ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v6i4.10999

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V DI SDN KAYUMANIS 1

The Effect of Canva Learning Media on Indonesian Language Learning Interest among Fifth-Grade Students at SDN Kayumanis 1

Azman AR, Andestend, Muhammad Azhar AlWahid
Universitas Ibn Khaldun Bogor
arazman81@gmail.com; andestend@uika-bogor.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 18, 2026	Jun 15, 2026	Jun 27, 2026	Jul 2, 2026

Abstract

Digital technology development requires teachers to use innovative learning media to increase students' learning interest, particularly in Indonesian language learning in elementary schools. However, the use of digital media such as Canva in the learning process remains suboptimal, so empirical studies on its effectiveness are needed. This study aims to analyze the effect of using Canva learning media on the Indonesian language learning interest of fifth-grade students at SDN Kayumanis 1. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design through a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 37 students, comprising 18 students in the experimental class and 19 students in the control class, using a total sampling technique. Data were collected using a learning interest questionnaire that had met validity and reliability tests, with a Cronbach's Alpha value of 0.861, and were then analyzed using the Shapiro–Wilk test, Levene's test, and an independent samples t-test. The results showed that the average learning interest of students in the experimental class increased from 73.72 to 80.78, while the control class showed relatively no meaningful change. The results of the independent samples t-test showed a significance

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

value of 0.000 (<0.05), indicating that the use of Canva media had a significant effect on students' interest in learning Indonesian. The conclusion of this study affirms that Canva can serve as an effective alternative digital learning medium for increasing elementary school students' engagement and learning interest. These findings imply the importance of strengthening teachers' competence in designing visual, interactive learning media that align with students' characteristics.

Keywords: Canva; Digital Learning Media; Learning Interest; Indonesian Language; Elementary School

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru memanfaatkan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, pemanfaatan media digital seperti Canva dalam proses pembelajaran masih belum optimal sehingga diperlukan kajian empiris mengenai efektivitas penggunaannya. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Kayumanis 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* melalui *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa yang terdiri atas 18 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol, dengan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,861, kemudian dianalisis menggunakan uji Shapiro–Wilk, uji Levene's, dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 73,72 menjadi 80,78, sedangkan kelas kontrol relatif tidak mengalami perubahan berarti. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), yang berarti penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya penguatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran Digital; Minat Belajar; Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong pemanfaatan berbagai teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga memengaruhi bagaimana siswa menerima, memahami, dan mengonstruksi pengetahuan. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital.(Azizah et al., 2025)

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan

multimedia dalam satu platform pembelajaran(Setyaningsih, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi penting karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Asrifah et al., 2025; Mega Dwi Cahyani, Fine Reffiane, Husni Wakhyudin, 2023)

Salah satu media digital yang berkembang pesat dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan bahan ajar interaktif secara mudah dan menarik (Nurul Ainia et al., 2025; Sidauruk et al., 2025). Canva menyediakan berbagai template, elemen visual, animasi, serta fitur kolaboratif yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan komunikatif. Keunggulan tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar(Ratnaningrum, 2022). Pemanfaatan media visual yang menarik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan fokus belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Alamsyah et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Minat belajar mencerminkan kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian, merasa senang, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Melati & Sumarni, 2025; Novi Prita Bona et al., 2025). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih baik, memiliki motivasi belajar yang kuat, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Wahyuni, 2022). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar(Audina & Aini, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Kayumanis 1 Kota Bogor, proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan tingkat partisipasi yang relatif rendah.

Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat menjadi solusi yang relevan karena mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Secara teoretis, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa. (Hasna Nur Alifah et al., 2023)menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Cania, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian (Ruiz-Rojas et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa SMP. Selain itu, Pebriyanto (2024) menemukan adanya perbedaan signifikan minat belajar antara siswa yang belajar menggunakan Canva dan siswa yang belajar menggunakan media konvensional. (Fakhira, 2025) juga membuktikan bahwa e-modul berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Matematika, dan Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian mengenai penggunaan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas. Kedua, penelitian sebelumnya dilakukan pada lokasi dan karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kayumanis 1 Kota Bogor. Ketiga, masih sedikit penelitian yang menggunakan desain quasi experiment dengan nonequivalent control group design untuk menguji pengaruh Canva terhadap minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian lanjutan guna memperoleh bukti empiris yang lebih spesifik mengenai efektivitas Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menguji pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Kayumanis 1 Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan konsep media pembelajaran sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar serta konsep minat belajar yang ditandai oleh perasaan senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menerapkan desain quasi experiment dengan nonequivalent control group design yang memungkinkan pengukuran pengaruh penggunaan Canva secara lebih objektif melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Kayumanis 1 Kota Bogor. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen Design* jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Kayumanis 1. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Nonequivalent Control Group Design.* Penelitian ini mengukur kemampuan awal menggunakan *pretest* dan mengukur kemampuan akhir menggunakan *posttest.* Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran Canva dan sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal atau kemampuan awal tingkat kualitas siswa pada pelajaran bahasa Indonesia antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen (Anggita & Nisa Lubis, 2023; Fitriyah et al., 2024)

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media Canva. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan yang terjadi pada kedua kelompok sehingga pengaruh penggunaan media Canva dapat dianalisis secara lebih objektif.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kayumanis 1 Kota Bogor yang berjumlah 43 siswa, terdiri atas 21 siswa kelas VA dan 22 siswa kelas VB. Karena jumlah populasi relatif kecil, penelitian menggunakan teknik *total sampling* atau *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas VA yang berjumlah 21 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VB yang berjumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Penggunaan teknik ini bertujuan memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media Canva terhadap minat belajar siswa tanpa mengurangi representativitas data penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang sudah berisi alternatif jawaban yang telah disediakan dan responden memilih jawaban yang telah disediakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik. Analisis dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: Uji normalitas ini untuk mengetahui apakah data yang digunakan peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik shapiro-wilk, maka kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal(Avram & Măruşteri, 2022)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS uji levene's (uji smirnov). Uji determinan dan hipotesis kesimpulan dilakukan pada signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 dapat dikategorikan bahwa variansinya homogen (sama), tetapi jika signifikansinya lebih kecil dari 0,05 variansinya tidak homogen (berbeda), maka kriteria pengambilan keputusan yaitu: Nilai Sig < 0,05 artinya data bersifat tidak homogen dan Nilai Sig > 0,05 artinya data bersifat homogenya(Toedien et al., 2025)

Uji *Independent Sample* T Test dilakukan untuk membandingkan dua kelompok mean dari sampel yang berbeda (*independent*) apakah kedua data tersebut sama atau berbeda, maka kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika Sig < 0,05 maka Ha diterima atau Jika Sig > 0,05 maka Ho ditolak(Muzammil Ahmad Shah, 2024)

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SDN Kayumanis 1 Kota Bogor. Adapun yang diteliti adalah pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap uji validitas dan reliabilitas instrumen, jumlah populasi dan sampel yang digunakan sebanyak 43 siswa. Namun, pada saat pelaksanaan penelitian terdapat 6 siswa yang tidak hadir sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan penelitian secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan data dari 37 siswa yang hadir dan memenuhi kriteria sebagai responden penelitian. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas V B sebagai kelompok eksperimen dan kelas V A sebagai kelompok kontrol. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Canva terhadap variabel Y yaitu minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dilakukan pengumpulan dan analisis data pada kedua kelompok tersebut. Berikut data yang diperoleh dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2 Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen

Interval	Frekuensi
60-64	2
65-69	1
70-74	8
75-79	2
80-84	5
Jumlah	18
Nilai Mkasimum	84
Nilai Minimum	60
Rata-rata	73,72
Standar Deviasi	6,360

Berdasarkan hasil pada tabel 2 menunjukkan bahwa dari 18 siswa yang mengikuti tes, nilai berada dalam rentang 60 hingga 84. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 73,72 dengan standar deviasi 6,360. Nilai maksimum yang dicapai siswa adalah 84, sedangkan nilai

minimum adalah 60. Data ini menunjukkan bahwa kemempuan awal siswa dalam kelompok eksperimen berada pada kategori sedang dan cukup merata.

Tabel 3 Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen

Interval	Frekuensi
75-77	4
78-80	3
81-83	5
84-86	5
87-89	1
Jumlah	18
Nilai Mkasimum	88
Nilai Minimum	75
Rata-rata	80,77
Standar Deviasi	3,889

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa dari 18 siswa. Nilai berada dalam rentang 75 hingga 88. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80,77 dengan standar deviasi 3,889. Nilai maksimum yang dicapai siswa adalah 88 dan nilai minimum 75. Peningkatan nilai rata-rata dibandingkan hasil pretest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Tabel 4 Frekuensi Hasil Pretest Kontrol

Interval	Frekuensi
58-62	3
63-67	3
68-72	6
73-77	5
78-82	2
Jumlah	19
Nilai Mkasimum	80
Nilai Minimum	58
Rata-rata	70,21
Standar Deviasi	6,294

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa dari 19 siswa, nilai berada dalam rentang 58 hingga 80. Nilai rata- rata yang diperoleh adalah sebesar 70,21 dengan standar deviasi 6,294. Nilai maksimum yang dicapai siswa adala 80, sedangkan nilai minimum adalah 58. Secara

umum menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam kelompok kontrol berada pada kategori sedang dan belum merata sepenuhnya.

Tabel 5 Frekuensi Hasil Posttest Kontrol

Interval	Frekuensi
55-59	2
60-64	2
65-69	4
70-74	6
75-79	5
Jumlah	19
Nilai Mkasimum	79
Nilai Minimum	55
Rata-rata	70,05
Standar Deviasi	6,900

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa dari 19 siswa, nilai dalam rentang 55 hingga 79. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 70,05 dengan standar deviasi 6,900. Nilai maksimum yang dicapai adalah 79, sedangkan nilai minimum adalah 55. Apabila dibandingkan dengan hasil pretest kontrol, rata-rata nilai pada posttest kontrol mengalami penurunan yang sangat kecil, yaitu dari 70,21 menjadi 70,05. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol cenderung tidak mengalami perubahan yang signifikan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada interval 70–74, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa pada kelas kontrol relatif tetap setelah pelaksanaan pembelajaran.

Setelah dilakukan distribusi frekuensi pada kelompok eksperimen dan kontrol, selanjutnya adalah menyajikan deskripsi statistik untuk melihat gambaran umum data secara kuantitatif sebagai berikut:

Descriptive Statistics

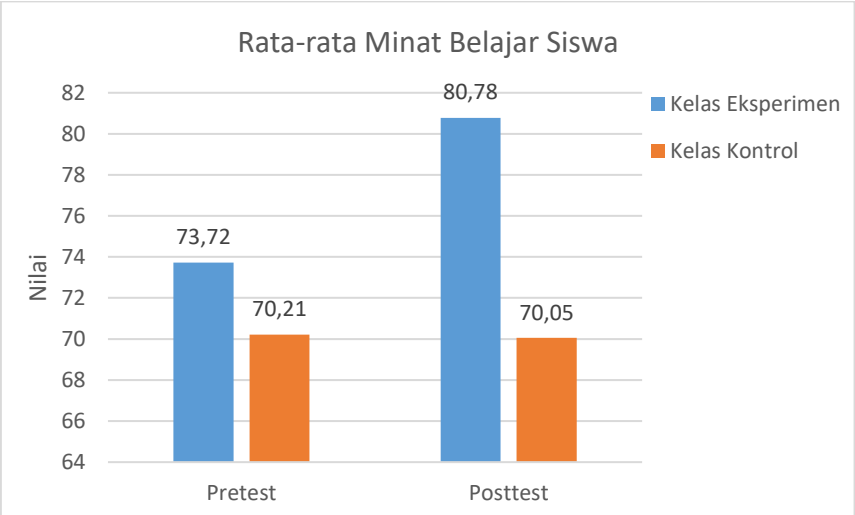
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PretestEksperimen	18	60	84	73,72	6,360
PosttestEksperimen	18	75	88	80,78	3,889
PretestKontrol	19	58	80	70,21	6,294
PosttestKontrol	19	55	79	70,05	6,900
Valid N (listwise)	18				

Gambar 1. Deskripsi Statistik Minat Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran Canva. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 73,72 pada *pretest* menjadi 80,78 pada *posttest*, dengan peningkatan nilai maksimum dari 84 menjadi 88. Sementara itu, standar deviasi pada kelompok eksperimen mengalami penurunan dari 6,360 menjadi 3,889. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah diberikan perlakuan menjadi lebih homogen atau lebih merata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menghasilkan capaian belajar yang lebih seragam di antara siswa.

