

## **Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar**

**Wa Sarnia<sup>1</sup>, Salwa Rufaida<sup>2</sup>, dan Tri Hastiti Fiskawarni<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
salwa@unismuh.ac.id

**Abstract:** *This research is intended to explore the impact of using the Canva application in physics learning on learning interest. The research used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population taken was all students in class XI Science, with samples from classes XI IPA 1 and XI IPA 3. The results of the pretest analysis show that the two classes have almost the same initial abilities, with an average score of 87.8 for the experimental class and 87.1 for the control class. Posttest analysis showed an increase in interest in learning physics after using Canva learning media in the experimental class, with an average score of 119.0, while the control class which used conventional media recorded an average score of 107.9. This shows that interactive learning media such as Canva has a positive impact on interest in learning, because it is interesting and relevant to students' daily lives, and triggers students' curiosity and motivation to be actively involved in learning physics. So it can be concluded that there is a significant positive influence on interest in learning when using the canva application.*

**Keywords:** *physics; canva learning media; interest in learning.*

**Abstrak:** Penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran fisika terhadap minat belajar. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas XI IPA, dengan sampel dari kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, dan analisis dilakukan dengan metode deskriptif dan inferensial. Hasil analisis pretest menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang hampir sama, dengan skor rata-rata 87,8 untuk kelas eksperimen dan 87,1 untuk kelas kontrol. Analisis posttest menunjukkan peningkatan minat belajar fisika setelah penggunaan media pembelajaran Canva di kelas eksperimen, dengan skor rata-rata 119,0, sementara kelas kontrol yang menggunakan media konvensional mencatat skor rata-rata 107,9. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Canva memiliki dampak positif terhadap minat belajar, karena menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memicu rasa ingin tahu dan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran fisika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar ketika menggunakan aplikasi canva.

**Kata kunci:** fisika; media pembelajaran canva; minat belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah serangkaian tahapan yang melibatkan proses penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dianggap menjadi sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat di masa depan. Pendidikan memainkan peran sentral dalam membentuk pemahaman dan pandangan hidup yang lebih terarah dan menyeluruh. Pendidikan juga menjadi dasar bagi generasi muda untuk menghadapi tantangan globalisasi dan kebutuhan zaman yang terus berkembang. Pendidikan menjadi landasan bagi manusia agar dapat memiliki arah yang lebih jelas didalam menjalani kehidupannya. Perkembangan terus-menerus dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga, memberikan dorongan untuk melakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian integral dari hampir semua elemen dalam sistem pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat, semakin banyak pula kemudahan yang dapat kita rasakan dalam berbagai bidang, misalnya munculnya pembelajaran jarak jauh, dan juga penyampaian informasi dalam pembelajaran menjadi lebih cepat. Teknologi memfasilitasi manusia dalam menciptakan inovasi yang mendukung kehidupan sehari-hari dan menyederhanakan berbagai tugas yang melelahkan.

Salah satu inovasi teknologi yang diterapkan pada dunia pendidikan adalah lahirnya media pembelajaran yang senantiasa mengalami pembaharuan. Banyak orang merasa bahwa Fisika adalah mata pelajaran yang rumit, baik itu siswa maupun masyarakat umum memiliki pandangan serupa terhadap kompleksitasnya (Susanti & Rudy, 2015). Ilmu Fisika bersumber dari proses pengamatan faktual, kejadian alam, gagasan, dan hasil uji coba. Pada pembelajaran fisika, fokusnya adalah pada benda mati dan fenomena alam yang saling terkait, sehingga terdapat gagasan-gagasan yang bersifat abstrak seringkali menjadi hal yang sulit dipahami oleh peserta didik (Rizaldi et al., 2020). Dampak dari kurangnya suasana aktif-partisipatif di dalam ruang kelas menyebabkan ketidaknyamanan bagi peserta didik dalam proses belajar. Itulah sebabnya, tugas utama seorang pendidik yaitu memperhatikan bahwa fisika disajikan dengan

cara menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Salah satu teknik untuk mencapainya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, seperti media pembelajaran interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan semangat belajar, melainkan juga secara mencolok meningkatkan pencapaian akademik siswa. Seleksi media pembelajaran merupakan bagian krusial dari proses desain pembelajaran, karena melalui media ini, pesan guru dapat disampaikan dengan efektif kepada peserta didik (Citradevi, 2023). Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melibatkan kolaborasi dan memperhatikan kebutuhan siswa (Junaedi, 2021).

Teknologi menjadi kunci dalam meningkatkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran. Ada kemungkinan bahwa guru akan menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pengajaran. Diharapkan bahwa guru akan memanfaatkan peralatan teknologi yang tersedia di sekolah sebagai sarana pembelajaran (Dwi Ardana et al., 2022). Dengan memperhatikan potensi tarik visual, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Mila et al., 2021).

