755**	.935**	.923**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.098	.000	.002	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p6	Pearson Correlation	.490**	.498**	.525**	.339	.308	1	.039	.359	.530**	.306	.498**
	Sig. (2-tailed)	.006	.005	.003	.067	.098		.836	.051	.003	.100	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p7	Pearson Correlation	.703**	.774**	.768**	.698**	.768**	.039	1	.379*	.671**	.732**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.836		.039	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p8	Pearson Correlation	.654**	.630**	.635**	.471**	.544**	.359	.379*	1	.431*	.495**	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.009	.002	.051	.039		.017	.005	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p9	Pearson Correlation	.780**	.847**	.755**	.752**	.755**	.530**	.671**	.431*	1	.753**	.871**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.017		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p10	Pearson Correlation	.844**	.842**	.785**	.758**	.935**	.306	.732**	.495**	.753**	1	.903**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.100	.000	.005	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.938**	.951**	.933**	.839**	.923**	.498**	.803**	.663**	.871**	.903**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas *Postest*

Correlations

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	total
p1	Pearson Correlation	1	.828**	.594**	.828**	.887**	.828**	.594**	.828**	.878**	.828**	.923**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p2	Pearson Correlation	.828**	1	.552**	1.000**	.708**	1.000**	.552**	1.000**	.816**	1.000**	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p3	Pearson Correlation	.594**	.552**	1	.552**	.807**	.552**	1.000**	.552**	.676**	.552**	.751**
	Sig. (2-tailed)	.001	.002		.002	.000	.002	.000	.002	.000	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p4	Pearson Correlation	.828**	1.000**	.552**	1	.708**	1.000**	.552**	1.000**	.816**	1.000**	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002		.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p5	Pearson Correlation	.887**	.708**	.807**	.708**	1	.708**	.807**	.708**	.713**	.708**	.879**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p6	Pearson Correlation	.828**	1.000**	.552**	1.000**	.708**	1	.552**	1.000**	.816**	1.000**	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000		.002	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p7	Pearson Correlation	.594**	.552**	1.000**	.552**	.807**	.552**	1	.552**	.676**	.552**	.751**
	Sig. (2-tailed)	.001	.002	.000	.002	.000	.002		.002	.000	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p8	Pearson Correlation	.828**	1.000**	.552**	1.000**	.708**	1.000**	.552**	1	.816**	1.000**	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.002		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p9	Pearson Correlation	.878**	.816**	.676**	.816**	.713**	.816**	.676**	.816**	1	.816**	.899**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p10	Pearson Correlation	.828**	1.000**	.552**	1.000**	.708**	1.000**	.552**	1.000**	.816**	1	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.002	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.923**	.944**	.751**	.944**	.879**	.944**	.751**	.944**	.899**	.944**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 3 Data Hitung Uji Reliabilitas SPSS

Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	10

Uji Reliabilitas *Postest*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	10

Lampiran 4 Data Hasil Uji Normalitas SPSS

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	postest	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	38	.259	8	.123	.820	8	.047
	40	.265	7	.146	.802	7	.043
	45	.356	3	.	.818	3	.157
	47	.342	5	.056	.859	5	.224
	50	.244	7	.200*	.789	7	.032

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 5 Data Hasil Uji Hipotesis--Non-Parametrik Wilcoxon

Uji Hipotesis-Non-Parametrik Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postest - pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	30[b]	15.50	465.00
	Ties	0[c]		
	Total	30		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Test Statistics[a]

	postest - pretest
Z	-4.788[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 6 Angket *Pretest* dan *Postest*

Lembar Angket *Pretest*

Angket Pretest

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut anda!

Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah kamu suka belajar dengan cara guru menjelaskan di depan kelas?					
2	Menurutmu, seberapa mudah kamu mengerti pelajaran kalau guru cuma pakai papan tulis?					
3	Apakah kamu suka belajar kalau ada banyak gambar atau video?					
4	Apakah kamu pernah merasa bosan saat guru menjelaskan di kelas?					
5	Apa hal yang paling kamu tunggu-tunggu saat pelajaran dengan cara biasa?					
6	Apakah kamu sudah tahu tentang materi yang akan diajarkan sekarang?					
7	Apakah kamu merasa bersemangat untuk					

	belajar materi ini?					
8	Kalau ada tugas, kamu lebih suka membuatnya sendiri atau berkelompok?					
9	Pernahkah kamu membuat presentasi atau poster sendiri di komputer atau HP?					
10	Apa yang membuatmu paling senang saat belajar di sekolah?					

Lembar Angket *Postest*

Angket Postest

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut anda!

Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah kamu senang belajar menggunakan Canva?					
2	Menurutmu, apakah pelajaran menjadi lebih seru dan menarik saat menggunakan Canva?					
3	Apakah materi pelajaran jadi lebih mudah kamu mengerti saat dijelaskan dengan gambar atau desain di Canva?					
4	Apa yang paling kamu suka dari belajar menggunakan Canva?					
5	Apakah kamu jadi lebih berani bertanya atau mengeluarkan ide saat menggunakan Canva?					
6	Menurutmu, apakah teman-temanmu jadi lebih semangat saat presentasi dengan hasil desain dari Canva?					
7	Apakah kamu ingin menggunakan Canva lagi					

	untuk pelajaran lain?					
8	Bagaimana perasaanmu saat bisa membuat desain yang bagus di Canva?					
9	Apakah kamu merasa sudah lebih pintar setelah belajar menggunakan Canva?					
10	Kalau ada kesempatan, apa yang ingin kamu buat lagi dengan Canva?					

