

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Development of Canva-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Interest

Brigita Wati Br Ginting^{1*}, Nurhasanah Siregar¹

¹ Universitas Negeri Medan

*brigitawatiginting06@gmail.com

Diterima: 09 Juli 2025;

Direvisi: 11 Juli 2025;

Dipublikasi: 12 Juli 2025



ABSTRACT

This research was conducted to develop an interactive learning media based on Canva that is easy to use, valid, and effective to help increase the learning interest of 10th grade students at Pancur Batu Private High School. This research is included in the type of development research that uses the ADDIE model. The research subjects consisted of 15 10th grade students at Pancur Batu Private High School. The instruments used in the research included a material and media validation questionnaire, a questionnaire of responses from teachers and students, and a questionnaire to measure student learning interest. The average validation scores from material experts and media experts were 4.5 and 4.4, respectively, so this media is categorized as very valid. The practicality of the media is seen from the average scores of the teacher and student response questionnaires, which are 4.6 and 4.3, which are included in the very practical category. The effectiveness of the media is measured by the average percentage of N-gain on the student learning interest questionnaire, which is 64.45%, which is quite effective. After using Canva-based interactive learning media, an increase in student learning interest can be seen from the N-gain value, where 11 students showed an increase with a score between 0.30 and less than 0.70 (moderate category), and 4 other students in the range of 0.70 to 1.00 (high category). Overall, the average student N-gain score was 0.644, which indicates an increase in the moderate category.

Keywords: *Canva; Interactive; Learning Media; Student Learning Interest.*

ABSTRAK

Riset ini dibuat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mudah digunakan, valid, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu. Riset ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang memakai model ADDIE. Subjek riset terdiri dari 15 peserta didik kelas X di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu. Instrumen yang dipakai dalam riset meliputi angket validasi materi dan media, kuesioner tanggapan dari pengajar dan siswa, serta angket untuk mengukur minat belajar siswa. Rata-rata nilai validasi dari ahli materi dan

ahli media masing-masing adalah 4,5 dan 4,4, sehingga media ini dikategorikan sangat valid. Kepraktisan media terlihat dari skor rata-rata angket respon guru dan siswa, yaitu 4,6 dan 4,3, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Efektivitas media diukur melalui persentase rata-rata *N-gain* pada angket minat belajar siswa, yaitu 64,45%, yang termasuk cukup efektif. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari nilai *N-gain*, di mana 11 siswa menunjukkan peningkatan dengan skor antara 0,30 hingga kurang dari 0,70 (kategori sedang), dan 4 siswa lainnya berada pada rentang 0,70 sampai 1,00 (kategori tinggi). Secara keseluruhan, rata-rata skor *N-gain* siswa adalah 0,644, yang menandakan peningkatan dengan kategori sedang.

Kata Kunci: Canva; Interaktif; Media Pembelajaran; Minat Belajar Siswa.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak pada setiap sisi hidup manusia. