

---

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN INFOMATIKA DI KELAS 10 ULW SMK NEGERI 7 KOTA BENGKULU

---

Sumitro<sup>1)</sup> – Herawansa<sup>2)</sup>, Y. Fitria<sup>3)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas  
Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**

[sumitro12@gmail.com](mailto:sumitro12@gmail.com)

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika di Kelas X ULW SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada kurangnya partisipasi aktif di kelas, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri dari dua kelas: Kelas X ULW 1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran canva, dan Kelas X ULW 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test). Data dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran canva. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran canva memiliki pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika.



**Keyword:** Media Pembelajaran Canva, Minat Belajar Siswa

---

### Pendahuluan

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti presentasi, infografis, modul interaktif, dan konten visual lainnya. Keunggulan Canva dalam dunia pendidikan terletak pada kemudahan penggunaannya serta fitur-fitur yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi canva karena adanya teknologi computer/smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e-learning (Mahardika et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran informatika di sekolah menengah kejuruan, minat belajar siswa menjadi faktor krusial yang dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Informatika sebagai mata pelajaran yang erat kaitannya

dengan teknologi seharusnya mampu disampaikan dengan cara yang menarik agar siswa lebih antusias dalam belajar. Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan kendala, seperti rendahnya minat belajar siswa akibat penyampaian materi yang monoton dan kurang interaktif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan media digital mampu menyajikan materi dengan visualisasi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode ceramah atau buku teks semata. Canva, sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis desain visual, menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, khususnya kelas 10 ULW salah satu kelas yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika. Berdasarkan observasi awal, beberapa siswa

---

merasa bahwa materi yang disampaikan masih kurang menarik, sehingga mereka cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa, salah satunya dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran informatika, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan elemen visual yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, Canva juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan digital siswa, yang sangat penting dalam dunia kerja di era digital saat ini. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika, kurangnya metode pengajaran serta keterbatasan media yang digunakan di SMKN 7 Kota Bengkulu, sehingga perlu dilakukan penelitian dengan fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran informatika. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 10 ULW SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar atau pemahaman konsep informatika secara mendalam. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, angket, dan wawancara dalam kurun waktu tertentu yang telah ditentukan. Dengan adanya batasan ini, diharapkan penelitian dapat lebih fokus dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta memperoleh hasil yang lebih akurat dan relevan.

### **Metode Penelitian**

Dalam Penelitian ini, metode yang digunakan yaitu kuantitatif. Menurut sugiyono (2022:8) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk mengkaji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti secara langsung meneliti tentang pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran

informatika pada Kelas X ULW di SMKN 7 Kota Bengkulu.

Jenis penelitian yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah Eksprimen dengan metode one group pretes-posttes. Dengan fokus pada satu kelompok eksperimen dengan memperhatikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan modul konfigurasi mikrotik dengan model pembelajaran snowball. Jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh model pembelajaran Snowball terhadap motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini dilaksanakan di Kelas X ULW pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Pendekatan ini berusaha memberikan pemahaman yang menyeluruh terhadap yang diteliti. Khususnya pengaruh model pembelajaran Snowball terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Untuk membuat kesimpulan, penelitian ini berusaha memberikan analisis data, Interpretasi hasil dan diskusi hasil. Penelitian ini membantu memberikan gambaran yang benar, metodis, dan akurat mengenai keadaan atau populasi tertentu, Dengan kata lain, tujuan penelitian adalah untuk memberikan gambaran mengenai sekumpulan kejadian atau keadaan secara luas. Penjelasan diatas didapatkan bahwa penelitian kuantitatif adalah proses penelitian yang berfokus pada analisis data yang terjadi di lapangan, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil data dari suatu media pembelajaran canva. Menurut Sugiyono (2022;80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berjumlah 26 orang siswa. Teknik pengumpulan data, observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji-t

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu pada kelas X ULW dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa

pada mata pelajaran Informatika. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket yang dirancang untuk mengukur beberapa aspek minat belajar siswa.

Angket yang digunakan memuat sejumlah pernyataan yang merepresentasikan lima indikator utama dalam minat belajar, yaitu perhatian terhadap materi pelajaran, ketekunan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan, serta keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pernyataan-pernyataan tersebut disusun untuk menggambarkan tingkat minat belajar siswa secara menyeluruh dan objektif.

Skala penilaian dalam angket menggunakan skala Likert empat poin, yaitu: Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Kurang Setuju (KS) dengan skor 2, dan Tidak Setuju (TS) dengan skor 1. Dengan skala ini, siswa dapat menyatakan sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju terhadap setiap pernyataan yang disajikan.

Seluruh siswa kelas X ULW mengisi angket secara langsung setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, khususnya saat penyampaian materi mata pelajaran Informatika. Media Canva dipilih karena memiliki tampilan visual yang menarik, fitur yang mudah diakses, dan memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan interaktif.

Proses pengisian angket dilakukan secara mandiri oleh siswa tanpa tekanan atau intervensi dari guru maupun peneliti, sehingga hasil yang diperoleh dapat mencerminkan pengalaman serta pendapat pribadi siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Jawaban yang diberikan oleh siswa kemudian direkap dan dianalisis untuk mengetahui tingkat minat belajar mereka berdasarkan masing-masing indikator yang telah ditentukan.

Dengan metode ini, peneliti memperoleh data yang diperlukan untuk menggambarkan secara kuantitatif sejauh mana media pembelajaran Canva memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran Informatika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Informatika. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan utama yang mendukung hipotesis penelitian.

Instrumen yang digunakan terdiri dari 25 butir pernyataan yang mencakup dua variabel, yaitu variabel X (penggunaan media Canva) dan variabel Y (minat belajar siswa). Sebelum digunakan untuk analisis lebih lanjut, dilakukan uji validitas dengan teknik korelasi Pearson Product Moment. Berdasarkan hasil uji terhadap 30 responden, seluruh butir pernyataan memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,388). Nilai  $r$  hitung tertinggi adalah 0,837 dan terendah adalah 0,541. Dengan demikian, seluruh item dinyatakan valid.

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal angket. Hasil menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,960, yang berada jauh di atas ambang batas minimal 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sangat reliabel dan layak untuk dijadikan alat pengumpul data.

Sebelum melakukan analisis hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas terhadap data kedua variabel. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk variabel X sebesar 0,086 dan variabel Y sebesar 0,107, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat digunakan analisis statistik parametrik.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa, dilakukan uji-t (Independent Samples t-test). Hasil analisis menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 2,949 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,005. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa berdasarkan tingkat penggunaan media Canva. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa kelas X ULW SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Pengaruh ini terlihat dari rata-rata skor angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan Canva. Siswa merasa pembelajaran

menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Fitur desain visual yang tersedia membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Canva terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang menggunakan Canva secara lebih optimal cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang penggunaannya rendah. Hal ini memperkuat asumsi bahwa media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk Canva, dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa kelas X ULW SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula minat belajar siswa. Media ini terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, serta mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran Informatika. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### Daftar Pustaka

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*,

8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.

Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).

Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.

Jihad, Asep & Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013)*, 1.

Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-95.

Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 34-43.

Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51-59.

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

- 
- belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof, Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika, 3(2), 83-88.
-