

PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI

Zammiluni Tsania Syamani Azzahwa¹, Siti Fatimah²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya
zammiluni26@gmail.com , siti_fatimahkip@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 10 Palembang semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yang mempelajari mata pelajaran ekonomi dengan sampel penelitian kelas X.12 berjumlah 36 peserta didik dengan menggunakan Teknik cluster sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar dan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat perlakuan media aplikasi Canva selama proses pembelajaran. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan $t_{hitung}=2,845 \geq t_{tabel}=1,690$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan agar pendidik pendidik dapat mengeksplor fitur-fitur lainnya yang tersedia diantaranya fitur AI, Studio Ajaib dan Sheet.

Kata kunci: *Media Aplikasi Canva, Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Semakin pesatnya kemajuan teknologi menuntut perubahan dalam pendekatan pembelajaran agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman demi keberlangsungan pendidikan. Pendidik perlu menghadirkan berbagai inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Menurut Husamah dkk (2024:19), Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam membuat berbagai konten visual menarik seperti presentasi, infografik, brosur, dan materi pembelajaran lainnya. Adrian dkk (2022) juga menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi atau website yang menyediakan berbagai tools untuk membuat desain grafis dengan mudah. Sejalan dengan pendapat Ridwan dkk (2023), penggunaan aplikasi seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mendesain dan menyajikan informasi secara visual. Bahkan menurut Hijrah dkk (2021), pelatihan penggunaan aplikasi Canva terbukti mampu meningkatkan keterampilan desain peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan minat belajar mereka.

Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Rahmawati (2024:3) menjelaskan bahwa minat belajar adalah dorongan batin yang menimbulkan ketertarikan, keinginan, dan antusiasme terhadap proses pembelajaran. Lestari dkk (2023) menambahkan bahwa minat belajar berhubungan erat dengan keinginan memperoleh pengetahuan, di mana peserta didik yang berminat cenderung lebih fokus dan memperhatikan arahan pendidik.

Menurut Kurnia dan Sunaryati (2023), minat belajar merupakan faktor utama dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam jangka waktu tertentu dan mencerminkan keterlibatan mereka dalam dinamika lingkungan belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi Canva.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan Canva menjadi semakin relevan. Menurut Zainurrofiq dkk (2023), Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik dalam memilih pendekatan dan topik pembelajaran yang sesuai dengan minat masing-masing. Penggunaan aplikasi Canva mendukung tujuan tersebut dengan menyediakan platform yang memungkinkan peserta didik berkreasi menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Canva juga mendukung penyusunan bahan ajar yang mampu merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik (Kurnia & Sunaryati, 2023). Mila dkk (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyalur informasi dalam proses pembelajaran, sementara Hasan dkk (2021:29) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada 16 September 2024 melalui observasi lingkungan belajar dan wawancara dengan pendidik ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang, ditemukan bahwa kegiatan belajar masih kurang dinamis dan minim interaksi peserta didik. Media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi seperti *PowerPoint*, *quizizz*, dan *Google Form* masih belum maksimal meningkatkan minat belajar, sebab peserta didik belum terbiasa menggunakan berbagai platform tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya antusiasme, minimnya inisiatif bertanya atau berpendapat, rendahnya pemahaman terhadap materi, dan kurangnya fokus peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran ekonomi, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sejalan dengan pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Penelitian terdahulu yang relevan antara lain dilakukan oleh Hajar dkk (2023) dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, penelitian Nurpiani dkk (2024) dari UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan memudahkan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Berbeda dari penelitian terdahulu, penelitian ini menggunakan aplikasi Canva versi terbaru 2.301.0, dengan harapan dapat memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di era Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel independent (X) Media Aplikasi Canva dan variabel dependen (Y) Minat Belajar. Penelitian ini tergolong jenis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian Kuasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Palembang Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 432 peserta didik yang mempelajari mata pelajaran ekonomi dengan sampel penelitian kelas X.12 berjumlah 36 peserta didik dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar menggunakan skala *likert* dan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat perlakuan media aplikasi Canva selama proses pembelajaran. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk membuktikan pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dilakukan bertujuan untuk melihat apakah butir pernyataan dalam instrument angket dinyatakan valid atau tidak, uji coba dilakukan di kelas X.11 berjumlah 36 responden yang bukan subjek dari penelitian ini. Untuk menentukan apakah instrument dinyatakan valid atau tidak, maka perlu dilakukan perbandingan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus *correlation pearson*, variabel Y (minat belajar) diperoleh hasil sebanyak 38 butir pernyataan dinyatakan valid dan 2 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Butir pernyataan yang valid akan digunakan dalam penelitian, dan butir pernyataan yang tidak valid tidak digunakan.

Uji Reliabilitas

Diperoleh hasil r_{hitung} sebesar 0,866 pada variabel Y (minat belajar). Kemudian diperoleh keputusan dari hasil perbandingan r_{hitung} dengan r_{tabel} menggunakan rumus $dk = n-1 = 35$ dan taraf signifikansi 0,05 sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,418$. Diperoleh kesimpulan $r_{hitung} = 0,866 \geq r_{tabel} = 0,418$, artinya instrumen angket minat belajar dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi, dan dapat disimpulkan bahwa instrumen angket dapat digunakan untuk penelitian.