Satu diantara contoh program atau software menarik dengan tujuan membuat berbagai jenis media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan situs desain online yang menyajikan beraneka ragam template yang dapat dijadikan rancangan dalam pembuatan sarana/media pembelajaran (Tiara Melinda & Erwin Rahayu Saputra, 2021). Canva merupakan sebuah situs desain online yang menyajikan berbagai macam format dan perangkat konsep desain yang bisa digunakan dalam membuat sumber/media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020).

Aplikasi Canva memiliki beberapa keunggulan, antara lain: a) Menyajikan desain yang bervariasi dan menarik b) Mendorong daya kreasi guru dan peserta didik untuk merancang sarana/media pembelajaran dengan berbagai aspek/fitur yang tersedia, c) Mengurangi jangka waktu yang diperlukan untuk proses pembuatan sarana/media pembelajaran dengan cara yang efisien, d) Memungkinkan pengguna untuk mendesain tanpa harus menggunakan laptop,

melainkan dapat dilakukan melalui perangkat genggam (Resmini, 2021).

Beberapa keterbatasan dari aplikasi Canva termasuk: a) Ketergantungan pada koneksi internet karena hanya dapat diakses secara daring, b) Beberapa template hanya dapat diakses oleh pengguna dengan akun premium yang berbayar (Idawati et al., 2022).

Dengan eksistensi media tersebut mempermudah pengertian siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan video. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran canva dapat menaikkan konsentrasi siswa terhadap materi dan dapat memahami pelajaran karena tampilannya yang menarik (Wahyuni, 2023). Minat belajar adalah dorongan batin yang mendorong seorang peserta didik untuk tetap bersemangat dalam mencari pengetahuan. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, keberadaan minat belajar siswa sangatlah penting karena akan memengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut (Matondang, 2021).

Minat memegang peranan penting dalam memengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga aspek yang menggambarkan batasan minat, yaitu: pertama, merupakan sikap yang mengarahkan kefokuskan pada subjek tertentu dengan cermat. Lalu yang kedua, sebagai perasaan yang menunjukkan kegiatan dan minat terhadap hal-hal yang dianggap penting bagi seseorang. Ketiga, sebagai bagian dari motivasi yang mendorong individu menuju suatu tujuan atau arah tertentu (Faiz, 2020).

Dari berbagai pengertian tentang minat yang telah disampaikan, Dapat dinyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan atau ketertarikan pada sesuatu atau seseorang tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal atau tanpa adanya perintah. Yang lebih penting lagi, terdapat tiga elemen kunci dalam konsep minat, yaitu pengenalan (kognisi), perasaan (emosi), dan keinginan (konasi).

Menurut (Riska, 2021) Minat berkaitan erat dengan sikap dan kebutuhan individu serta berperan dalam: Menjadi sumber motivasi yang kuat untuk proses pembelajaran. Mempengaruhi tingkat intensitas apresiasi anak terhadap suatu hal. Meningkatkan semangat

dalam menjalani setiap aktivitas yang dilakukan seseorang.

Adapun indikator dari bahwa minat belajar menurut (Friantini, 2019) adalah: 1) Perasaan Senang: Seorang siswa akan secara sukarela belajar tentang sesuatu tanpa adanya desakan jika ia merasa senang terhadap hal tersebut. 2) Ketertarikan untuk belajar: Terkait faktor yang mendorong seseorang ketika dipicu oleh aktivitas itu, seseorang dapat merasa tertarik pada individu, benda, aktivitas, atau pengalaman emosional. 3) Menunjukkan perhatian saat belajar: peserta didik akan secara otomatis memberikan perhatian pada suatu objek jika mereka memiliki minat yang kuat terhadapnya. 4) Keterlibatan: Keterlibatan dalam belajar: Jika seseorang menunjukkan ketertarikan pada suatu kegiatan atau objek, mereka cenderung terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut.

Media canva yang dibuat bersifat interaktif, karena melibatkan peran serta aktif peserta didik dengan memanfaatkan beberapa tools yang ada pada canva dan video interaktif tersebut didesain sendiri oleh peneliti. Meskipun sederhana, namun media tersebut terbukti menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik yang berimbas pada ketertarikan siswa terhadap pembelajaran fisika.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran fisika terhadap minat belajar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu atau Quasi-experiment. Dalam penelitian ini, terlibat dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan.

Pada penelitian ini, menggunakan desain nonequivalent control group. Dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Sebelum memulai fase pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi awal/pretest untuk peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen menerapkan sarana pembelajaran interaktif Canva sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran tradisional/konvensional. Kedua kelas diberikan materi pembelajaran yang sama untuk tes. Pada akhir penelitian, posttest

juga diberikan dan hasilnya dianalisis untuk mencapai kesimpulan peneliti. Metode penelitian yang diterapkan adalah:

**Tabel 1. Nonequivalent Control Group Design**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes awal/*pretest* yang diberikan sebelum perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen

O<sub>2</sub> : Tes akhir/*posttest* yang diberikan setelah penerapan perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen

X<sub>1</sub> : Menerapkan media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *canva*

X<sub>2</sub>: Menerapkan media pembelajaran konvensional.