Lampiran 7 Uji Validitas Ahli Materi

Lembar Uji Validitas Ahli Materi

Validasi Ahli Materi

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan berikut sesuai dengan pendapat dan pengalaman Bapak/Ibu. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

a) Aspek Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai					
2	Materi sesuai dengan topik pembelajaran					
3	Materi relevan dengan media pembelajaran yang digunakan					
4	Bahasa yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa					
5	Materi tepat secara konsep dan isi					

6	Materi sesuai dengan situasi, pengalaman, dan karakteristik siswa					
7	Materi dapat meningkatkan semangat belajar siswa					
8	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					
9	Materi mendorong minat siswa dalam materi desain					
10	Materi dapat meningkatkan minat pembelajaran siswa					

b) Saran dan Masukan Umum:

……
……
……
……..

c) Kesimpulan:

Berdasarkan hasil validasi, materi pembelajaran ini:

1) Layak digunakan tanpa revisi.
2) Layak digunakan dengan revisi sesuai sasaran.
3) Tidak layak digunakan.

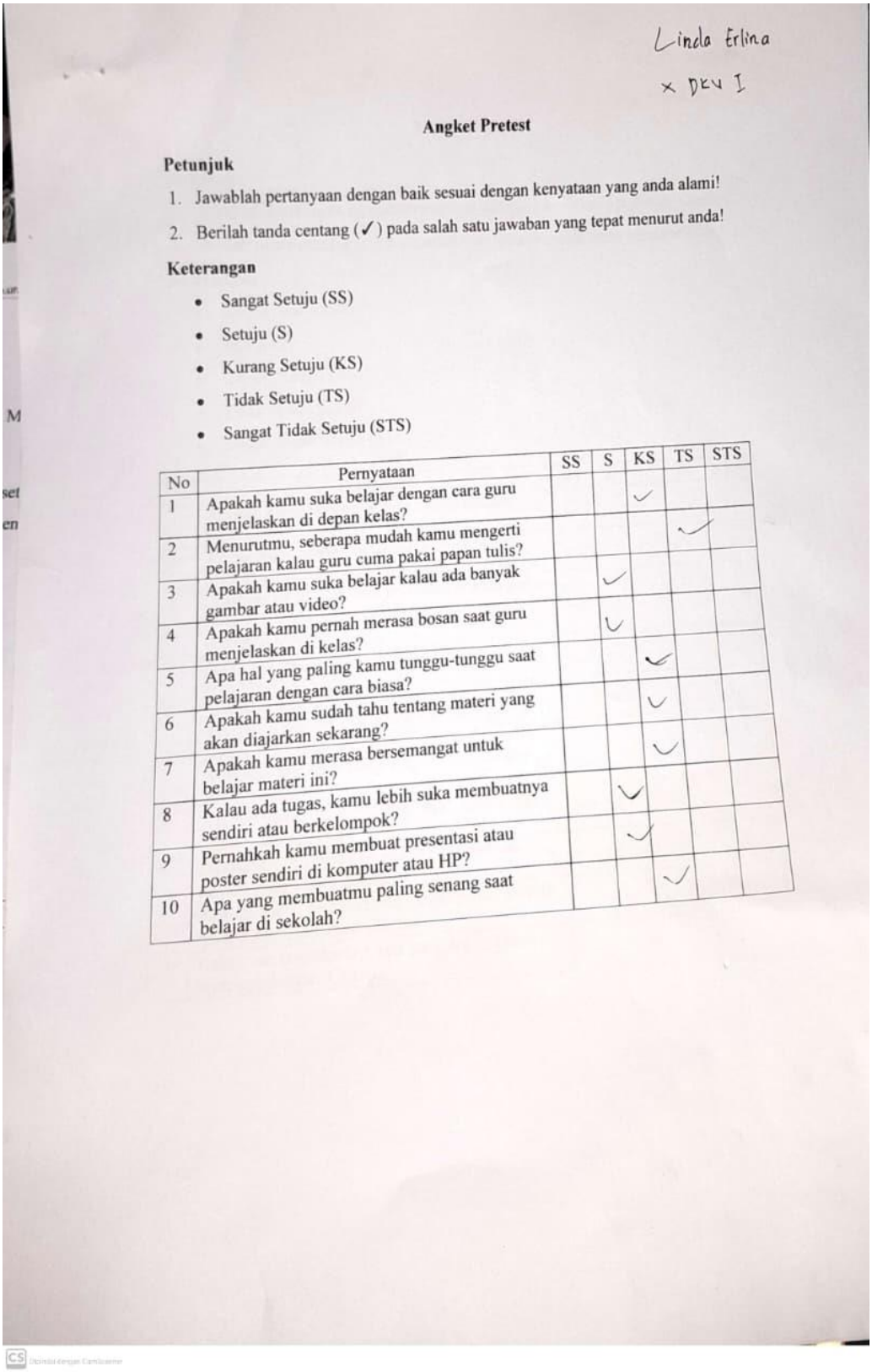
(mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kuningan, 22 Mei 2025
Validator

Jaka Akbar Fitriaji, S.Pd.
NIP. 199301222022211001

Lampiran 8 Hasil Angket *Pretest* dan *Postest* Siswa

Hasil Angket *Pretest*



Linda Erlina
X DKV I

Angket Pretest

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut anda!

Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah kamu suka belajar dengan cara guru menjelaskan di depan kelas?			✓		
2	Menurutmu, seberapa mudah kamu mengerti pelajaran kalau guru cuma pakai papan tulis?				✓	
3	Apakah kamu suka belajar kalau ada banyak gambar atau video?		✓			
4	Apakah kamu pernah merasa bosan saat guru menjelaskan di kelas?		✓			
5	Apa hal yang paling kamu tunggu-tunggu saat pelajaran dengan cara biasa?			✓		
6	Apakah kamu sudah tahu tentang materi yang akan diajarkan sekarang?			✓		
7	Apakah kamu merasa bersemangat untuk belajar materi ini?			✓		
8	Kalau ada tugas, kamu lebih suka membuatnya sendiri atau berkelompok?		✓			
9	Pernahkah kamu membuat presentasi atau poster sendiri di komputer atau HP?		✓			
10	Apa yang membuatmu paling senang saat belajar di sekolah?			✓		

Hasil Angket *Postest*

Fadhil Syahrul Jamil

X DKV 1

Angket Postest

Petunjuk

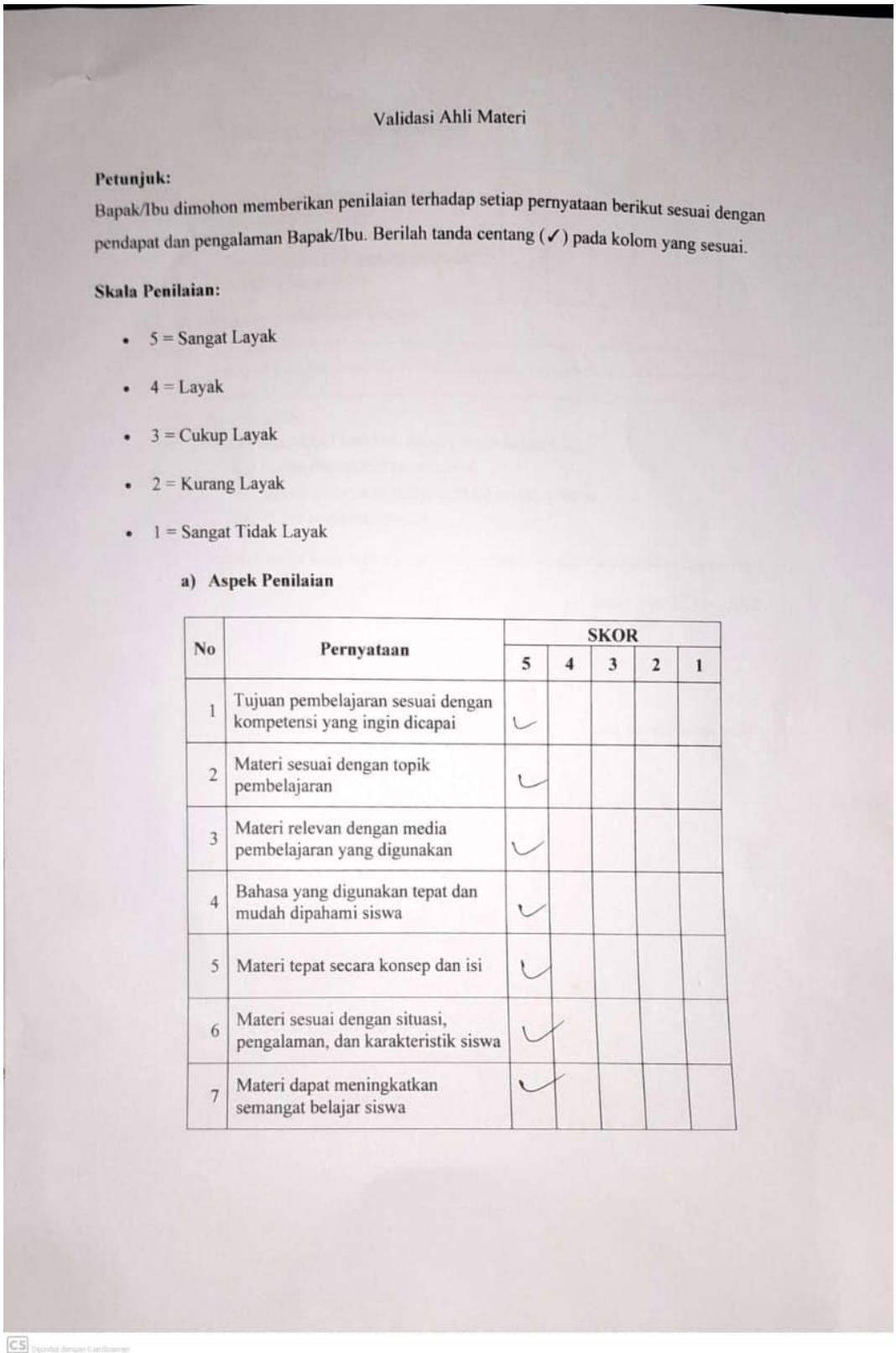
1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut anda!

Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah kamu senang belajar menggunakan Canva?	✓				
2	Menurutmu, apakah pelajaran menjadi lebih seru dan menarik saat menggunakan Canva?	✓				
3	Apakah materi pelajaran jadi lebih mudah kamu mengerti saat dijelaskan dengan gambar atau desain di Canva?	✓				
4	Apa yang paling kamu suka dari belajar menggunakan Canva?	✓				
5	Apakah kamu jadi lebih berani bertanya atau mengeluarkan ide saat menggunakan Canva?			✓		
6	Menurutmu, apakah teman-temanmu jadi lebih semangat saat presentasi dengan hasil desain dari Canva?	✓				
7	Apakah kamu ingin menggunakan Canva lagi untuk pelajaran lain?	✓				
8	Bagaimana perasaanmu saat bisa membuat desain yang bagus di Canva?	✓				
9	Apakah kamu merasa sudah lebih pintar setelah belajar menggunakan Canva?			✓		
10	Kalau ada kesempatan, apa yang ingin kamu buat lagi dengan Canva?			✓		

Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Ahli Materi



Validasi Ahli Materi

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan berikut sesuai dengan pendapat dan pengalaman Bapak/Ibu. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

a) Aspek Penilaian

No	Pernyataan	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	✓				
2	Materi sesuai dengan topik pembelajaran	✓				
3	Materi relevan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
4	Bahasa yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa	✓				
5	Materi tepat secara konsep dan isi	✓				
6	Materi sesuai dengan situasi, pengalaman, dan karakteristik siswa	✓				
7	Materi dapat meningkatkan semangat belajar siswa	✓				

CS Dipindai dengan CamScanner

8	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	✓				
9	Materi mendorong minat siswa dalam materi desain	✓				
10	Materi dapat meningkatkan minat pembelajaran siswa	✓				

b) Saran dan Masukan Umum:

Bagus Langsung materi nya.

c) Kesimpulan:

Berdasarkan hasil validasi, materi pembelajaran ini:

1) Layak digunakan tanpa revisi.
2) Layak digunakan dengan revisi sesuai sasaran.
3) Tidak layak digunakan.

(mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kuningan, 22 Mei 2025
Validator

Jaka Akbar Fitriaji, S.Pd.
NIP. 199301222022211001

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10 Surat Keputusan Penelitian

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PENDIDIKAN, SOSIAL DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 024/KEP/IL3.AU.6/E/2025

Tentang

PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi (FPST) Universitas Muhammadiyah Kuningan setelah :

Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/1.1/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 406/E/O/2024;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/I.O/B/2007.

MEMUTUSKAN

Menetapkan

Pertama :

NIM/ NAMA	PRODI	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING
211223036/ Fathu Romdhon	PTIK	Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain	Solhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Agustus 2025.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 14 Dzulhijah 1446 H
10 Juni 2025 M

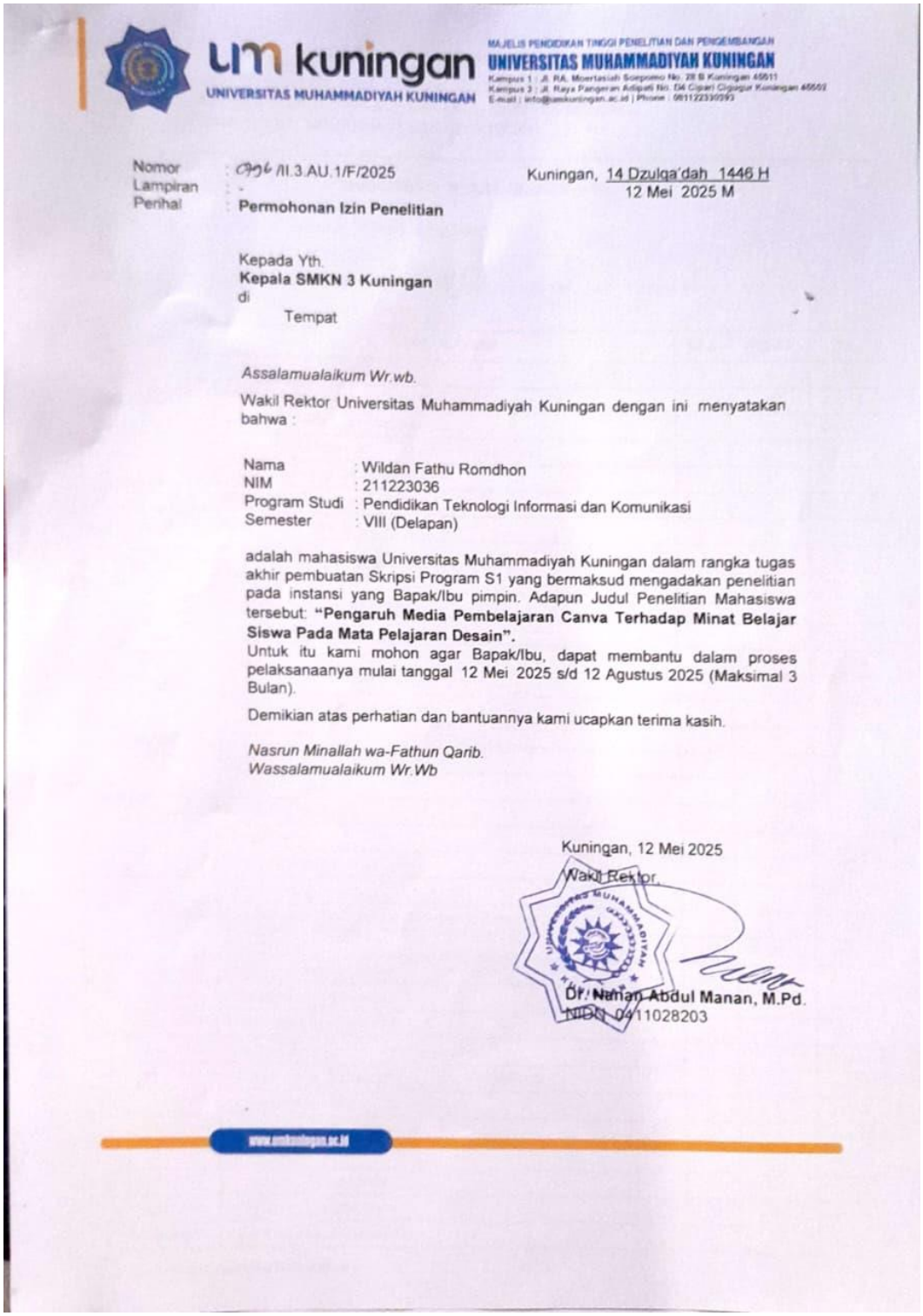
Dekan,

Dr. Boby Agustan, M.Pd.
NIDN. 0423088901

Tembusan Yth :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan;
2. Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan;
3. Direktorat Akademik dan AIK;
4. Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni;
5. Kepala Bidang Keuangan;
6. Kepala Bidang Akademik;
7. Kepala Bidang Kemahasiswaan;
8. Ketua Program Studi;
9. Yang Bersangkutan.