Pada kelompok kontrol, rata-rata skor minat belajar siswa relatif tidak mengalami perubahan yang berarti, bahkan sedikit menurun dari 70,21 pada saat pretest menjadi 70,05 pada saat posttest. Nilai maksimum juga mengalami penurunan dari 80 menjadi 79, sedangkan standar deviasi meningkat dari 6,294 menjadi 6,900. Peningkatan standar deviasi tersebut menunjukkan bahwa sebaran skor minat belajar siswa setelah pembelajaran menjadi lebih bervariasi atau kurang merata dibandingkan sebelum pembelajaran.

Dengan demikian, minat belajar bahasa Indonesia siswa pada kelompok kontrol cenderung tetap dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berbeda dengan kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Canva, kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar bahasa Indonesia. Untuk memperjelas perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka disajikan pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Rata-rata Minat Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 2 diagram di atas menunjukkan bahwa perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Canva yang diberikan kepada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Canva. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar pada kelompok eksperimen dari 73,72 menjadi 80,78, sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata skor minat belajar relatif tetap, yaitu dari 70,21 menjadi 70,05.

Kemudian peneliti melakukan uji prasyarat analisis yaitu melakukan uji normalitas dan homogenitas dengan hasil sebagai berikut

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MinatBelajar	Pretest Eksperimen	,162	18	,200*	,945	18	,355
	Posttest Eksperimen	,134	18	,200*	,934	18	,225
	Pretest Kontrol	,123	19	,200*	,962	19	,621
	Posttest Kontrol	,106	19	,200*	,948	19	,364

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Uji Normalitas Minat Belajar

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai sig, pada tabel *Test of Normality* di kolom *Shapiro-Wilk* diperoleh: Data *pretest* kelas eksperimen adalah 0,355 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal, dan sig data *posttest* kelas eksperimen adalah 0,225 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Data *pretest* kelas kontrol adalah 0,621 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal, dan sig data *posttest* kelas kontrol adalah 0,364 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MinatBelajar	Based on Mean	1,573	3	70	,204
	Based on Median	1,395	3	70	,251
	Based on Median and with adjusted df	1,395	3	60,034	,253
	Based on trimmed mean	1,599	3	70	,197

Gambar 4. Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan gambar 4 hasil uji homogenitas pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,204 > 0,05. Pada pengujian berdasarkan mean sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrix selanjutnya yaitu uji t.

Uji hipotesis memiliki tujuan untuk menentukan apakah hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau harus ditolak. Dengan kata lain, pengujian hipotesis akan membantu untuk memahami apakah penggunaan media pembelajaran Canva memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

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
MinatBelajar	Equal variances assumed	4,416	,043	5,780	35	,000	10,725	1,856	6,958	14,492
	Equal variances not assumed			5,863	28,681	,000	10,725	1,829	6,982	14,468

Gambar 5. Independent Samples Test Minat Belajar

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* pada tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 (0,000 < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok yang menggunakan media pembelajaran Canva dan kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan pada media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Kayumanis 1.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian minat belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 70.05 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 80,78 dengan selisih nilai yaitu 10,73. Peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Canva berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa dilihat dari hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang

signifikan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa maka dilakukan uji-t. Hasil perhitungan yang ada pada lampiran menunjukkan bahwa hasil sig. (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05, artinya Ha diterima Ho ditolak. Hasil tersebut menunjukan adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran Canva tidak hanya sebagai alat bantu ajar saja, tetapi juga bisa sebagai stimulus agar siswa berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan minat mereka untuk belajar bahasa Indonesia yang seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga kurang diminati.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cania et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, diperoleh nilai t sebesar 2,711 dengan nilai signifikansi 0,009 (< 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa penggunaan media Canva sebagai media interaktif dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan minat belajar yang signifikan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan media dalam menyampaikan materi, tetapi juga menggambarkan perubahan sikap siswa terhadap mata pelajaran yang sebelumnya mungkin dianggap sulit atau membosankan. Dalam pendidikan, minat belajar menjadi peranan penting dalam memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, serta seberapa besar upaya yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan belajar (Arif et al., 2025).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penggunaan media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam menghadapi karakteristik siswa di era digital saat ini yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang visual dan menyenangkan.