Generalisasi atau populasi adalah langkah yang diberlakukan pada kumpulan percobaan dengan melibatkan pemanfaatan alat pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *canva*. Dalam penelitian ini, populasi merujuk kepada semua para siswa kelas XI IPA yang terbagi dalam empat kelas dengan total 120 peserta didik. Pemilihan sampel dilaksanakan dengan metode *purposive sampling*, yang berarti sampel dipilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan sehingga tidak semua sampel dapat mewakili populasi. Contohnya, dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 30 peserta dari masing-masing kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2.

Instrumen penelitian mengacu pada perangkat yang dipakai untuk menghimpun data terkait dengan situasi alam atau sosial yang sedang diawasi secara aktif. Penggunaan instrumen penelitian dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang suatu masalah atau fenomena. Dalam penelitian ini, alat yang dipergunakan adalah kuesioner atau angket mengenai minat belajar, dengan maksud untuk memperoleh informasi yang akurat dan terperinci.

Instrumen angket minat belajar yang digunakan telah melalui beberapa tahap validasi, diantaranya yaitu validasi konstruk (isi) dan

validasi empiris (lapangan). Berdasarkan hasil analisis Gregory diperoleh besarnya nilai VC (Validity Construk) menunjukkan bahwa 1. Hal ini dapat dilihat dari pemberian nilai oleh dosen validator/ahli. Karena nilai  $VC \geq 0,75$  maka, instrumen angket minat belajar dinyatakan layak untuk digunakan dalam sebuah penelitian.

Sedangkan validitas empiris dilakukan dengan pemberian angket ke peserta didik, dimana angket tersebut diberikan diluar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil validitas empiris menunjukkan bahwa dari 37 pernyataan, pada angket minat belajar yang valid sebanyak 31 pernyataan dan yang tidak valid sebanyak 6 pernyataan.

Metode pengumpulan data adalah serangkaian langkah yang dilaksanakan untuk mengumpulkan hasil penelitian. Proses ini dimulai dengan tahap observasi awal, yang mencakup wawancara dengan guru dan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan penelitian, dilakukan pemberian instrumen non-tes seperti kuesioner minat belajar pada saat pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Pretest diberikan sebelum perlakuan dimulai di kedua kelas untuk mengetahui minat belajar awal siswa. Sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan selesai. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dan analisis inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari survei minat belajar fisika yang diberikan kepada siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 14 Gowa, yang terdiri dari pretest dan posttest yang dilakukan di dua kelas yang

berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran fisika berbantuan aplikasi Canva, dengan 30 peserta di kelas XI MIPA 1, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa presentasi PowerPoint, dengan 30 peserta di kelas XI MIPA 3. Posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa, yang diharapkan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi suhu dan kalor. Instrumen posttest berupa survei minat

belajar siswa, yang terdiri dari 31 pernyataan positif dan negatif, yang telah diuji coba sebelumnya.

Hasil analisis deskriptif minat belajar fisika siswa kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva, dan kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional di SMA Negeri 14 Gowa dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Pengolahan Data Statistik *Pretest* Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 14 Gowa**

Interval	Kategori	Frekuensi kelas eksperimen
97,5	Sangat Tinggi	3
91,1	Tinggi	2
84,6	Sedang	16
78,1	Rendah	8
≤ 78,1	Sangat Rendah	1

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil analisis statistik deskriptif untuk data pretest minat belajar fisika peserta didik kelas XI IPA SMAN 14 Gowa tahun ajaran 2023/2024. Terlihat bahwa skor pretest pada kedua kelas hampir sama hal ini dikarenakan pemilihan sampel yang homogen, di mana peserta didik dari kedua kelas memiliki karakteristik atau kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan.

Hasil analisis deskriptif data *pretest* dapat dilihat dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang disajikan dalam lima kategori yaitu: Sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hal ini agar data *pretest* untuk kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 dapat memberikan gambaran tingkat minat belajar fisika peserta didik, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 3 dan tabel 4.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kategori *Pretest* Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen XI IPA SMAN 14 Gowa**

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	30	30
Skor Ideal	124	124
Skor Minimum	73	76
Skor Maksimum	104	101
Skor Rata – rata	87.8	87.1
Standar Deviasi	6.5	5.9
Varians	43.2	36.4

