BITNET
Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi
Vol. 10 No. 3, October 2025, pp.39-50
.https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/issue/
DOI: https://doi.org/

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII Terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo

Salsabila Nakia Paputungan, Mukhlisulfatih Latief [2], Huzaima Mas'ud [3], Sitti Suhada[4], Nikmasari Pakaya [5], Bait Syaiful Rijal [6]
Universitas Negeri Gorontalo
*Corresponding Author: huzaima@ung.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI pada materi Sistem Komputer kelas VIII terhadap minat belajar siswa di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo yang telah digunakan guru. Media pembelajaran Canva AI merupakan sebuah *platform* daring untuk mendesain grafis dalam merancang berbagai desain kreatif dengan memudahkan penggunanya seperti poster, infografis, hingga presentas. Bukan hanya untuk mendesain, namum juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru, siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran dikelas. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen kuesioner minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui Uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai Sig (2-*tailed*) sebesar 0,001 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI terhadap minat belajar siswa. Adapun pada Uji *Independent Sample T Test* diperoleh hasil Signifikan sebesar 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI dan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI.

Kata Kunc: Media Pembelajaran, Canva AI, Minat Belajar Siswa

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of using Canva AI-based instructional media on the topic of Computer Systems for Grade VIII students on their learning interest at MTs Negeri 1 Kota Gorontalo city, as implemented by the teacher. Canva is an online graphic design platform that allows user to easily create various creative designs such as posters, infographics, and presentations. In addition to being a design tool, it can also be used as instructional media by teachers, students, and schools during the classroom learning process. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design used was the Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique was purposive sampling. The instrument used in this study was a student learning Interest questionnaire. Based on the hypothesis testing result, the Paired Sample T-Test showed a Sig (2-tailed) score of 0.001 <0.05. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of using Canva AI-based instructional media on student's learning interest. Furthermore, the Independent Sample T-Test showed a significant result of 0.001 <0.05, indicating that there is a significant difference between the average learning interest of students, who Canva AI-based instructional media and those who did not.

Keywords: Instructions Media, Canva AI, Student Learning Interest

Article history

Received:	*Revised:*	*Accepted:*	*Published:*
26 May 2025	*18 June 2025*	*14 July 2025*	*1 October 2025*

Citation (APA Style)

PENDAHULUAN

Dalam ranah pendidikan guru harus dapat membangun, meningkatkan dan mampu memaksimalkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang ilmu pengetahuan sekarang ini. Untuk itu pendidikan ini mempunyai peranan yang sangat kuat. Kualitas dalam sistem pendidikan yang sesuai dengan filosofis bangsa mesti di hadirkan dari sumber daya manusia berdasarkan kebutuhan pembangunan bangsa. (Brier & lia dwi jayanti, 2020).

Sekolah juga mempunyai peran penting dalam menggapai tujuan pendidikan nasional melalui proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi inti dari proses pendidikan, dengan tujuan membawa peserta didik menuju perkembangan yang lebih baik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar di suatu sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar menjadi elemen kunci dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar, proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan lancar.

Hasil observasi dan wawancara yang penulis temui di lokasi penelitian (MTs Negeri 1 Kota Gorontalo), pada tanggal 09 januari 2025 dengan beberapa guru mata pelajaran dan observasi pada siswa di MTs Negeri 1 Kota gorontalo, bahwa ada salah satu guru mata pelajaran Informatika yang menggunakan media pembelajaran Canva AI dan *Wordwall,* salah satu materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media Canva AI yaitu Sistem Komputer agar siswa dapat melihat visual yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI telah digunakan oleh guru mata pelajaran Informatika khususnya pada siswa kelas VIII. Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Gorontalo berjumlah 12 kelas terdiri dari 5 kelas unggulan dan 7 non unggulan. Untuk kelas yang non unggulan guru merasa proses pembelajaran khususnya di 2 kelas tertentu ada yang berbeda, misalnya pada saat proses pembelajaran siswa kurang fokus, siswa kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi, ada juga sebagian siswa bermain dan lain sebagainya yang dirasakan oleh guru. Sehingga itu perilaku siswa yang ada membuat guru merasa apakah media yang digunakan ini mampu menarik minat belajar siswa saat proses pembelajaran atau tidak.

Berdasarkan uraian yang telah penulis jabarkan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang lebih mendalam yaitu mengukur bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI pada materi siswa komputer kelas VIII terhadap minat belajar siswa di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo yang telah digunakan oleh guru.

METODE

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo, yang beralamat di Jl. Poigar. Kelurahan Molosipat, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo, selama Februari hingga April 2025. Responden penelitian adalah siswa kelas VIII-6 dan VIII-7 semester genap tahun ajaran 2024/2025.