Implikasi temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memiliki kontribusi yang nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Cromley & Chen, 2025;

Fadil et al., 2025; Nadiyah et al., 2025), yang menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, animasi, dan elemen visual yang terintegrasi mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini juga memperkuat pandangan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan guru. Dengan demikian, media pembelajaran digital seperti Canva dapat diposisikan sebagai salah satu faktor eksternal yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mendorong meningkatnya minat belajar peserta didik.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru agar lebih mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk presentasi interaktif, infografik, lembar kerja digital, video pembelajaran, maupun kuis visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media tersebut dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengurangi kejenuhan selama pembelajaran, serta mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini juga menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk mendukung peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan, workshop, maupun program pengembangan profesional berkelanjutan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, bagi pengambil kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu dasar dalam merumuskan kebijakan yang mendorong transformasi digital pembelajaran melalui penyediaan infrastruktur teknologi, akses internet, serta pengembangan bahan ajar digital yang lebih berkualitas di tingkat sekolah dasar.

Di sisi lain, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, yaitu 37 siswa, sehingga tingkat generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas masih terbatas. Kedua, penelitian menggunakan desain quasi-experimental sehingga peneliti belum dapat mengendalikan seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi minat belajar siswa, seperti latar belakang keluarga, kemampuan awal peserta didik, dukungan lingkungan belajar, maupun kompetensi digital guru. Ketiga, pengukuran minat belajar dilakukan menggunakan instrumen angket sehingga masih memungkinkan munculnya subjektivitas respon siswa ketika memberikan jawaban. Keempat, penelitian hanya mengukur dampak penggunaan

Canva dalam jangka pendek setelah proses pembelajaran berlangsung sehingga belum dapat menjelaskan keberlanjutan pengaruh media tersebut terhadap minat belajar maupun hasil belajar siswa dalam jangka panjang.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan cakupan sekolah yang lebih beragam sehingga hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen murni (true experimental design) atau metode campuran (mixed methods) agar mampu memberikan penjelasan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media Canva terhadap berbagai aspek pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas Canva terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, kemampuan literasi, hasil belajar, maupun keterampilan abad ke-21, sehingga kontribusi penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar dapat dipahami secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Kayumanis 1 mengenai pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran Canva di SDN Kayumanis 1 terlaksana dengan baik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Media Canva digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan interaktif sehingga membantu siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Kayumanis 1 menunjukkan peningkatan yang baik. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* pada kelompok eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,78, lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,72. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Kayumanis 1. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Independent Samples Test* yang menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Selain itu, nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 73,72 menjadi 80,78, sedangkan pada kelompok kontrol relatif tetap bahkan sedikit menurun dari 70,21 menjadi 70,05. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa

pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis visual dapat meningkatkan minat belajar sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian memberikan rekomendasi kepada guru untuk mengintegrasikan Canva sebagai media inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil, ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah, serta pengukuran yang berfokus pada aspek minat belajar sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, mengkaji dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar, kreativitas, maupun kemampuan berpikir kritis siswa, serta mengeksplorasi efektivitasnya pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah, F., & Sholichah, N. (2025). Kesulitan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EDUSOS: Jurnal Edukasi dan Ilmu Sosial, 2*(2), 75–80. https://doi.org/10.62330/edusos.v1i02.418

Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa, 1*(3), 103–115. https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463

Anggita, F., & Lubis, K. N. (2022). Pengaruh Game Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8*(2), 2816–2826. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585

Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 4*(1), 8–16. https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989

