



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Fiqra Amaliah ZR^{1*}, Andi Dewi Riang Tati², Hamzah Pagarra³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

fiqraamaliah7@gmail.com¹, andidewiriangtati@unm.ac.id², hamzah.pagarra@unm.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di kelas IV, mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva di kelas IV, dan pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Quasi Experiment* dengan tipe *Nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar yang berjumlah 56 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas IV A dan 26 peserta didik kelas IV B yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva tergolong sangat baik. (2) Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Peserta Didik; Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to determine the use of Canva-based learning media in fourth grade, to determine students' learning interest after using Canva-based learning media in fourth grade, and to determine the effect of Canva-based learning media on the learning interest of fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Tamamaung I in Makassar City. This study is an experimental study with a quantitative approach. The research design used in this study is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population in this study consists of all fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Tamamaung I in Makassar City, totaling 56 students. The sample in this study consists of 30 students from fourth-grade class A and 26 students from fourth-grade class B, selected using purposive sampling. Data collection techniques included observation sheets, learning interest questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used descriptive analysis and inferential analysis, which included Normality Tests, Homogeneity Tests, and Hypothesis Tests using the Independent Sample t-Test. The results of the study indicate that: (1) The learning process using Canva-based learning media is very good. (2) The questionnaire results show an increase in students' learning interest in the learning process. (3) There is an influence of Canva-based learning media on the learning interest of fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Tamamaung I in Makassar City.

Keywords: : Canva; Learning Media; Learning Interest; Students; Elementary School.

Received	: 13 July 2025	Approved	: 31 Oktober 2025
Revised	: 26 November 2025	Published	: 2 December 2025

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti yang wajib diikuti oleh peserta didik, karena pembelajaran ini dimanfaatkan untuk melakukan interaksi kepada orang lain dan menambah ilmu yang akan menjadi bekal di masa depan nantinya. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah proses komunikasi yang terjadi pada guru, peserta didik, dan bahan ajar. Komunikasi tersebut tidak dapat berjalan dengan baik tanpa bantuan media atau alat penyampaian pesan (Nurdyansyah, 2019). Namun, tantangan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering ditemui, seperti metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bersifat monoton seringkali membuat peserta didik kehilangan minat dan antusiasme dalam belajar. Oleh karena itu, sangat diperlukan peran seorang guru dalam memberikan kesiapan pengelolaan kelas yang baik, sehingga mampu mewujudkan suasana belajar yang sesuai dengan harapan peserta didik melalui rancangan kegiatan belajar menggunakan strategi dan perangkat ajar yang tepat dengan perubahan era baru seperti saat ini.

Pesatnya perkembangan teknologi di era global saat ini tidak bisa lagi lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Di abad ke-21 ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, seperti yang terjadi dalam era "Revolusi Industri" atau dalam kata lain era yang berbasis digital. Sejalan dengan hal itu, saat ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang. Perkembangan yang semakin pekat pada era saat ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu dipadupadankan sehingga mulai banyak media-media pembelajaran yang menggunakan teknologi (Miasari et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus diikuti seiring dengan berkembangnya zaman, yang nantinya akan memberikan perubahan pada kegiatan pendidikan. Kemampuan memanfaatkan teknologi dan komunikasi dapat menunjang kemampuan guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran (Ritonga & Halimah, 2023). Dalam proses pembelajaran, terdapat elemen atau komponen pendukung yang saling berhubungan satu sama lain yang dapat memaksimalkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan semangat belajar, melainkan juga secara mencolok meningkatkan pencapaian akademik peserta didik. Menurut Daniyati et al (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran dan perasaan, siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang hadir di bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam membuat dan mendesain media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan (Pelangi, 2020). Dengan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi Canva, guru dapat mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin. Hal yang sama juga bisa dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam belajar. Menurut Kurnia & Sunaryati (2023), penggunaan aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Dari penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang mendukung

pembelajaran abad ke 21 yang serba digital, diharapkan baik guru, peserta didik hingga sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk pembelajaran di kelas yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik merasa tertarik dan tidak bosan dalam belajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Peningkatan ataupun penurunan minat belajar peserta didik tidak hanya didominasi oleh faktor guru tetapi juga oleh faktor peserta didik itu sendiri. Nursyam (2019) menjelaskan minat belajar adalah suatu kemauan guna melakukan sesuatu yang menunjukkan adanya minat dan kebahagiaan akan pekerjaan termasuk belajar. Pada proses pendidikan minat belajar tidak tumbuh sendiri, tetapi banyak faktor yang mampu mempengaruhi tumbuhnya minat Syahputra (2020). Salah satu faktor yang mampu membangkitkan dan menumbuhkan minat yakni penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar, peneliti mengamati bahwa penyampaian pembelajaran yang guru lakukan khususnya pada pembelajaran IPAS yakni dengan cara yang konvensional, dimana peserta didik hanya dijejali dengan penyampaian materi tanpa didampingi media atau alat pembelajaran yang sesuai agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan guru dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, solusi dari permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Canva. Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva dapat membuat pesan dari para pendidik kepada peserta didik akan mudah tersampaikan dengan efektif serta memberikan kemudahan dalam pemberian materi yang mudah dipahami dan lebih menarik. Media menyesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik, sehingga dapat memahami materi dengan mengulanginya di rumah untuk memotivasi peserta didik dan mengembangkan kreativitas yang ada (Hajar et al., 2023).

Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di UPT SPF SD Inpres Tamamaung I dalam pembelajaran IPAS, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar". Dengan adanya media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan metode penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini ada dua kelas yang dipilih, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di mana masing-masing kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian setelah itu diberikan perlakuan (*treatment*) pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya kedua kelas tersebut, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *post-test* untuk mengetahui minat

belajar masing-masing kelas. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar dengan sampel kelas IV A berjumlah 30 peserta didik dan kelas IV B berjumlah 26 peserta didik. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, angket, dan dokumentasi dengan prosedur pengumpulan data yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1.1 Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I pada muatan pembelajaran IPAS disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Sebelum proses pembelajaran dimulai, dilakukan pemberian *pre-test* (angket) untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum pemberian *treatment*. Pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada kelas eksperimen dilakukan pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, dan selanjutnya dilakukan pemberian *post-test* (angket) untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah pemberian *treatment*. Berikut dapat dilihat tabel hasil keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor Perolehan	24	30
Persentase	80%	100%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk pada pemberian *treatment* pertemuan pertama memperoleh skor 24 dari skor maksimal yaitu 30, yang menunjukkan persentase 80% dengan kategori baik. Kemudian pada pemberian *treatment* pertemuan kedua proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik yang memperoleh skor 30 dari skor maksimal yaitu 30, yang menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dapat disimpulkan pada pertemuan pertama berada pada kategori baik, dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik

1.2 Gambaran Minat Belajar Peserta Didik setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Pre-test berupa angket minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang minat belajar peserta didik sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran berbasis Canva.

Hasil *pre-test* minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pretest Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	30	26
Nilai Terendah	40	38
Nilai Tertinggi	70	62
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	54,23	50,77
Rentang (<i>Range</i>)	30	24
Standar Deviasi	9,284	8,228
Median	55,00	51,00
Modus	60	40

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 54,23 dengan standar deviasi sebesar 9,284, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata (*mean*) sebesar 50,77 dengan standar deviasi sebesar 8,228. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), minat belajar peserta didik di kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sementara itu, nilai standar deviasi yang lebih besar pada kelas eksperimen menyatakan bahwa penyebaran atau variasi minat belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen masih belum merata atau cenderung bervariasi sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan untuk persentase data hasil *pre-test* minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Pretest Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	0	0%	0	0%
61-80	Tinggi	7	23%	3	12%
41-60	Cukup	21	70%	17	65%
21-40	Rendah	2	7%	6	23%
0-20	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		30	100%	26	100%

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh skor dengan kategori tinggi pada kelas eksperimen sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 23%, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 12%. Selanjutnya jumlah peserta didik dengan kategori cukup pada kelas eksperimen sebanyak 21 peserta didik dengan persentase 70%, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 65%. Sementara jumlah peserta didik dengan kategori rendah pada kelas eksperimen sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 7%, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 23%. Dengan demikian, hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment* tidak satupun berada pada kategori sangat tinggi, keduanya didominasi oleh peserta didik yang berada pada kategori cukup.

Post-test berupa angket minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang minat belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran berbasis Canva. Tabel 4. Deskripsi Hasil Posttest Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	30	26
Nilai Terendah	60	57
Nilai Tertinggi	95	81
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	82,00	69,50
Rentang (<i>Range</i>)	35	24
Standar Deviasi	8,998	7,317
Median	83,00	71,50
Modus	80	65

Berdasarkan tabel 4 hasil *post-test* menunjukkan adanya perbedaan kondisi minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (*mean*) di kelas eksperimen sebesar 82,00 dengan standar deviasi sebesar 8,998, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 69,50 dengan standar deviasi sebesar 7,317. Kenaikan nilai rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi pada kelas eksperimen mengalami penurunan dibandingkan saat *pre-test*, yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi secara lebih merata di antara peserta didik. Sementara itu, pada kelas kontrol memiliki penyebaran nilai yang rendah, namun peningkatan rata-ratanya tidak setinggi kelas eksperimen. Sedangkan untuk persentase data hasil *post-test* minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Posttest Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	16	53%	2	8%
61-80	Tinggi	12	40%	20	77%
41-60	Cukup	2	7%	4	15%
21-40	Rendah	0	0%	0	0%
0-20	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		30	100%	26	100%