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

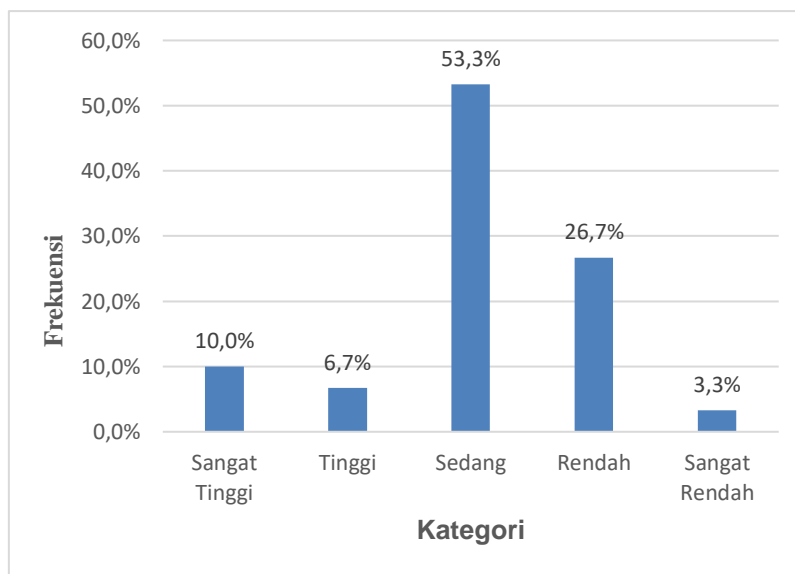
Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas eksperimen dari 30 orang peserta didik

yang mendapatkan kategori sangat tinggi terdapat 3 orang peserta didik dengan rentang skor 97,5. Pada kategori tinggi, dengan rentang skor 91,1

hanya diperoleh oleh 2 orang peserta didik. Sedangkan 16 orang peserta didik lebih banyak berada pada kategori sedang, dengan rentang skor 84,6. Berbeda halnya dengan kategori rendah yang diraih oleh 8 orang peserta didik pada rentang skor 78,1 dan pada rentang skor <78,1 hanya di raih oleh 1 orang peserta didik saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen minat belajar peserta didik Sebagian besar berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 16,6% saja peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi dan kategori tinggi. Sedangkan sebanyak 83,3% berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

**Gambar 1. Grafik kategori dan frekuensi data *pretest* minat belajar peserta didik kelas eksperimen**



Berdasarkan diagram (gambar 1) menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas eksperimen diperoleh 10,0% untuk

kategori sangat tinggi, 6,7% untuk kategori tinggi, dan untuk kategori sedang yaitu 53,3%, kemudian untuk kategori rendah adalah 26,7% dan 3,3% untuk kategori sangat rendah.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kategori *Pretest* Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Kontrol XI IPA SMAN 14 Gowa**

Interval	Kategori	Frekuensi kelas kontrol
96,0	Sangat Tinggi	3
90,1	Tinggi	5
84,1	Sedang	14
78,2	Rendah	7
≤ 78,2	Sangat Rendah	1

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

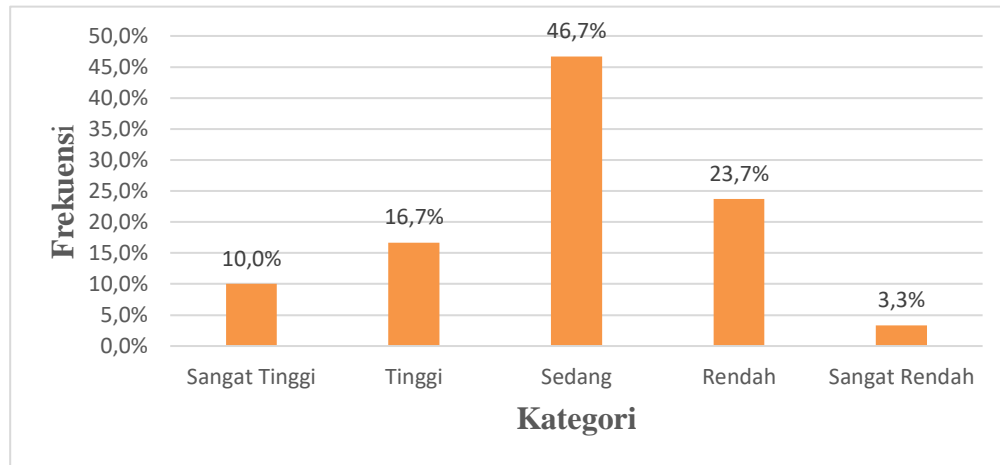
Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas kontrol, dari 30 orang peserta didik yang mendapat kategori sangat tinggi terdapat 3 orang peserta didik dengan rentang skor 96,0. Pada kategori tinggi, dengan rentang skor 90,0 hanya diperoleh oleh 5 orang peserta didik. Sedangkan

14 orang peserta didik lebih banyak berada pada kategori sedang, dengan rentang skor 84,1. Berbeda halnya dengan kategori rendah yang diraih oleh 7 orang peserta didik pada rentang skor 78,2 dan pada rentang skor <78,2 hanya di raih oleh 1 orang peserta didik saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol mayoritas minat belajar peserta didik berada pada tingkat sedang. Hanya 26,7% dari mereka yang masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Sebaliknya, sebanyak 73,3% berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tampaknya tidak ada perbedaan yang signifikan antara persentase peserta dalam setiap kategori minat belajar, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dikarenakan kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama.