2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah desain penelitian dengan menggunakan *Nonequivalen Control Group Design.*

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalen Control Group Design*

Kelas	Pre-Test	Perlakuan (Treatment)	Post-Test
Eksperimen	O_1	x	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: Danuari dan Sitti Maisaroh (2019)

3. Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) dengan penelitian kuantitatif dimana data tersebut berupa data angket pre-test dan post-test yang akan dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sumber Data

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung yaitu angket (kuesioner). Data tersebut dibuat dalam bentuk lembar kertas untuk angket pre-test dan post-test.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi:

a. Observasi: Mencari tahu aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
b. Wawancara: Dilakukan secara tidak terstruktur seperti wawancara tatap muka atau melalui *WhatsApp* dengan guru untuk memperoleh data detail.
c. Angket: Kuesioner diberikan kepada siswa untuk angket minat belajar.
d. Dokumentasi: Mengumpulkan dokumen berisi foto-foto pada saat proses pembelajaran.

5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Siswa

Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI pada materi Sistem Komputer yang parameternya dilihat dari indikator minat belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI. Kisi-kisi minat belajar siswa pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Minat Belajar

No	Aktivitas Dalam Belajar	Indikator	Butir
1	Senang Mengikuti Pembelajaran	Perasaan Senang	1-6
2	Memberikan respon saat guru bertanya	Perhatian Dalam Belajar	7-12
3	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	Ketertarikan	13-18
4	Memperhatikan saat guru menjelaskan	Keterlibatan Siswa	19-24
	Jumlah		**24**

Sumber: (Faiqah dkk, 2022)

6. Teknik Pengolahan Data

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang valid bermakna bahwa alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data adalah valid, artinya instrumen tersebut memang digunakan untuk mengukur apa yang semestinya diukur dengan alat tersebut (Sukmawati dkk, 2023). Butir

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

pernyataan pada kuesioner dikatakan valid jika nilai r hitung > dari r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Sedangkan jika nilia r hitung < dri r tabel maka butir pernyataan tersebut tidak valid atau gugur. Jika r hitung > dari 0,361 maka dikatakan valid dan jika r hitung < dari 0,361 maka dikatan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* dilakukan untuk jenis data interval/essay. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilaukan dengan menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* (Sugiyoo, 2015). Jika nilai *Alpha Cronbach* 0.848 > dari 0.8 maka instrumen kuesioner reliabel atau konsisten.

7. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji *statistic* yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji statistik *Kolmogrov Smirnov*, dengan kriteria dalam pengujian normalitas, apabila nilai uji *Kolmogrov Smirnov* disebut normal jika probabilitas atau p > 0,05 pada uji normalitas.

b. Uji Homogenitas

Menurut Kurniawan (2021), uji homogenitas sering digunakan dalam penelitian yang membandingkan dua atau lebih kelompok sampel untuk mengetahui apakah perbedaan hasil antar kelompok dapat diterima secara *statistic*. Uji homogenitas menjadi salah satu prasyarat untuk melakukan uji hipotesis selanjutnya. Untuk itu, acuan dari uji homogenitas memperoleh nilai probabilitas (sig) lebih dari = 0,005 (sig > 0,05) maka data tersebut dikatakan homogen. Namun jika probabilitasnya (sig) kurang dari = 0,005 (sig < 0,05) maka dapat disimpulkan data tersebut tidak homogen atau disebut heterogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis diuji dengan data berdistribusi normal dan homogen maka yang digunakan adalah uji *Paired Sample T Test* dan uji *Independent Sample T Test* dengan taraf signifikansi α=0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan melalui dua tahap yaitu pemberian pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum adanya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran pada keals kontrol. Sedangkan pemberian post-test dilakukan setelah pembelajaran selesai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama tiga pertemuan. Soal pre-test dan post-test mencakup indikator minat belajar siswa dengan jumlah soal sebanyak 24 butir dalam bentuk pernyataan. Adapun pernyataan disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa. Hasil tes minat belajar siswa pada pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan melalui tabel 3.