Lampiran 11 Surat Izin Observasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Kampus 1 : Jl. RA. Moertasiah Soegoneo No. 28 B Kuningan 45511
Kampus 2 : Jl. Raya Pangeran Antjuki No. 04 Cigugur Cigugur Kuningan 45551
E-mail : info@uniskuningan.ac.id | Phone : 081122330593

Nomor : 0996 /II.3.AU.1/F/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kuningan, 14 Dzulqa'dah 1446 H
12 Mei 2025 M

Kepada Yth.
Kepala SMKN 3 Kuningan
di
Tempat

Assalamualaikum Wr.wb.

Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Wildan Fathu Romdhon
NIM : 211223036
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Semester : VIII (Delapan)

adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kuningan dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun Judul Penelitian Mahasiswa tersebut: **"Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain".**
Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu, dapat membantu dalam proses pelaksanaanya mulai tanggal 12 Mei 2025 s/d 12 Agustus 2025 (Maksimal 3 Bulan).

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

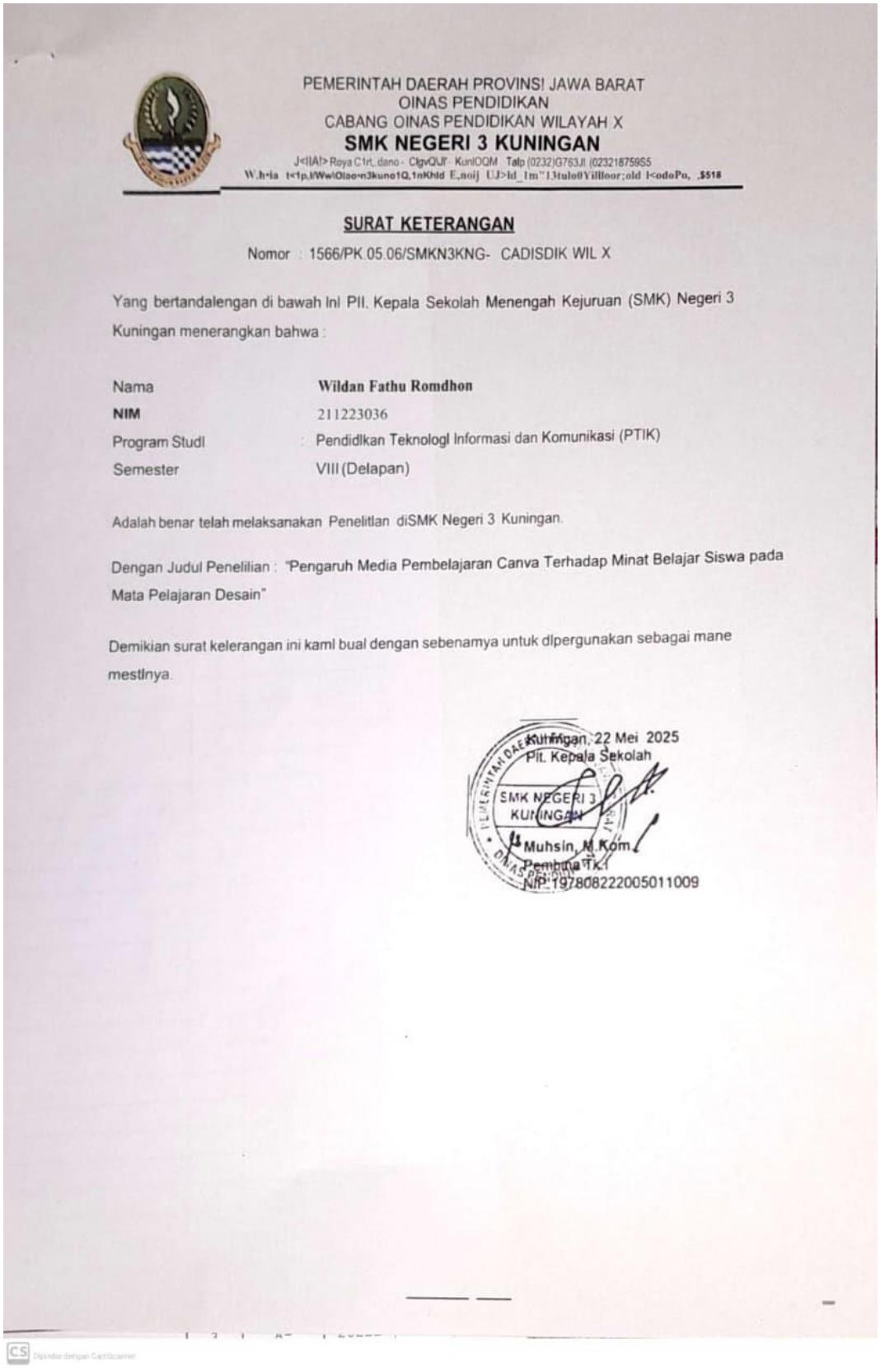
Nasrun Minallah wa-Fathun Qarib.
Wassalamualaikum Wr.Wb

Kuningan, 12 Mei 2025
Wakil Rektor,

Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIDN. 0411028203

www.uniskuningan.ac.id

Lampiran 12 Surat Balasan Sekolah



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
OINAS PENDIDIKAN
CABANG OINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 3 KUNINGAN
J<IIAI> Roya C1rt_dano - ClgvQJI· KunlOQM Talp (0232)G763JI (02321875955
W.h·ia t<1p.l/WwlOiao·n3kuno1Q.1nKhld E_noij UJ>ld_1m"13tulo0YillBoor;old l<odoPo, .$518

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1566/PK.05.06/SMKN3KNG- CADISDIK WIL X

Yang bertandalengan di bawah Inl PII. Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kuningan menerangkan bahwa :

Nama		**Wildan Fathu Romdhon**
NIM		211223036
Program Studl	:	Pendidlkan Teknologl Informasi dan Komunikasi (PTIK)
Semester		VIII (Delapan)

Adalah benar telah melaksanakan Penelitlan diSMK Negeri 3 Kuningan.