**Gambar 2. Grafik kategori dan frekuensi data *pretest* minat belajar peserta didik kelas kontrol**



Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas kontrol persentase untuk kategori sangat tinggi yaitu 10,0%, dan 16,7% untuk kategori tinggi, dan untuk kategori sedang yaitu 46,7% serta 23,7% untuk kategori rendah, dan 3,3% untuk kategori sangat rendah.

Terlihat bahwa kondisi minat belajar fisika sebelum diberikan perlakuan, keterlibatan peserta didik masih sangat bergantung pada pembelajaran guru. Hal ini dapat dilihat pada tabel 5 yang dimana keterlibatan jumlah peserta dalam kelas kontrol secara signifikan melebihi jumlah peserta dalam kelas eksperimen.

**Tabel 5. Persentase Skor Rata-Rata Pretest Minat Belajar Perindikator**

Indikator	Pretest			
	Eks	Rata-rata	Kontrol	Rata-rata
Ketertarikan	78.2%		72.0%	
Perhatian	73.6%	72%	72.4%	70%
Perasaan Senang	69.8%		69.8%	
Keterlibatan	64.9%		67.5%	

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

**Tabel 6. Pengolahan Data Stastistik *Posttest* Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 14 Gowa**

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	30	30
Nilai Ideal	124	124
Nilai Minimum	109	103
Nilai Maksimum	121	109
Nilai Rata-rata	119.0	107.9
Standar Deviasi	3.6	1.4
Varians	6.9	2.0

Sumber: Data hasil pengolahan (2024)

Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil analisis statistik deskriptif untuk data *postest* minat belajar fisika peserta didik kelas XI IPA SMAN 14 Gowa tahun ajaran 2023/2024. Pada kelas XI IPA yang mengikuti *postest* sebanyak 30 orang peserta didik pada masing-masing kelas. Dapat dilihat pada tabel diatas, dimana selisih perbedaan data untuk nilai rata- rata kedua kelas cukup jauh berbeda. Walaupun rata-rata kelas kontrol meningkat, namun tidak lebih banyak dari rata-rata kelas eksperimen. Hal ini dikarekan minat belajar peserta didik meningkat setelah diberikan

perlakuan berupa media pembelajaran fisika berbantuan aplikasi *canva*.

Hasil analisis deskriptif data *postest* dapat dilihat dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang disajikan dalam lima kategori yaitu: Sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hal ini agar data *postest* untuk kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 dapat memberikan gambaran tingkat minat belajar fisika peserta didik, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 4.9 dan table 4.10 berikut:

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kategori *Postest* Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Eksperimen XI IPA SMAN 14 Gowa**

Interval	Kategori	Frekuensi kelas eksperimen
120,5	Sangat Tinggi	16
119,0	Tinggi	5
117,2	Sedang	6
113,6	Rendah	2
$\leq 113,6$	Sangat Rendah	1

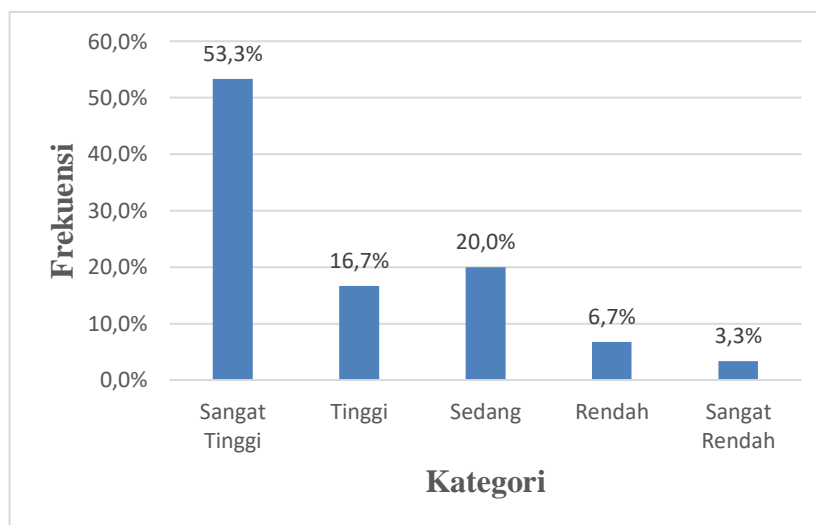
Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas eksperimen dari 30 peserta didik yang masuk dalam kategori sangat tinggi terdapat 16 orang peserta didik dengan rentang skor 120,5. Pada kategori tinggi, dengan rentang skor 119,0 hanya diperoleh oleh 5 orang peserta didik. Sedangkan 6 orang peserta didik berada pada kategori sedang, dengan rentang skor 117,2. Berbeda halnya dengan kategori rendah yang

diraih oleh 2 orang peserta didik pada rentang skor 113,6 dan pada rentang skor  $<113,6$  hanya di raih oleh 1 orang peserta didik saja.