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

Tabel 3. Statistik Deskriptif

Statistics

		Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Eksperimen
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		95.47	91.20	86.63	99.97
Std. Error of Mean		1.196	1.148	.793	.974
Median		95.00	91.00	86.00	100.00
Mode		94	88[a]	86	98
Std. Deviation		6.553	6.288	4.343	5.334
Variance		42.947	39.545	18.861	28.447
Range		27	25	22	28
Minimum		81	77	73	85
Maximum		108	102	95	113
Sum		2864	2736	2599	2999

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: Hasil olah data SPSS 27

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test siswa pada kelas kontrol adalah 95,47 sedangkan nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen adalah 86,63. Pada nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 91,20 sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 99,97. Data nilai maximum, minimum, dan mean menunjukan perbandingan nilai yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kategori minat belajar siswa pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo dapat dinilai berdasarkan indikator minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Aspek	**Frekuensi**					**Jlh**	**Bobot Maks.**	**Skor**	**%**
	5	4	3	2	1				
Perasaan Senang	51	79	41	8	0	6	150	548	79.44%
Perhatian Dalam Belajar	22	93	58	5	0	6	150	656	74.78%
Ketertarikan	28	83	61	7	0	6	150	669	74.67%
Keterlibatan Siswa	42	68	47	19	0	6	150	616	75.11%
Total						**24**	**600**		**76.00%**
Kategori						**Berminat**			

Sumber: Olah data *Microsoft Excel* 2025

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada kelas kontrol, dilihat dari keempat indikator diatas bahwa total persentase minat belajar siswa dengan jumlah persentase 76.00% berada di nilai interpretasi berminat. Nilai paling rendah terdapat pada indikator keterlibatan siswa, artinya proses pembelajaran yang tidak menggunakan media Canva AI tidak membuat siswa terlibat aktif saat pembelajaran dan cenderung membosankan.

Kategori minat belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo dapat dinilai berdasarkan indikator minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

Tabel 5. Data Hasil Angket Indikator Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Aspek	Frekuensi					Jlh	Bobot Maks.	Skor	%
	5	4	3	2	1				
Perasaan Senang	50	120	10	0	0	6	150	760	84.44%
Perhatian Dalam Belajar	44	122	12	0	0	6	150	744	83.22%
Ketertarikan	33	108	19	0	0	6	150	654	81.56%
Keterlibatan Siswa	53	109	18	0	0	6	150	755	83.89%
Total						**24**	**600**		**83.31%**
Kategori						**Sangat Berminat**			

Sumber: Olah data *Microsoft Excel* 2025

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen, dilihat dari keempat indikator diatas bahwa total persentase minat belajar siswa dengan jumlah persentase sebesar 83.31% yang artinya nilai minat belajar siswa berada di interpretasi sangat berminat. Dari indikator yang paling tinggi yaitu perasaan senang, artinya siswa senang ketika pembelajaran menggunakan media Canva AI, siswa merasa dengan adanya media Canva AI pada proses pembelajaran membuat siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Uji normal yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* telah ditentukan nilai signifikansi *Asymp*. Sig (2 *tailed*) pada kelas kontrol 0,109 untuk pre-test dan 0,200 untuk post-test sedangkan kelas eksperimen sebesar 0, 145 untuk pre-test dan 0,061 untuk post-test. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Eksperimen
N			30	30	30	30
Normal Parameters[a,b]	Mean		95.47	91.20	86.63	99.97
	Std. Deviation		6.553	6.288	4.343	5.334
Most Extreme Differences	Absolute		.145	.105	.139	.156
	Positive		.071	.062	.091	.131
	Negative		-.145	-.105	-.139	-.156
Test Statistic			.145	.105	.139	.156
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]			.109	.200[e]	.145	.061
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[d]	Sig.		.105	.522	.143	.060
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.097	.509	.134	.054
		Upper Bound	.113	.534	.152	.066

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.
e. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil olah data SPSS 27

b. Hasil Uji Homogenitas

Sebagai kriteria pengujian jika nilai sig lebih dari > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS, diketahui nilai (sig) *Based on Mean* adalah sebesar 0,250 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama atau homogen dan telah memenuhi syarat untuk melakukan pengujian hipotesis penelitian.

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.349	1	58	.250
	Based on Median	1.313	1	58	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.313	1	57.898	.257
	Based on trimmed mean	1.338	1	58	.252

Sumber: Hasil olah data SPSS 27

c. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27. Berikut ini uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test* disajikan pada tabel dibawah. Berdasarkan data dibawah, hasil uji hipotesis dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan < 0,05 dengan nilai sig. 0,001 < 0,05 dan df (n1 + n2) – 2 = (30+30) – 2 = 58 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 5,823 > 1,672 maka dinyatakan berpengaruh signifikan. Jadi kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan signifikan atau nyata antara minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI dan yang tidak menggukana media pembelajaran pembelajaran, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI berpengaruh terhadap minat belajar siswa di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo pada materi Sistem Komputer.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Sampel T Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.349	.250	-5.823	58	<.001	-8.767	1.505	-11.780	-5.753
	Equal variances not assumed			-5.823	56.495	<.001	-8.767	1.505	-11.782	-5.751