Berdasarkan tabel 5 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor minat belajar (*post-test*), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar setelah diberi perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen didominasi oleh peserta didik dengan kategori sangat tinggi sebanyak 16 peserta didik dengan persentase 53%. Adapun kategori tinggi sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 40% dan untuk kategori cukup hanya terdapat 2 peserta didik dengan persentase 7%. Sedangkan pada kelas kontrol didominasi oleh peserta didik dengan kategori tinggi sebanyak 20 peserta didik dengan persentase 77%, untuk kategori sangat

tinggi hanya terdapat 2 peserta didik dengan persentase 8%, dan untuk kategori cukup sebanyak 4 peserta didik dengan kategori 15%.

Berdasarkan hasil deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terlihat adanya perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian *treatment* yang dilihat melalui perolehan nilai rata-rata angket minat belajar peserta didik. Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai sebesar 54,23 dan nilai *pretest* pada kelas kontrol sebesar 50,77. Sementara pada *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 82,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai sebesar 69,50.

1.3 Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar

Tabel 6. Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,200	0,200 > 0,05 = Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,200	0,200 > 0,05 = Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,200	0,200 > 0,05 = Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,116	0,116 > 0,05 = Normal

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *sig* > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,572	0,572 > 0,05 = Homogenitas
Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,749	0,749 > 0,05 = Homogenitas

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa data nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Pretest* Kelas Eksperimen dan *Pretest* Kelas Kontrol

Data	t	df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	1,467	54	0,148	0,148 > 0,05 (Tidak ada perbedaan)
Pretest Kelas Kontrol				

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah H_0 diterima jika nilai *sig* > 0,05 dan H_a ditolak jika nilai *sig* < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,148 > 0,05$) maka H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol. Kemudian, jika nilai *t* hitung sebesar 1,467 dibandingkan dengan nilai *t* tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan *df* = 54, maka nilai *t* tabel sebesar 2,005. Karena *t* hitung lebih kecil dibandingkan dengan *t* tabel ($1,467 < 2,005$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Posttest* Kelas Eksperimen dan *Posttest* Kelas Kontrol

Data	t	df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	5,646	54	0,000	0,000 < 0,05 (Ada perbedaan)

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah H_0 diterima jika $sig > 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai $sig < 0,05$. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol. Adapun nilai *t* hitung dari hasil pengujian di atas adalah 5,646. Nilai *t* tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai *df* = 54 adalah 2,005. Karena *t* hitung lebih besar dibandingkan dengan *t* tabel ($5,646 > 2,005$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 10. Hasil *N-Gain Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Mean	Minimal	Maksimal
Eksperimen	57,1244	13,33	91,67
Kontrol	38,7047	28,00	51,28

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, hasil perhitungan uji *N-gain score* menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen sebesar 57,1244 atau 57,1% dengan kategori cukup efektif. Nilai *N-gain* minimal sebesar 13,33% dan maksimal sebesar 91,67%. Sedangkan rata-rata skor *N-gain* kelas kontrol sebesar 38,7047 atau 38,7% dengan kategori tidak efektif. Nilai *N-gain* minimal sebesar 28% dan maksimal sebesar 51,28%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada kelas eksperimen cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV. Sedangkan penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV.

Pembahasan

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV A yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam desain penelitian ini, kedua kelas akan diberikan pre-test berupa angket untuk melihat kondisi awal peserta didik. Selanjutnya, setelah pemberian treatment dilanjutkan dengan pemberian post-test berupa angket untuk melihat kondisi akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya pertama kuesioner (angket), dimana angket tersebut berguna untuk memperoleh data tentang minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Kedua lembar observasi, yaitu untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada proses pembelajaran. Ketiga dokumentasi, yaitu digunakan untuk mengumpulkan data seperti hasil pre-test dan post-

test dalam bentuk angket, lembar keterlaksanaan penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pada pertemuan pertama kedua kelas diberikan pre-test berupa angket, selanjutnya dilakukan pembelajaran (treatment) selama 2 kali pertemuan. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Pertemuan terakhir, kedua kelas diberikan post-tes berupa angket.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva diamati dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat dikategorisasikan dengan sangat baik, hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran. Kategorisasi ini didasarkan pada tabel kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva menurut (Riduwan & Sunarto, 2017).