Asrifah, M. N., Khosiyono, B. H. C., & Henucahyani, B. (2025). Analysis of the use of interactive learning media on student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Anak, 14*(2), 271–279. https://doi.org/10.21831/jpa.v14i2.1793

Audina, F., & Aini, P. R. (2022). Minat Belajar Siswa terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 2*(2), 157. https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2100

Avram, C., & Măruşteri, M. (2022). Normality assessment, few paradigms and use cases. *Revista Română de Medicină de Laborator, 30*(3), 251–260. https://doi.org/10.2478/rrlm-2022-0030

Azizah, N., Rahmadati, R., Hidayah, N., Aslamiah, A., & Pratiwi, D. A. (2025). Mengubah Mindset Guru dalam Peningkatan Kompetensi untuk Menerapkan Kurikulum Merdeka Menggunakan Teknologi di SDN Sungai Miai 5. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi, 4*(3), 312–317. https://doi.org/10.47233/jpst.v4i3.2762

Putri, C. T. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Kuantan Singingi]. http://repository.uniks.ac.id/id/eprint/756/

Cromley, J. G., & Chen, R. (2025). A meta-analysis of Richard Mayer's multimedia learning research: Searching for boundary conditions of design principles across multiple media types. *Educational Research Review, 49*, Article 100730. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100730

Fadil, K., Dewanti, S. S., Ibrahim, I., Abroto, A., Alfaien, N. I., Fahri, M., & Rahma, A. (2025). Disruption of the formation of civic morality through the implementation of the Pancasila Student Profile in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(3), 606–618. https://doi.org/10.23887/jipp.v9i3.98377

Fakhira, L. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pedagogi, 3*(3). https://doi.org/10.70217/jiptek.v3i3.312

Fitriyah, S. N., Supriyono, S., & Rahayuningsih, S. (2024). E-Modul Pembelajaran Terpadu dengan Model Immersed Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 2156–2165. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13581

Mega, M. D. C., Reffiane, F., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(4), 2030–2042. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1772

Melati, F. V., & Sumarni, M. L. (2025). Factors that influence elementary school students' interest in learning about Indonesian language subjects. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 11*(1), 312. https://doi.org/10.58258/jime.v11i1.8322

Shah, M. A. (2024). Meaning and statistical analysis of t-tests in SPSS. *Journal of Saidu Medical College, Swat, 14*(1), 64–65. https://doi.org/10.52206/jsmc.2024.14.1.889

Nadiyah, N., Abroto, A., Al Kahar, A. A. D., Fadil, K., & Yamkee, A. K. (2025). Emotional management in elementary school-age children in the dynamics of modern life: Strategies, challenges, and solutions. *Profesi Pendidikan Dasar, 12*(2), 168–181. https://doi.org/10.23917/ppd.v12i2.10825

Bona, N. P., Ansyah, E., & Heriadi, M. (2025). Indonesian language learning strategies in increasing the learning interest of grade VIII students at SMP IT As Syakur, Bengkulu City. *Jurnal Disastri, 7*(1), 131–139. https://doi.org/10.33752/disastri.v7i1.8989

Ainia, N., Nisa, I., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(2), 67–77. https://doi.org/10.70294/9fga4682

Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Educational Technology Journal, 2*(2), 22–28. https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28

Ruiz-Rojas, L. I., Salvador-Ullauri, L., & Acosta-Vargas, P. (2024). Collaborative working and critical thinking: Adoption of generative artificial intelligence tools in higher education. *Sustainability, 16*(13), Article 5367. https://doi.org/10.3390/su16135367

Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation, 1*(1), 34–48. https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920

Sidauruk, E., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E., & Manurung, H. M. (2025). Literature Review: Analisis Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education, 9*(2), 475–479. https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.475-479

Toedien, F. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Membedah Uji Prasyarat: Kunci Pemilihan Uji Hipotesis dalam Statistik Kuantitatif dan Panduan Cepat SPSS Uji Prasyarat Statistik. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5*(1), 46–59. https://doi.org/10.56633/kaisa.v5i1.1074

Wahyuni, V. I., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Efektifitas Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6*(2), 351. https://doi.org/10.30651/else.v6i2.12363