Deskripsi Hasil Data Angket *Pre-test*

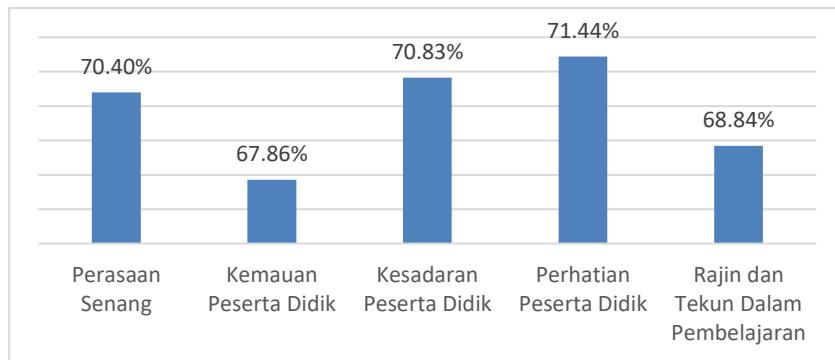
Tabel 1 Hasil Data Angket Minat Belajar *Pre-Test*

Rentang	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
86%-100%	Sangat Berminat	4	11,11%
76%-85%	Berminat	9	25%
60%-75%	Cukup Berminat	11	30,55%
47%-59%	Kurang Berminat	12	33,33%
<46%	Tidak Berminat	0	0%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan perolehan data hasil angket *pre-test* minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan media aplikasi Canva kepada peserta didik kelas X.12 SMA Negeri 10 Palembang berjumlah 36 peserta didik didapatkan rerata dengan kategori cukup berminat sebesar 63,88% artinya masih terdapat sejumlah besar peserta didik memiliki minat belajar yang masih tergolong rendah sehingga masih dapat ditingkatkan minat belajar peserta didik kelas X.12 SMA Negeri 10 Palembang semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Selanjutnya data hasil angket *pre-test* berdasarkan indikator minat belajar sebagai berikut:

Grafik 1 Persentase Angket Minat Belajar *Pre-test* Berdasarkan Indikator



(Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025)

Berdasarkan hasil data angket *pre-test* tersebut diketahui bahwa semua indikator minat belajar berada dalam rentang 60%-75% dengan kategori cukup berminat yaitu perhatian peserta didik, kesadaran peserta didik, perasaan senang, rajin dan tekun dalam pembelajaran serta indikator kemauan peserta didik.. Sehingga berdasarkan data hasil angket *pre-test* berdasarkan indikator minat belajar dapat disimpulkan dalam kategori cukup berminat.

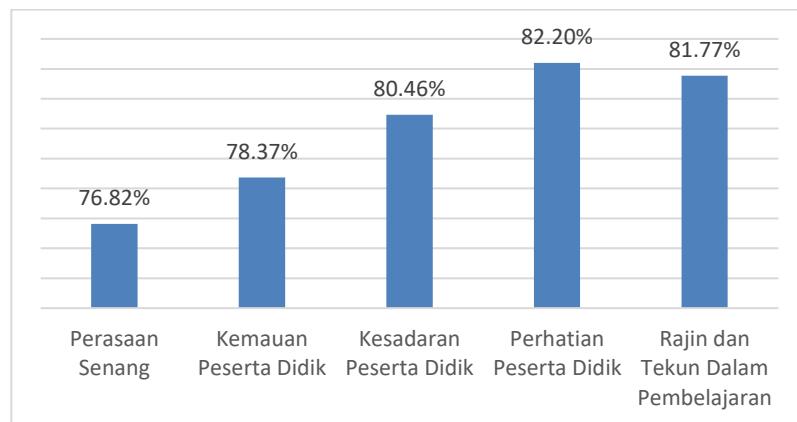
Tabel 2 Hasil Angket Minat Belajar *Post-Test*

Rentang	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
86%-100%	Sangat Berminat	9	25%
76%-85%	Berminat	15	41,66%
60%-75%	Cukup Berminat	12	33,33%
47%-59%	Kurang Berminat	0	0%
<46%	Tidak Berminat	0	0%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025)

Dari data hasil minat belajar peserta didik pada *pre-test* dan juga *post-test* dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media aplikasi Canva terjadi peningkatan minat belajar peserta didik dengan rentang 50,66% dengan kategori berminat, artinya terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dari *pre-test* dan *post-test* sebesar 10,05%.