Sumber: Hasil olah data SPSS 27

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis Canva AI terhadap minat belajar siswa yang telah digunakan oleh salah satu guru mata pelajaran khususnya mata pelajaran Informatika pada materi Sistem Komputer kelas VIII-6. Media pembelajaran yang telah digunakan oleh salah satu guru ini adalah Canva AI dan *Wordwall* dimana penggunana media pembelajaran berbasis Canva AI untuk menyampaikan materi pembelajaran. Latar belakang yang dijelaskan penulis bahwa ada beberapa kelas yang menjadi kelas unggulan dan non unggulan. Untuk kelas non unggulan khususnya kelas VIII-6 dan VIII-7 yang menjadi target dan rekomendasi guru. Penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI pada materi sistem komputer kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo setelah mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI mendapatkan respon yang sangat positif. Hal ini terlihat dari tingginya persentase pada keempat indikator utama yang diteliti, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian dalam belajar, dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Indikator pertama, yaitu perasaan senang memperoleh persentase sebesar 84,44% artinya, sebagian besar siswa merasa lebih senang dan nyaman saat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media Canva AI. Suasana belajar lebih menyenangkan karena tampilan yang menarik, penuh warna, dan tidak membosankan. Materi yang disampaikan melalui media Canva

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

AI lebih mudah dipahami karena disajikan sajikan secara visual dan interaktif. Lalu pada indikator keterlibatn siswa, diperoleh hasil sebesar 83,89% angka ini menunjukan bahwa siswa merasa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Kemudian untuk indikator perhatian dalam belajar, hasil persentase mencapai 83,33% menunjukan bahwa media Canva AI mampu membuat siswa lebih fokus dan memperhatikan materi yang disampaikan. Tampilan visual yang menarik membantu siswa untuk tidak cepat bosan. Selain itu juga penjelasan guru jadi lebih mudah dipahami karena disampaikan dalam bentuk gambar, ikon, atau animasi yang sederhana namun informatif. Indikator terakhir, yaitu ketertarikan mendapatkan persentase sebesar 81,56% ini berarti sebagian besar siswa merasa lebih tertarik saat belajar menggunakan media Canva AI. Hal ini membuat siswa jadi lebih semangat untuk belajar.

Dari keempat indikator diatas, bahwa media pembelajaran berbasis Canva AI yang telah digunakan guru memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dikelas. Tidak hanya membuat siswa lebih senang dan tertarik, akan tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan perhatian mereka selama belajar. Dengan kata lain, Canva AI bisa menjadi media yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan, D dkk (2024) menunjukan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran Canva AI dapat meningkatnya minat belajar siswa dilihat dari keempat indikator minat belajar siswa yang ada.

Dari hasil persentase tersebut maka penulis menyarankan kepada guru yang telah menggunakan media tersebut yaitu fokus kepada indikator ketertarikan karena nilai persentase skor paling rendah, meskipun sudah diatas rata-rata akan lebih baik jika di tingkatkan lagi dengan menggunakan visual yang lebih menarik dan lebih interaktif lagi. Dibandingkan dengan kelas kontrol, meskipun nilai minat belajar siswa dalam persentase baik tapi akan lebih baik jika tampilan yang ada dimedia pembelajaran berbasis Canva AI lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis Canva AI ini adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran, media pembelajaran ini memiliki kemampuan atau daya tarik yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa berdasarkan penelitian yag telah dilakukan. Dari hasil yang dilakukan peneliti penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI, dimana untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Canva AI bahwa adanya minat belajar siswa terlihat dari keempat indikator yang sudah dijelaskan penulis bahwa siswa senang dengan adanya media Canva AI pada saat guru menyampaikan materi, siswa menjadi fokus dan menjadi kurang banyak bermain karna adanya media Canva AI yang bisa dilihat langsung oleh siswa. Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa merasa lebih senang, lebih terlibat, serta lebih fokus dan tertarik saat mengikuti pembelajran yang menggunakan media Canva AI. Media pembelajaran membantu memberikan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Saza M F (2023), menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena adanya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar.

Penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengemabangan,

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

khususnya melalui pemanfaatn Canva AI sebagai media yang inovatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh, Canva AI terbukti dapat meingkatkan minat belajar siswa. Temuan ini menjadi penting karena penggunaan Canva AI dalam pembelajaran masih jarang diteliti secara mendalam, sehingga dapat membuka peluang bagi peneliti selanjutnya dan praktik pembelajaran yang kreatif dimasa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta telah melakukan rangkaian proses analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI yang sudah diterapkan oleh gulrul berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII-6 MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 95.47 dan kelas eksperimen 86.63. Setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil post-test diperoleh hasil nilai rata-rata kelas kontrol adalah 91.20 dan untuk kelas eksperimen diperoleh 99,97.