Dengan Judul Penelilian : "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain"

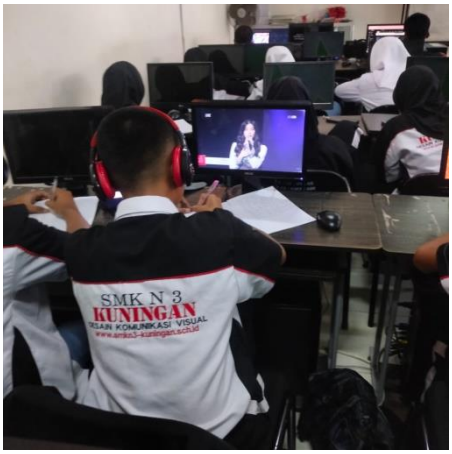
Demikian surat kelerangan ini kaml bual dengan sebenarnya untuk dlpergunakan sebagai mane mestlnya.

Kuningan, 22 Mei 2025
Plt. Kepala Sekolah

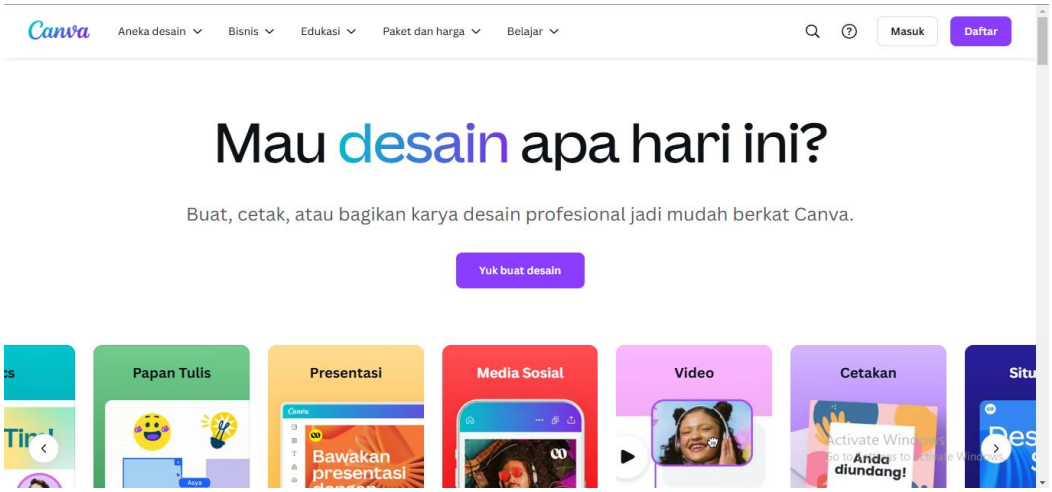
SMK NEGERI 3 KUNINGAN

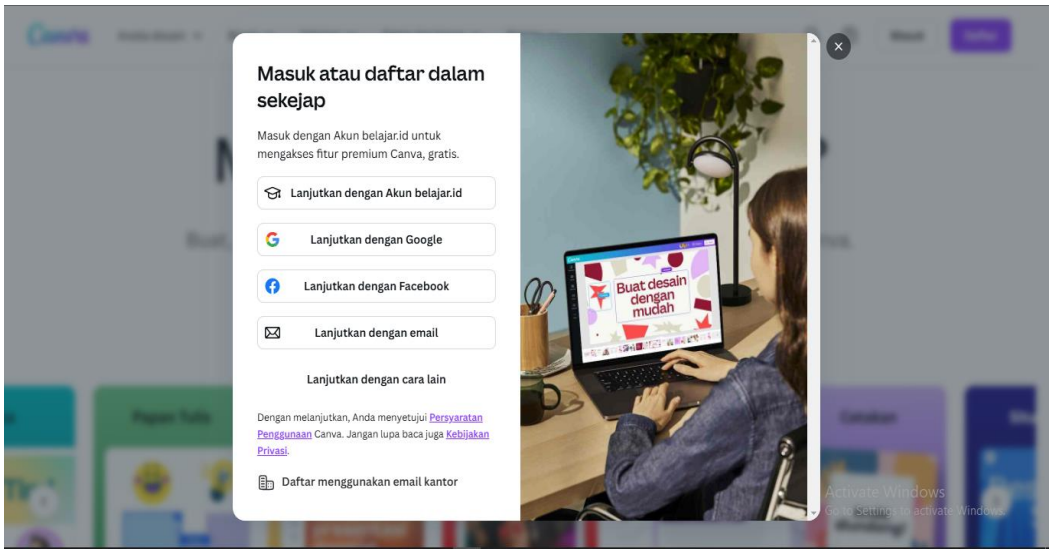
Muhsin, M.Kom
Pembina Tk.I
NIP. 197808222005011009