Selanjutnya deskripsi hasil angket minat belajar *post-test* peserta didik kelas X.12 SMA Negeri 10 Palembang semester genap tahun pelajaran 2024/2025 berdasarkan indikator sebagai berikut:



(Sumber: Data Peneliti, diolah April 2025)

Grafik 2 Persentase Angket Minat Belajar *Post-test* Berdasarkan Indikator

Berdasarkan hasil angket minat belajar *post-test* berdasarkan kelima indikator tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan disetiap indikator jika dibandingkan dengan hasil angket *pre-test*. Dengan kelima indikator minat belajar berada pada rentang 76%-85% dengan kategori berminat yaitu indikator perhatian peserta didik, rajin dan tekun dalam pembelajaran, kesadaran peserta didik, kemauan peserta didik dan perasaan senang.

Berdasarkan hasil angket *pre-test* dan *post-test* berikut, dapat dilihat bahwa adanya perbedaan rerata minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media aplikasi Canva, dimana rerata pada *post-test* memperoleh hasil lebih tinggi dari pada rerata ketika *pre-test* yang artinya minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan media aplikasi Canva mengalami peningkatan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Rerata Persentase Angket Minat Belajar

Data	Skor	Skor	Rerata
	Terkecil	Terbesar	Skor
<i>Pre-test</i>	50,66%	92,76%	69,90
<i>Post-test</i>	61,81%	100%	79,95%

Berdasarkan data tersebut, diketahui terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 10,05%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan yaitu minat belajar peserta didik kelas X.12 SMA Negeri 10 Palembang pada mata pelajaran ekonomi mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan media aplikasi Canva selama proses pembelajaran.

Deskripsi Hasil Observasi

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Pada uji prasyarat dilakukan dengan melalui uji normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat* dengan taraf signifikansi 5%. Dari uji normalitas pada data angket minat belajar *pre-test* diperoleh bahwa $X^2_{hitung} = 6,702 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ sehingga data angket minat belajar *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Pada data angket minat belajar *post-test* diperoleh bahwa $X^2_{hitung} = 5,285 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ sehingga data angket minat belajar *post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis membuktikan pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai sebesar $t_{hitung} = 2,845 \geq t_{tabel} = 1,690$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Canva yang diterapkan dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang, dengan menggunakan media aplikasi Canva menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media aplikasi Canva juga membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menggunakan perangkat digital dengan baik. Pemanfaatan penggunaan video animasi, power point multimedia dan kuis interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses dan memahami informasi yang diberikan terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian dari Kamariah dkk. (2024) menemukan bahwa adanya pengaruh positif antara aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dengan minat peserta didik, ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan, keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Hasil penelitian didukung dengan rerata persentase pre-test sebesar 69,90% dengan kategori cukup berminat dan post-test mengalami peningkatan rerata persentase sebesar 79,95% dengan kategori berminat.

REFERENSI

- Adrian, Qadhli Jafar, Novia Utami Putri, Akhmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I. Wayan Sudana, Okky Adi Darmawan, Fajar Anggit Nugroho, dan Nur Faqih Ardiantoro. 2022. "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 3(2):187. doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2020.
- Hajar, Oktaviona, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, dan Akhwani. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 06(01):6404–13.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahirim. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hijrah, Lailatul, Muhammad Fikry Arransyah, Khanaya Putri, Novia Arija, dan Rini Kurniawati Putri. 2021. "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda." *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 3(1):98. doi: 10.30872/plakat.v3i1.5849.
- Husamah, Akhsanul In'am, Cindy Indra Amirul Fiqri, Maria Martini Aba, Pratama Benny Herlandy, Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi, Rasyid Ridho Harahap, Rimayasi, Wahyuningsih, dan Widyawanti Rajiman. 2024. *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran*. 1 ed. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara.
- Kamariah, Maria Ulfah, dan Mirzachaerulsyah Edwin. 2024. "Pengaruh Penggunaan Fitur Presentasi Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI Iis Sma Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10(16):453–60. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13764131>.
- Kurnia, Ira Restu, dan Titin Sunaryati. 2023. "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(3):1357–63. doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.

Lestari, Dwi. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa.* Vol. 3.

Lestari, Dwi, Sri Kantun, dan Dwi Herlindawati. 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Promosi : Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 11(2):62–76.

Mila, Nut, Nuralamsyah, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah, dan Muhammad Hasan. 2021. “Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring.” *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 2(2):298–303. doi: 10.57251/multiverse.v2i2.1258.

Nurpiani, Rika, Sri Rahayu Anggraeni, dan Oman Farhurohman. 2024. “Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(3):1172. doi: 10.35931/am.v8i3.3561.

Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. 2024. *Minat Belajar*. Malang: CV Lestarasi Nusantara Abadi.

Ridwan, Wardimansyah, Besse Qur’ani, Israwati Hamsar, Nurhijrah Nurhijrah, dan Syarifah Suryana. 2023. “Workshop Desain Menu Restoran Menggunakan Aplikasi Canva pada Mahasiswa Konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM.” *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2(2):77–83. doi: 10.35914/jepkm.v2i2.79.

Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 3 ed. Bandung: Alfabeta.

Zainurrofiq, Samsuri, Sohibur Rohmat, dan Ach. Sodiki. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Ma.Mambaul Ulum Bata-Bata.” *Journal Creativity* 1(2):96–102. doi: 10.62288/creativity.v1i2.11.