Dari uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kenaikan skor pada kategori sangat tinggi, dan tinggi yaitu sebesar 70,0% setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva*. Sedangkan hanya 30,0% saja yang berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

**Gambar 3. Grafik kategori dan frekuensi data *postest* minat belajar peserta didik kelas eksperimen**





Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas eksperimen diperoleh 53,3 % untuk kategori sangat tinggi, 16,7% untuk kategori

tinggi, dan untuk kategori sedang 20,0%, 6,7% untuk kategori rendah, dan sangat rendah adalah 3,3%.

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kategori *Posttest* Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Kontrol XI IPA SMAN 14 Gowa**

Interval	Kategori	Frekuensi kelas kontrol
109,8	Sangat Tinggi	10
108,5	Tinggi	13
107,1	Sedang	5
105,7	Rendah	1
≤ 105,7	Sangat Rendah	1

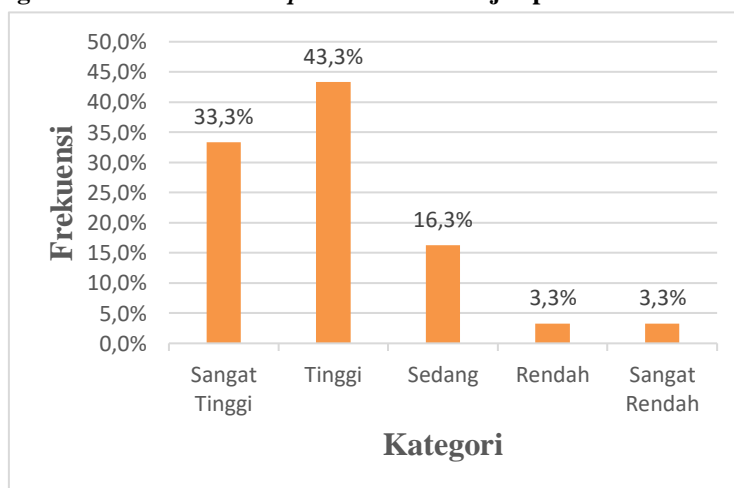
Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas kontrol dari 30 peserta didik yang masuk dalam kategori sangat tinggi terdapat 10 orang peserta didik dengan rentang skor 109,8. Pada kategori tinggi, dengan rentang skor 108,5 hanya diperoleh 13 orang peserta didik. Sedangkan 5 orang peserta didik berada pada kategori sedang, dengan rentang skor 107,1. Berbeda halnya dengan kategori rendah yang

diraih oleh 2 orang peserta didik pada rentang skor 105,7 dan pada rentang skor <105,7 hanya di raih oleh 1 orang peserta didik saja.

Dari uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kenaikan skor pada kategori sangat tinggi, dan tinggi yaitu sebesar 76,7% setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran konvensional berupa power point biasa. Sedangkan hanya 23,3% saja yang berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah

**Gambar 4. Grafik kategori dan frekuensi data *posttest* minat belajar peserta didik kelas kontrol**



Berdasarkan gambar 4 menunjukkan bahwa persentase pada kategori minat belajar fisika kelas kontrol persentase untuk kategori sangat tinggi yaitu 33,3%, dan 43,3% untuk kategori tinggi, lalu 16,3% untuk kategori sedang, sedangkan untuk kategori rendah dan sangat rendah yaitu 3,3%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva*.

Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk data *posttest* dapat dilihat pada tabel 19, dengan empat indikator minat belajar.

**Tabel 9. Persentase Skor Rata-Rata *Posttest* Minat Belajar Perindikator**

Indikator	<i>Posttest</i>			
	Eks	Rata-rata	kontrol	Rata-rata
Ketertarikan	97.0%	96%	99.2%	88%
Perhatian	97.3%		98.3%	
Perasaan Senang	97.5%		92.6%	
Keterlibatan	92.6%		63.6%	

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Dari tabel 9 terlihat bahwa setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva, tingkat keterlibatan peserta didik dalam kelas eksperimen meningkat secara signifikan sebesar 92,6%. Hal ini menunjukkan keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, di mana tanpa perlakuan, tingkat keterlibatan

hanya mencapai 63,6%. Hal ini mungkin disebabkan oleh fokus peserta didik yang masih terpusat pada pengajaran guru.