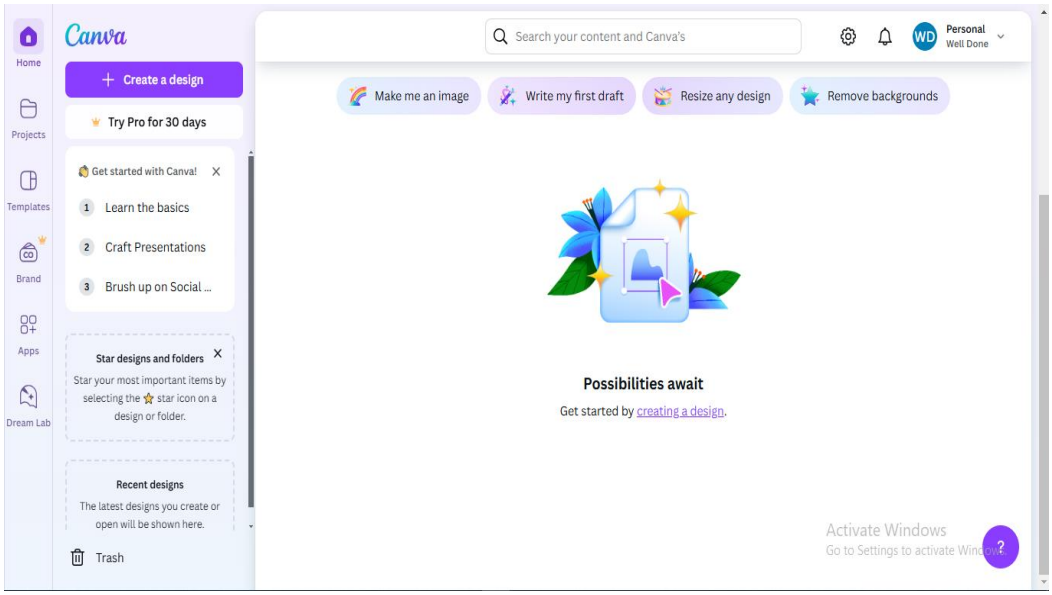
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian



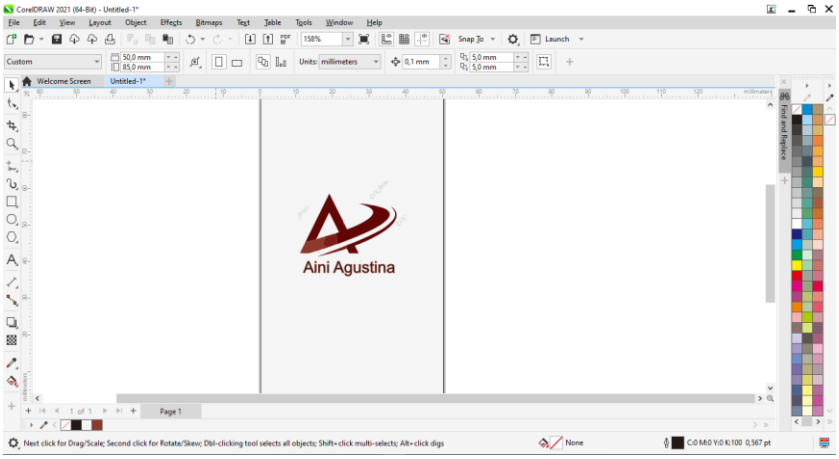
Lampiran 14 Tampilan Media *Canva*

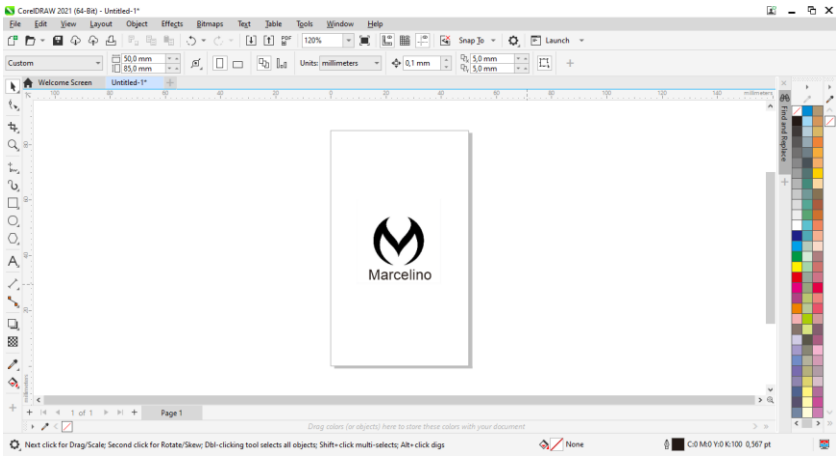


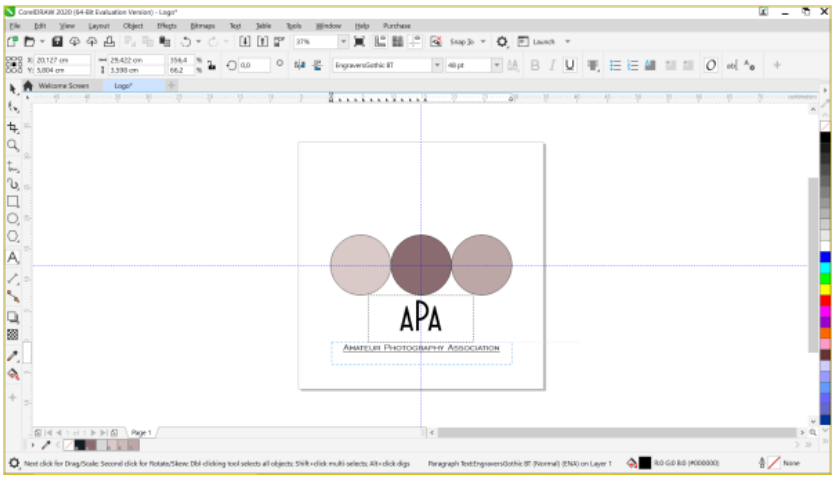




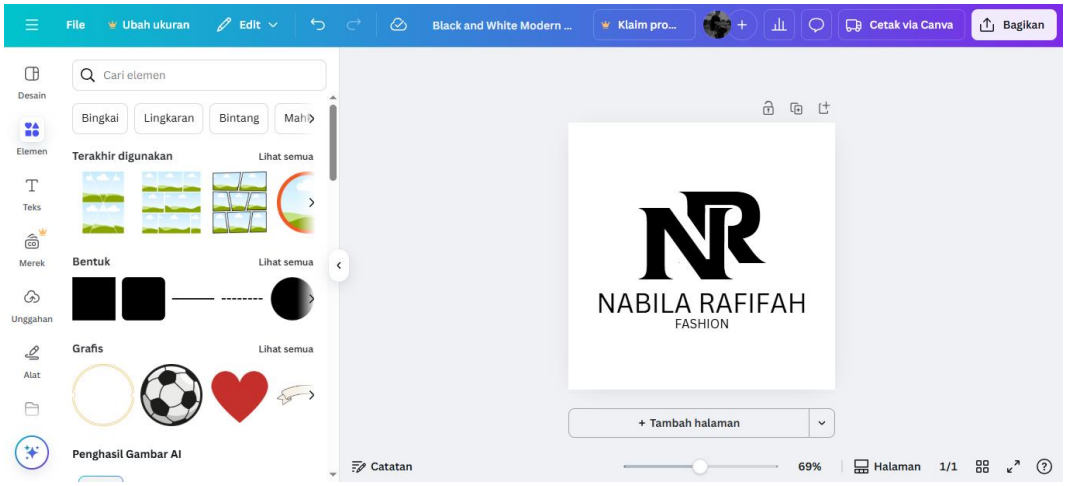
Hasil Desain dengan Konvensional

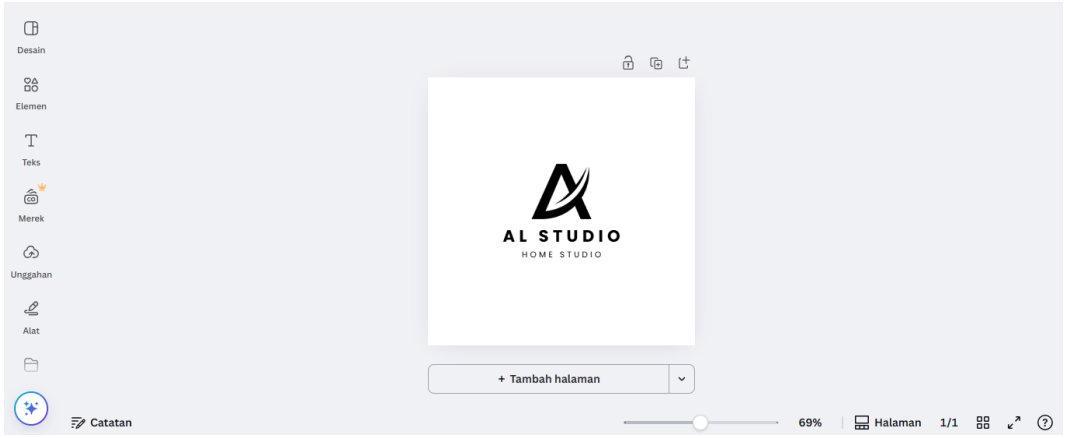


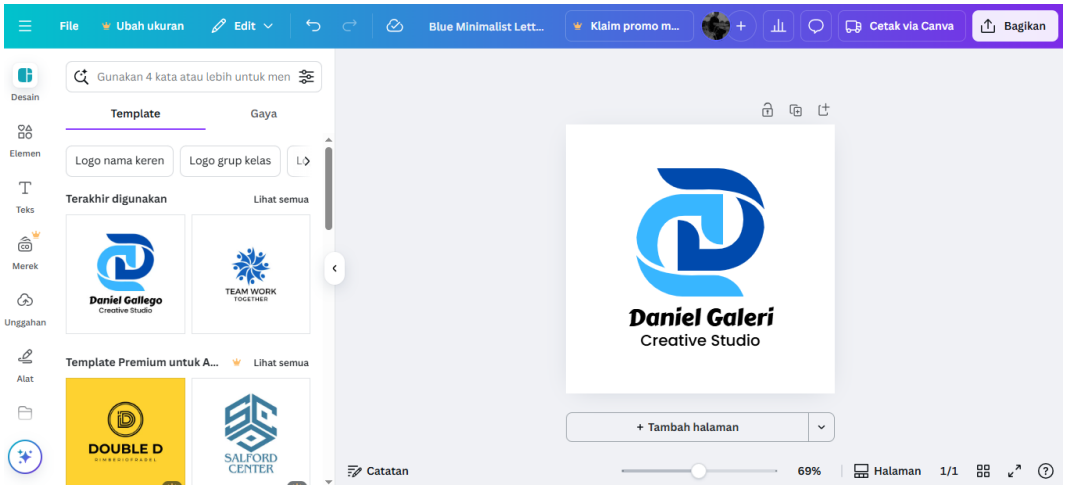




Hasil Dengan Media *Canva*







RIWAYAT HIDUP

Wildan Fathu Romdhon adalah penulis skripsi ini. Lahir di Kuningan, Jawa Barat, pada tanggal 20 November 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Ali Mahdi dan Ibu Rosih. Penulis bertempat tinggal di Dusun Manis, RT.001/RW.001, Desa Pajambon, Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Pajambon, kemudian melanjutkan ke MTs N 7 Kuningan, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di MA Miftahuttholibin. Pendidikan tinggi ditempuh di Universitas Muhammadiyah Kuningan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK), Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi (FPST). Selama masa kuliah, penulis aktif dalam kegiatan organisasi, baik internal maupun eksternal.