Kemudian setelah dilakukan pengujian uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai sig. 0,001 < 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI pada minat belajar siswa sehingga menunjukan bahwa H_1 dapat diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan untuk membandingkan perbedaan hasil minat belajar siswa yang dilakukan dengan uji *Independent Sample T Test* diperoleh hasil sig. 0,001<0,05. Dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 5,823> 1,672 atau dengan hasil presentase 0,05823% > 0,01672% dengan taraf signifikan 0,5%. Hal ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran bebasis Canva AI dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada MTs Negeri 1 Kota Gorontalo atas izin dan kerjasama yang diberikan kepada peneliti. Ucapan terima kasih juga kepada **para ahli media, ahli materi**, dan **ahli instrumen minat belajar siswa** yang telah memberikan saran dan masukan berharga dalam proses validasi yang digunakan untuk penelitian, yaitu:

1. **Ibu Nurzulfianty Djafar, M.Pd,** Guru Mata Pelajaran Informatika MTs Negeri 1 Kota Gorontalo (Ahli Materi dan Media)
2. **Bapak Arif Dwinanto, S.SI., M.Pd,** Dosen Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo (Ahli Media)
3. **Ibu Sri Ayu Ashari, S.SI., M.Pd,** Dosen Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo (Ahli Media)
4. **Ibu Muthia, S.SI., M.Pd,** Dosen Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo (Ahli Instrumen Minat Belajar Siswa)
5. **Ibu Haeriani H, S.Pd., M.Pd.** Dosen Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo (Ahli Instrumen Minat Belajar Siswa)

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Gorontalo atas dukungan fasilitas yang diberikan, serta kepada siswa kelas VIII yang telah berpartisipas dalam penelitian ini.

Artikel ini akan diterbitkan dalam **BITNET: Jurnal Pendidkan Teknologi Informasi**, **Universitas Muhammadiyah Palangkaraya**, sebagai bagian dari kontribusi penelitian di bidang pendidikan teknologi informasi. Terakhir, penulis menyampaikan apresiasi kepada Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan kontribusi pada penelitian ini, yaitu:

1. **Dr. Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT**
2. **Huzaima Mas'ud., S.Pd., M.Pd., MCE**
3. **Sitti Suhada, S.Kom., MT., MCE**
4. **Nikmasari Pakaya, S.Kom., MT., MCE**
5. **Bait Syaiful Rijal, S.Pd., M.Pd., MCE**

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

REFERENSI

Aris, Basri, & Muhammad Yany. (2024). Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Begibung: Jurnal penulisan Multidisiplin*, *2*(2), 53–63.

Brier, J., & lia dwi jayanti. (2020). *Pengembangan Kurikulum Merdeka.* (Vol. 21, Issue 1) Irawan, D dkk (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di Smk Negeri. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, *3*(1),16–26

Fadilah, A. dkk (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR),* 1(2), 1–17.

H. Nur dkk (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 15 Samarinda. Universitas Mulawarman *Jurnal geoedusains*, Volume (3), Nomor (2).

H. Tewika. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. Universitas Nias Raya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi E-ISSN: 2828-6502 dan P-ISSN 2715* - 2006 Vol. (3) No. (1) Edisi Februari 2022.

S, Irma, dkk (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan.* Vol 7 (2), 2021; ISSN: 2549-7162 Hal. 1-9

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher). Universitas Muhammadiyah Tanggerang

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3*(1), 45–56.

Latief, M., & Lahinta, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakakn Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, *5*(1), 55-62.

Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, *1*(1), 181-188.

Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI), 6*(1), 223–232.

Santoso, Singgih, (2015). *Statistik Non Parametrik.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

New by dkk, (2011, hal 120-121). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta, Perpustakaan Nasional.

Nurpiani, R dkk (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.* Vol. 8, No. 3, 2024

Rahmatin, U dkk (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics, 3*(1), 11-19.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, *1*(1), 79-92.

Saza, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Canva For Education* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Xi Ips Man 1 Jakarta. Fitk Uin Syarif Hidayatullah jakarta.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2019. *Statistika untuk Penelitian. Bandung*: Alfabeta

Tampubolon, R., Damanik, D. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Mahasiswa Fisika Semester 3 Tahun Ajaran 2022/2023.

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas Darma Agung, Indonesia. *Jurnal Darma Agung Volume*: 32, Nomor: 5.

Zaki Al Faud, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*

Copyright © 2025, *author*, e-ISSN 2502-1923, p-ISSN 2685-8177