Data penelitian *posttest* selanjutnya diolah menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov*. Namun karena sampel yang diambil kurang dari 60 sampel, maka kita menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

**Tabel 10. Hasil Analisis Uji Normalitas Menggunakan Aplikasi SPSS**

	Minat Belajar	Nilai Sig. <i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Posttest</i>	Kelas Eksperimen	0,494
	Kelas Kontrol	0,187

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Berdasarkan data pada tabel 10 menunjukkan bahwa hasil uji signifikansi (Sig.) dari *posttest* pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol menunjukkan nilai  $>0,05$ . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

**Tabel 11. Hasil Analisis Uji Homogenitas Menggunakan Aplikasi SPSS**

Minat Belajar	Nilai Sig. <i>Levenest Test</i>
<i>Posttest</i>	0,627

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Berdasarkan informasi tabel 11, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. $>0,05$ , khususnya pada data *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing menunjukkan

nilai 0,627. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa minat belajar fisika siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 di SMAN 14 Gowa memiliki tingkat keseragaman yang sebanding.

**Tabel 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis Menggunakan Aplikasi SPSS**

Minat Belajar	Nilai Sig.(2-tailed) <i>Indepenpen – Sample T Test</i> .
<i>Posttest</i>	0,007

Sumber: Data hasil penelitian (2024)

Hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS dengan *Independent-Samples T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada *equal variances assumed* adalah 0,007, yang artinya nilainya lebih kecil dari 0,05. Hal ini

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar fisika siswa setelah penggunaan media pembelajaran fisika berbantuan aplikasi Canva. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dari hasil analisis tersebut, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar fisika peserta didik.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran fisika dengan aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa di SMAN 14 Gowa. Fokusnya adalah memberikan gambaran tentang bagaimana minat belajar fisika siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut berbeda dengan yang tidak menggunakannya, serta menganalisis secara lebih mendalam pengaruhnya terhadap minat belajar fisika siswa di SMAN 14 Gowa.

Berdasarkan analisis data deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan *pretest* minat belajar fisika dari siswa yang berada di kelas XI IPA 1 (kelas eksperimen) rata-rata skor peserta didik yaitu 87,8 dengan skor minimum dan maksimumnya 73 dan 104, adapun standar deviasi 6,5 dan variansnya 43,2. Sedangkan untuk data *pretest* angket minat belajar untuk kelas XI IPA 3 (kelas kontrol) rata-rata skor yang diperoleh yaitu 87,1. Dimana skor minimum dan maksimumnya adalah 76 dan 101, dengan standar deviasinya 5,9 sedangkan variannya yaitu 36,4. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik di kedua kelas itu setara.

Sedangkan untuk data *posttest* angket minat belajar dapat dilihat setelah dilakukan analisis deskriptif, dimana perolehan skor rata-rata pada kelas XI IPA 1 (kelas eksperimen) sebesar 119,0. Sementara pada kelas kontrol dalam hal ini yaitu XI IPA 3 diperoleh skor rata-rata peserta didik yaitu sebesar 107,9. Walaupun terjadi peningkatan pada kelas kontrol tetapi tidak lebih banyak daripada kelas eksperimen. Ini menandakan bahwa minat belajar peserta didik meningkat setelah mereka diberikan pengajaran dengan menggunakan media *canva* dimana untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran fisika berbantuan aplikasi *canva* sementara itu, kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan menggunakan *power point*.

Pada data *posttest* juga terlihat bahwa tingkat keterlibatan peserta didik pada kelas

eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk proses belajar mengajar berbantuan aplikasi *canva* naik secara signifikan sebesar 92,6%. Peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan dimana kelas perlakuan ini menunjukkan hasil lebih baik daripada kelas yang tanpa diberikan perlakuan hanya 63,6% saja, Ini disebabkan oleh peserta didik yang masih lebih terfokus pada pengajaran guru daripada pada pembelajaran aktif.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan peningkatan keterlibatan peserta didik adalah kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media *canva*. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur-fitur menarik yang tersedia, Peserta didik merasa lebih percaya diri dalam mengolah informasi dan mempelajari kembali materinya dimana saja dan kapan saja. Kemampuan lain dari aplikasi *canva* yaitu mengubah pembelajaran fisika yang sulit menjadi pengalaman yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan *canva* peneliti dengan mudah membuat materi pembelajaran fisika menjadi lebih visual dan mudah dipahami. Peserta didik tidak hanya disajikan dengan teks dan rumus-rumus-rumus yang kadang terasa monoton, tetapi mereka juga diperkenalkan dengan gambar, grafik, dan infografis yang memperjelas konsep-konsep fisika yang kompleks. Selain itu, template-template yang disediakan *canva* memungkinkan peneliti mengatur materi pembelajaran secara lebih terstruktur. Ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi yang diberikan, tetapi mereka juga diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar melalui tugas-tugas yang menantang dan kreatif.

