

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Adelbertus Gading Ananta Putra*, Wiranto Oktavian, Supriyadi, Jody Setya Hermawan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia
**Corresponding author email: adelgading02@gmail.com*

Article History

Received: 24 October 2024
Revised: 11 November 2024
Published: 16 November 2024

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of the use of interactive canva media on the increase in students' interest in learning. The sample used in this study was 24 students in class IV B SD Negeri 2 South Metro this study uses a descriptive method with a quantitative approach. The data obtained were processed using a method using a descriptive statistical method by measuring the average increase in data processing results based on the Likert scale. This study obtained the result that as many as 75.38% of the responses based on the questionnaire distributed, respondents agreed that the use of interactive Canva media can increase interest in learning. It was concluded that there was an influence of interactive canva media on the learning interest of students in grade IV B SD Negeri 2 South Metro.

Keywords: *Canva Interactive, Learning Media, Learning Interest*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Putra, A. G. A., Oktavian, W., Supriyadi, & Hermawan J. S. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1834–1840. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521>



LATAR BELAKANG

Minat belajar ialah dorongan dalam diri peserta didik untuk selalu bersemangat mengejar ilmu. Minat belajar peserta didik krusial pada proses pembelajaran karena akan mempengaruhi penilaian akhir pembelajaran (Matondang, 2021). Penanda ketertarikan belajar siswa mencakup rasa senang, minat, fokus, dan partisipasi mereka pada proses belajar (Purwoko dkk., 2021). Penanda tersebut berfungsi untuk menilai tingkat ketertarikan siswa selama proses belajar.

Pada proses pembelajaran, pemahaman konsep sama signifikansinya dengan minat belajar. Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami aspek-aspek utama setelah proses belajar (Rahmah dkk., 2019), diharapkan pemahaman konsep ini membantu siswa menerapkan pengetahuan yang mereka punyai dalam kehidupan keseharian. Menurut revisi taksonomi Bloom, indikator penguasaan konsep meliputi “mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mensintesis (C5), serta mengevaluasi (C6)” (Anderson & Krathwohl, 2001). Pada akhirnya penanda ini akan berfungsi untuk menilai tingkat pemahaman konsep yang dikuasai oleh siswa.

Masih adanya penggunaan metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran tidak memastikan kesuksesan belajar siswa (Hutauruk, Maulina, & Manik, 2018; Suarni, 2019). Pada proses belajar, penguasaan metode, pendekatan, serta media sangat krusial. Keakuratan dalam pemilihan metode dan media menjadi faktor utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, lingkungan belajar yang menyenangkan sangat diperlukan agar siswa bisa berpartisipasi aktif serta menikmati proses pembelajaran.

Berdasar hasil observasi di SD Negeri 2 Metro Selatan menyatakan bahwa ketertarikan dalam belajar peserta didik, dalam pembelajaran IPAS cenderung minim dilihat dari hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan pula dengan adanya sesi wawancara bersama pendidik kelas IV B SD Negeri 2 Metro Selatan tergolong rendah, pendidik yang memberikan informasi bahwa peserta didik belum tertarik untuk fokus saat pembelajaran IPAS dalam waktu yang lama. Peserta didik cenderung cepat bosan dan tidak fokus dalam memahami materi pembelajaran jika hanya dilakukan dengan metode ceramah saja.

Melihat data hasil survei yang dilakukan oleh PISA, observasi awal serta wawancara bisa disimpulkan bahwasanya ketertarikan belajar peserta didik di Indonesia masih rendah dan perlu adanya upaya peningkatan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan kemauan belajar siswa sehingga proses pembelajaran di kelas tidak monoton dan membosankan. Penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga selama proses belajar siswa tidak merasa. Aplikasi canva memberikan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik selama proses belajar. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Canva selaras dengan kebiasaan peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi pada kehidupan keseharian. Oleh karenanya, peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Minat belajar merupakan komponen yang mendorong belajar dan mendukung keberhasilan peserta didik, minat belajar harus

diperhatikan. Isi pelajaran akan dicatat dengan benar jika peserta didik tertarik pada pelajaran. Sebaliknya, jika peserta didik tidak tertarik pada pelajaran, apa yang disampaikan guru tidak diperhatikan atau didengarkan. Oleh karena itu, di era pesatnya kemajuan teknologi, penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat diakses melalui perangkat elektronik berupa aplikasi Canva dan Web Canva. Menurut Pelangi (2020), Canva ialah platform digital berbasis online yang menawarkan beragam fitur menarik, meliputi presentasi, brosur, pamflet, poster, resume, spanduk, serta yang lainnya. Adanya hal tersebut memudahkan akses dan proses pembelajaran di kelas tidak membosankan dan monoton.

Aplikasi Canva menawarkan beragam desain menarik yang dapat mendukung kreativitas guru serta siswa dalam merancang media pembelajaran. Dengan berbagai fiturnya, aplikasi ini menghemat waktu dan memungkinkan proses desain media pembelajaran secara praktis tanpa memerlukan penggunaan laptop, melainkan cukup melalui perangkat seluler. (Tanjung & Faiza, 2019). Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V.A. Fitria et al., 2021) mengungkapkan bahwasannya penggunaan Canva pada pembuatan media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat. Platform ini memungkinkan para guru untuk menghasilkan berbagai desain yang disertai dengan template, animasi, dan penomoran halaman, yang mampu meningkatkan efisiensi waktu serta kreativitas. Guru serta siswa dapat mengembangkan media yang menarik untuk keperluan presentasi, seperti slide, poster, serta mind mapping. (Triningsih, 2021) mengemukakan bahwasannya penggunaan Canva mendukung guru dan peserta didik dalam menerapkan keterampilan, kreativitas, serta

berbagai manfaat lainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemampuan desain yang dihasilkan melalui Canva untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya mendorong motivasi belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan didukung oleh penelitian serupa sebagai penguat. Adapun hasil analisis beberapa karya ilmiah yang serupa diungkapkan oleh A.A. Kurniawan dkk pada tahun 2024 yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" mendapatkan hasil bahwa antara hasil belajar siswa sebelum dilakukannya ice breaking dengan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Canva ada perbedaan. Data pretest serta posttest memiliki nilai Sig.2-tailed $0,000 < 0,05$, mengindikasikan H_0 ditolak serta H_a diterima. Dengan 57% nilai N-Gain, bisa disimpulkan bahwasannya pemberian media belajar interaktif Canva membantu siswa belajar lebih efektif. (A.A. Kurniawan et al., 2024). Penelitian lain, yaitu O. Hajar dkk tahun 2023 yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar" mendapatkan hasil berdasar nilai t hitung atau nilai probabilitas sig.-2 tailed, Hasil pre-test serta post-test secara rata-rata berbeda jika nilai t hitung masuk dalam wilayah penolakan H_0 , serta nilai sig.2 $< 0,05$. Hal ini menandakan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajar Canva memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa SDN Warugunung 1 Surabaya serta sebaliknya. Berdasarkan perhitungan statistik yakni 41,202 nilai t hitung, nilai t tabel yang dilihat dari tabel distribusi t didapat 2,032 t tabel, dengan $0,000 < 0,05$ nilai probabilitas, maka bisa disimpulkan

bahasannya H_0 ditolak serta H_1 diterima. Oleh karenanya, minat belajar peserta didik di SDN Warugunung 1 Surabaya dipengaruhi secara signifikan serta positif oleh kegiatan penggunaan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (O. Hajar et al., 2023). Penelitian lain, yaitu Ira Restu Kurnia, Titin Sunaryat 2023 yang berjudul “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” menghasilkan temuan bahwa penilaian dari ahli media mencapai 84,61%, serta dari ahli materi sebesar 81,67%. Sementara itu, respon dari guru menunjukkan persentase 84,51% serta dari siswa 83,61%. Berdasarkan penilaian ahli materi serta ahli media temuan studi ini mengindikasikan bahwasannya media video pembelajaran berbasis Canva mencapai kriteria validitas. Siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi pada proses pembelajaran berdasarkan uji coba penerapan media tersebut. Hal ini terlihat dari hasil angket yang diberi pada siswa, yang memperlihatkan minat belajar dibanding sebelumnya mengalami peningkatan. Maka, studi ini berkesimpulan bahwasannya minat belajar siswa bisa ditingkatkan oleh media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian lain, yaitu Faiqah, F., N., & Rukmana, D. 2022 yang berjudul “Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV” menunjukkan bahwa motivasi belajar pada taraf signifikansi 0,05 mempunyai nilai thitung sebesar $7,892 > t_{tabel} 2,2010$. Sementara itu, untuk penguasaan konsep, pada taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ nilai thitung $> t_{tabel}$ yakni $11,285 > 2,2010$. Temuan ini mengindikasikan bahwasannya dengan bantuan aplikasi Canva penerapan model

teka-teki bergambar memberikan pengaruh signifikan terhadap siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung mengenai motivasi belajar serta penguasaan konsep IPA.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijabarkan, minat belajar yang ada di Indonesia khususnya di kelas IV B SD Negeri 2 Metro Selatan masih tergolong rendah. Dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa, alternatif yang bisa dipakai oleh seorang pendidik salah satunya ialah dengan memakai media canva interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuktikan dan mengetahui seberapa besar pengaruh media canva interaktif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Peneliti akan berfokus pada peserta didik kelas tinggi, yaitu kelas IV agar peneliti juga dapat mengajak peserta didik dan pendidik untuk mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran melalui media canva interaktif. Selain itu, dengan adanya penelitian peneliti juga berharap ini bisa menjadi referensi tambahan pendidik untuk menumbuhkan semangat berliterasi melalui digitalisasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Secara umum, metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dipakai pada studi ini. Studi ini hanya menguji pemberian perlakuan pada satu kelas eksperimen tanpa adanya pembanding. Subjek studi ini ialah siswa kelas IV B SD Negeri 2 Metro Selatan. Sampel penelitian ada 24 siswa dengan siswa laki-laki 13 serta siswa perempuan 11. Prosedur pada studi ini, yakni (1) melakukan observasi dan wawancara di sekolah; (2) membuat instrumen kuisioner; (3) menyebarkan angket kuisioner kepada peserta didik; dan (4) mengolah dan menganalisis data.

Instrumen pada angket kuisioner minat membaca peserta didik diukur melalui skala Likert dengan penskoran 1, 2, 3, dan 4, mulai dari Tidak Pernah, Kadang-kadang, Sering serta Selalu (Faridah dkk., 2024). Teknik analisis data memakai metode statistik deskriptif dengan mengukur rerata kenaikan hasil olah data berdasarkan skala Likert. Teknik statistik deskriptif dapat memberikan gambaran mengenai distribusi data dalam studi ini.

Table 1. Bobot Nilai

Kriteria penilaian	Bobot Nilai
Kehadiran	10%
Tugas	20%
UTS	30%
UAS	40%

Pada studi ini, metode analisis data memakai pendekatan kuantitatif, yakni dengan menghitung semua hasil pembelajaran yang didapat yang dilaksanakan para siswa pada saat proses pembelajaran yakni dari aspek tugas, kehadiran, UTS, serta UAS. Kriteria kelulusan terlihat dalam tabel di bawah ini:

Table 2. Indikator Penilaian

NILAI	BOBOT	KETERANGAN	KATEGORI
86-100	A	SANGAT BAGUS	PASS
76-85	B	BAGUS	PASS
66-75	C	CUKUP	PASS
56-65	D	KURANG	FAIL
0 – 55	E	SANGAT KURANG	FAIL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian skala likert angket minat belajar yang telah dibagikan kepada 24 siswa kelas IV B SD Negeri 2 Metro Selatan TP 2024/2025 mendapatkan hasil kenaikan sebesar 75,4 dalam kategori setuju. Berikut penjabaran data menggunakan skla likert deskriptif skala Likert.

Table 3. Hasil Jawaban dari 30 Pernyataan

Kategori	Skor
SS	240
S	314
TS	103
STS	63
Jumlah	720

Table 4. Bobot Nilai

SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Table 5. Presentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat (Tidak Setuju, Buruk atau Kurang Sekali)
20% - 39,99%	Tidak Setuju atau Kurang Baik
40% - 59,99%	Cukup atau Netral
60% - 79,99%	Setuju, Baik atau Suka
80% - 100%	Sangat (Setuju, Baik, Suka)

Maka diperoleh hasil perhitungan dari jawaban responden ialah.

1. Responden yang menjawab Selalu adalah $240 \times 4 = 960$
 2. Responden yang menjawab Sering adalah $314 \times 3 = 942$
 3. Responden yang menjawab Kadang-kadang adalah $103 \times 2 = 206$
 4. Responden yang menjawab Tidak Pernah adalah $63 \times 1 = 63$
- Total skor = $960 + 942 + 206 + 63 = 2171$

Agar memperoleh hasil interpretasi, perlu diketahui skor maksimum (X) serta skor minimum (Y) terlebih dahulu dengan menggunakan rumus penilaian pada item berikut.

$X = \text{“Skor terendah Likert} \times \text{jumlah responden (angka terendah “1”)}\text{”}$

$Y = \text{“Skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden (angka tertinggi “4”)}\text{”}$

Untuk item SANGAT SETUJU total skor tertinggi ialah $4 \times 720 = 2880$,

sedangkan untuk item SANGAT TIDAK SETUJU yakni $1 \times 720 = 720$.

Dengan demikian, apabila jumlah skor responden mencapai 2171, maka interpretasi penilaian responden terkait minat belajar menggunakan Canva interaktif didasarkan pada hasil nilai yang diperoleh melalui perhitungan dengan rumus Indeks Persentase (%).

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{2171}{2880} \times 100$$

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{2171}{2880} \times 100$$

dengan kategori **SETUJU**.

Berdasarkan data yang telah didapatkan di atas, bisa disimpulkan bahwasannya 24 responden SETUJU media canva interaktif bisa meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan pendekatan skala Likert dalam penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 75,38%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media canva interaktif mendapatkan respon positif dimana responden setuju bahwa media tersebut bisa meningkatkan minat belajar. Peserta didik sangat antusias pada keterlaksanaan pembelajaran didalam kelas dengan menyimak materi menggunakan media canva interaktif.

Media Canva interaktif ialah sebuah platform pembelajaran digital yang bisa ditampilkan dalam berbagai format seperti teks, animasi film, grafik, musik, kuis, powerpoint interaktif, permainan, serta aktivitas lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Aulia, n.d.).

KESIMPULAN

Dari penelitian ini, kesimpulannya ialah penerapan media canva interaktif

berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan. Adanya media canva interaktif juga memberikan dampak positif bagi dunia kependidikan khususnya dalam pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi digital bagi pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan, peneliti merekomendasikan dan mengajak para pendidik untuk menggunakan media canva interaktif sebagai upaya persuasif kegiatan pembelajaran didalam kelas untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sekolah hendaknya dapat melengkapi fasilitas yang mendukung keterlaksanaan kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan media canva interaktif. Peneliti merekomendasikan bagi para peneliti selanjutnya untuk dapat memberikan hasil penelitiannya lebih dikembangkan ke arah media berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for learning, Teaching And Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman Inc.
- Aulia, D. (n.d.). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Issue 1).
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal*

- PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15(2), 176-185.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Hutauruk, D. S., Maulina, I., & Manik, Y. M. (2018). HASIL BELAJAR SISWA DENGAN STRATEGI PEMBERDAYAAN BERPIKIR MELALUI PERTANYAAN (PBMP) DI SMA NEGERI 5 MEDAN. *DIDAKTIKA BIOLOGI: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 33-40.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.
- Matondang, S. (2021). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Kelas IV SD Negeri 228 Hutagodang. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 11-20.
- Purwoko, A. A., Burhanuddin, Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., Pariza, D., & Burhanuddin. (2021). Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding SAINTEK LPPM Universitas Mataram*, 3, 94-102.
- Rahmah, K., Widodo, W., & Supardi, I. (2019). Pengembangan Kit Media Pembelajaran IPA Berbasis Sainifik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas Vi SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 892-899.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568)*.
- Suarni, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Di SDN 05 Kota Mukomuko. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 63-70.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.