Pertemuan pertama, proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dikategorikan baik dengan persentase keterlaksanaan sebesar 80%. Pertemuan kedua, proses pembelajaran dikategorikan dengan sangat baik karena persentase keterlaksanaannya sebesar 97%. Keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu dari 80% menjadi 97%. Hal ini sejalan dengan Pasaribu et al (2023) menyatakan bahwa keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva meningkat dari kategori baik pada pertemuan pertama menjadi sangat baik pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

Meskipun proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berada pada kategori sangat baik, tetapi hal tersebut tidak dipungkiri masih terdapat kendala. Beberapa kendala tersebut diantaranya proyektor yang kurang mendukung, dimana cahaya yang dipantulkan tidak begitu baik sehingga tampilan dari media Canva tersebut tidak dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik. Jaringan internet yang juga kurang stabil pada saat penyampaian materi di tengah-tengah proses pembelajaran membuat beberapa fitur dan elemen pada media Canva tersebut tidak berfungsi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Monoarfa & Haling (2021) menyatakan bahwa aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil. Bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Walaupun terkendala dengan jaringan internet dalam pemberian treatment, peneliti mengupayakan pada pertemuan kedua agar penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva mampu untuk menciptakan minat belajar peserta didik dan juga suasana pembelajaran tetap efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hajar et al (2023) menyatakan dari gambaran visual yang ditampilkan melalui aplikasi Canva mampu menciptakan minat belajar peserta didik yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas eksperimen pada muatan pembelajaran IPAS meningkat dan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sehingga peserta didik memberikan respon terkait penyampaian materi, elemen, dan tampilannya yang menarik sehingga minat belajarnya meningkat.

Hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada pre-test berupa angket yang menunjukkan bahwa kondisi awal minat belajar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori cukup dengan rata-rata (mean) 54,23 dan hasil pre-test pada kelas kontrol berada pada kategori cukup dengan rata-rata (mean) 50,77. Selanjutnya hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada post-test berupa angket yang dilakukan setelah menerapkan perlakuan yaitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditandai dengan rata-rata (mean) minat belajar kelas eksperimen adalah 82,00 sedangkan rata-rata (mean) kelas kontrol 69,50 dengan selisih sebesar 12,50. Berdasarkan hasil post-test, maka minat belajar peserta didik meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hajar et al (2023), yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjaga kegiatan belajar mengajar di kelas agar tidak monoton dan bervariasi.

Aplikasi Canva dipilih sebagai media yang digunakan dalam penyampaian materi karena menyediakan banyak template dan juga desainnya yang menarik sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Pelangi (2020) yang mengatakan bahwa sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Nurpiani et al (2024) juga berpendapat bahwa Canva dapat memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran dan juga mempermudah proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas dan teknologi, serta manfaat lainnya bagi pendidik maupun peserta didik. Hal ini karena Canva dapat menarik minat peserta didik untuk belajar melalui penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pre-test dan post-test berupa angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan hasil menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara pre-test berupa angket kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta post-test berupa angket kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan kedua kelas data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t tabel serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil analisis menunjukkan nilai post-test berupa angket minat belajar menunjukkan nilai t hitung = 5,646 > t tabel = 2,005 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample t-Test berbantuan program IBM SPSS Statistic Version 25, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar. Pada uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata skor N-gain kelas eksperimen sebesar 57,1% berada pada kategori cukup efektif sedangkan rata-rata skor N-gain kelas kontrol sebesar 38,7% yang berada

pada kategori tidak efektif. Sehingga media pembelajaran berbasis Canva cukup efektif meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Inpre Tamamaung I Kota Makassar.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hajar et al (2023) hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Warugunung 1 Surabaya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ayni et al (2024) menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva berada pada kategori rendah, sedangkan minat belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva berada pada kategori tinggi dan terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 234 Pattiro.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dapat peneliti simpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar berlangsung dengan sangat baik. Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan dengan minat belajar peserta didik pada kelas kontrol. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Inpres Tamamaung I Kota Makassar. Pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva hendaknya dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Diharapkan kepada peneliti lainnya dalam bidang kependidikan dapat mengembangkan lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran yang lebih spesifik dan tingkatan kelas yang berbeda dengan populasi serta sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayni, A. N. S., Jafar, M. I., & Mujahidah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar IPS Siswa. *Global Science Education Journal*, 6(2), 185–191.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- 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.

- 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.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Miasari, R., Pratiwi, C., & Purwoto. (2022). Teknologi Pendidikan sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(1), 53–61.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1172-1180.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Pasaribu, F. M., Nasution, H. N., & Nasution, N. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer Di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. *Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 3(1), 61–66.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis. Bandung: Alfabeta
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.