Keterlibatan peserta didik dalam lingkungan pendidikan merujuk pada sejauh mana mereka produktif terlibat juga berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan pada peserta didik tidak hanya mencakup kehadiran fisik di kelas, tetapi juga melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial dari pembelajaran. Berikut adalah beberapa hal yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dan relevan membangkitkan minat peserta didik serta

motivasi mereka. Ketika materi disajikan secara menarik, maka peserta didik tidak hanya menjadi penonton saja, bahkan mereka adalah penjelajah aktif yang menemukan wawasan baru seperti petualangan seru menelusuri labirin pengetahuan. Komunikasi langsung yang aktif antara seorang pendidik dan peserta didik, serta antara peserta didik satu sama lain, seperti diskusi dan kerja kelompok, memperkaya pemahaman dan memotivasi peserta didik. Pertanyaan yang menantang dan diskusi yang mendorong pemikiran kritis membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Umpan balik konstruktif dari guru membantu peserta didik menyadari potensi dan tantangan pribadi mereka, mendorong semangat untuk terus berkembang. Dengan meningkatkan keterlibatan mereka, sementara integrasi teknologi yang relevan menarik minat peserta didik. Dukungan emosional dan sosial dari guru dan rekan sebaya menciptakan lingkungan kelas yang mendukung keterlibatan peserta didik. Keterlibatan keluarga dalam pendidikan juga berpengaruh, dengan komunikasi terbuka dan partisipasi orang tua meningkatkan motivasi siswa. Akhirnya, tujuan poses belajar yang jelas dapat membimbing peserta didik dalam memahami relevansi dari proses pengajaran dan mengarahkan upaya mereka, meningkatkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran.

Minat belajar adalah dorongan batin yang mendorong seorang peserta didik untuk tetap bersemangat dalam mencari pengetahuan. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, keberadaan minat belajar siswa sangatlah penting karena akan memengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut (Matondang, 2021).

Minat adalah faktor kunci yang memengaruhi kemauan seseorang untuk belajar sesuatu. Ada tiga aspek yang membatasi minat: pertama, minat adalah ketertarikan yang khusus terhadap suatu objek; kedua, melibatkan perasaan terhadap aktivitas atau minat terhadap suatu objek tersebut memiliki nilai penting bagi individu; ketiga, minat juga merupakan bagian dari motivasi atau dorongan yang mengarahkan perilaku individu menuju tujuan tertentu (Faiz, 2020).

Ada beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *canva*, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Faktor Eksternal

Tekanan budaya seringkali menjadi pendorong atau penghalang bagi keinginan anak-anak. Sikap egosentrik menunjukkan bahwa upaya mereka untuk mencapai kesuksesan merupakan hasil dari pengaruh budaya. Pengalaman individu juga berpengaruh dalam membentuk minat seseorang. Seorang anak yang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi minatnya akan cenderung mempertahankan minat tersebut, sedangkan kurangnya kesempatan akan menghambat pengembangan potensi.

#### 2) Faktor Sekolah

Di sekolah, siswa diberikan pengetahuan dan contoh yang baik, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan mereka dari segi pengetahuan, perasaan, dan keterampilan motorik. Itulah sebabnya, jika sekolah tersebut berkualitas, perkembangan dan perubahan yang positif juga akan terjadi pada siswa. Baiknya sebuah sekolah tercermin dari guru-guru, teman-teman sekelas, tugas-tugas yang diberikan, fasilitas yang ada, serta aturan-aturan yang berlaku, yang semuanya membantu siswa untuk beradaptasi dan membentuk karakter mereka (Arisanti, D., & Subhan, M. (2018).

Dari hasil yang telah di analisis peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *canva* menaikkan minat belajar fisika peserta didik secara signifikan. Peserta didik yang menggunakan Canva mencatat rata-rata skor 119,0 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan yang tidak menggunakan hanya mencapai 107,9 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva memberikan dampak positif terhadap minat belajar fisika peserta didik di kelas eksperimen.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61-73  
[https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3\(2\).2322](https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3(2).2322).

- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Faiz, M. R. (2020). *Analisis Minat Remaja Terhadap Organisasi Remaja Masjid (Studi Kasus di Masjid At-Taqwa Pulogebang Cakung Jakarta Timur)*. 1–87.
- Friantini, R. N. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Volum 4 Nomor 1 Bulan Maret 2019 Page 6 - 11*, 6–11.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Matondang, S. (2021). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Kelas Iv Sd Negeri 228 Hutagodang. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 11–20.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN* 2021, “Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19”, 181–188.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris*. *Abdimas Siliwangi*, 335-343.  
<http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Riska. (2021). *Analisis Minat Belajar Fisika Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Edumu 1 Unismuh Makassar*.
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). PhET: SIMULASI INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN FISIKA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 10–14. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>
- Susanti, H., & Rudy, P. S. I. dan R. H. (2015). Melibatkan Siswa Dalam Konten Pembelajaran Fisika Berbasis Web Fisika Di Smu: Perspektif Social Learning Theory (Slt) Dan Task Technology Fit (Ttf). *Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada*, 1(1), 154–159.
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, R. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 222–229.