
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DENGAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MATA PELAJARAN TIK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 8.1 DI SMP 24 KOTA BENGKULU

A. Rahmadanza¹⁾ – J. Siska²⁾, F.A. Yul³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

adrenalian2002@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan 3 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian kuantitatif metode penelitian yaitu desain one grub pretes-posttest. Digunakan untuk meneliti pada Populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat Kuantitatif/Statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 3 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara Kuantitatif dengan menggunakan Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS 27) Dapat dibuktikan bahwa hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai Pretest-Posttest menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya Terdapat Menerapkan dalam menggunakan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa



Keyword: Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Perangkat ini dirancang untuk memberikan rangsangan berupa pemikiran, pendapat, minat, keunggulan, dan keterampilan peserta didik, dengan tujuan untuk memperkuat interaksi selama proses pembelajaran (Dwi Lestari et al., 2024). media pembelajaran membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Sari & Harjono, 2021). selain itu adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Junaidi, 2019) Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. semakin tinggi minat siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Oleh sebab itu pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya (Nanda et al., 2021).

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media visual seperti presentasi, poster, infografis, dan konten pembelajaran secara mudah dan menarik, tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Canva menyediakan berbagai template dan fitur drag-and-drop yang memudahkan pengguna dalam mendesain (Dwi Lestari et al., 2024). Menurut mereka, Canva adalah sebagai salah satu aplikasi digital sangat bisa diandalkan dalam pemenuhan tugas mengajar seorang dosen atau pendidik. Adapun strategi yang digunakan yakni menyusun Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (TGT), menyusun Storyboard serta memproduksinya dengan bantuan aplikasi Canva. (Yanti et al., 2024).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model atau metode pembelajaran yang

bisa dipergunakan agar lebih menarik dan variatif kepada minat belajar siswa. Pembelajaran ini menekankan pada sebuah permainan dan bekerja sama dengan cara yaitu membagi siswa dalam kelompok (Badrut Tamami, 2022). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur kebersamaan dalam kelompok dengan permainan atau turnamen akademik yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Dengan metode ini, siswa dituntut untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompoknya. (Sa'id & Aini S., 2024).

Sakti dalam Haidir et al., (2015), menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan alat yang digunakan untuk memproses data dan menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan dan manajemen. Sedangkan komunikasi adalah cara menghubungkan satu individu atau kelompok dengan individu atau kelompok lainnya untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks ini, penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berperan sebagai alat bantu yang mendukung metode kerja dan alat-alat yang relevan. Penggunaan TIK sangat penting saat ini, karena memungkinkan akses ke sumber-sumber pengetahuan global, memberikan manfaat bagi guru dan peser tadidik. (Surya Wuisan & Pratiangga, 2023)

Minat belajar merupakan modal awal siswa untuk belajar. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa secara psikis untuk mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan, sehingga siswa dapat secara aktif dan senang untuk melakukannya (Hasanah & Rosmi, 2024). Peserta didik yang memiliki minat belajar cenderung lebih fokus dalam memperhatikan materi yang diajarkan tanpa adanya tekanan eksternal (Almaghfiroh & Darmawan, 2025). Minat belajar ini juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam berinteraksi selama pembelajaran, yang pada gilirannya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran menunjukkan proses belajar yang efektif. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah

menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva dengan metode Teams games tournamen (TGT) pada mapel Tik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 di SMP 24 kota Bengkulu. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

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 penggunaan media pembelajaran berbasis canva dengan metode teams game tournament (TGT) mata pelajaran TIK dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 di SMP 24 Kota Bengkulu.

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 58 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 di SMP Negeri 24 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 memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva dengan metode teams games tournament (TGT) TIK dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 8 di SMP 24 Kota Bengkulu, dimana pada penelitian ini melibatkan siswa-siswa di kelas 8 SMP Negeri 24 Kota Bengkulu yang berjumlah 26 orang.

Berdasarkan penyajian data yang ada di atas, diketahui bahwa skor total minat belajar siswa berada pada rentang terendah 67 dan tertinggi 91, dengan kecenderungan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan metode Teams games tournament

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan metode TGT) dan variabel Y (minat belajar siswa) berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel < 50 ($n = 26$). Berikut adalah hasil uji normalitas

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| X | .161 | 26 | .082 | .940 | 26 | .131 |
| Y | .112 | 26 | .200* | .937 | 26 | .113 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk kedua variabel (X dan Y) lebih besar dari 0,05, yaitu 0.131 dan 0.113. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik, yaitu uji-t. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk kedua variabel (X dan Y) lebih besar dari 0,05, yaitu 0.131 dan 0.113. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk kedua variabel (X dan Y) lebih besar dari 0,05, yaitu 0.131 dan 0.113. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua variabel

berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik, yaitu uji-t. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk kedua variabel (X dan Y) lebih besar dari 0,05, yaitu 0.131 dan 0.113. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal

| | Levene's Test for Equality of Variances | | t | df | Sig. (2-tailed) | t-test for Equality of Means | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|---------------|---|------|--------|--------|-----------------|------------------------------|-----------------------|---|--------|
| | F | Sig. | | | | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| Minat Belajar | 21.485 | .000 | 10.804 | 50 | .000 | 20.885 | 1.933 | 17.002 | 24.767 |
| | Equal variances assumed | | | | | | | | |
| | Equal variances not assumed | | 10.804 | 30.970 | .000 | 20.885 | 1.933 | 16.942 | 24.827 |

Berdasarkan gambar tabel pengujian hipotesis secara parsial pada pengujian minat belajar siswa diperoleh nilai thitung 10.804 nilai ini lebih besar dari ttabel 1.708. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $>$ ttabel atau nilai thitung = 10.804 $>$ 1.708, dengan hasil uji t maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan metode TGT terhadap minat belajar siswa.

Selain itu, nilai perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 20.885 menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media Canva dan metode TGT memiliki skor minat belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan sebelumnya atau dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan metode tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan metode Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas 8 di SMP Negeri 24 Kota Bengkulu.

Hal ini dibuktikan melalui uji-t (Independent Samples T-Test) yang menghasilkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian,

terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan metode Canva-TGT dan kelompok sebelumnya, yang ditunjukkan oleh mean difference sebesar 20.885 poin. Angka ini menunjukkan peningkatan rata-rata skor minat belajar yang substansial.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiata (2019) bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena melibatkan unsur permainan dan kompetisi sehat yang menyenangkan. Selain itu, Canva sebagai media pembelajaran visual memberikan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga mampu merangsang perhatian dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi antara teknologi visual (Canva) dan pendekatan kooperatif berbasis permainan (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan minat belajar siswa-siswi. Hal ini sangat penting, terutama dalam mata pelajaran TIK yang menuntut pemahaman konseptual dan keterampilan teknis secara bersamaan.

Minat belajar yang meningkat juga tercermin dari skor angket yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa-siswi berada pada kategori minat belajar tinggi. Indikator seperti perasaan senang, antusiasme, perhatian, serta kedisiplinan siswa menunjukkan perbaikan yang positif setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva dan metode TGT.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung pendekatan pembelajaran yang inovatif dan digital, serta menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dan strategi kooperatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa-siswi kelas 8 di SMP Negeri 24 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran Canva yang dipadukan dengan metode Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini

dibuktikan melalui hasil analisis uji-t dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga hipotesis diterima. Minat belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran berbasis Canva dan metode TGT, yang terlihat dari rata-rata skor angket yang cenderung tinggi. Indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, dan kedisiplinan siswa menunjukkan peningkatan yang positif.

Kombinasi Canva dan TGT menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran TIK. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan metode TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran TIK.

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 Pgrri 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.
-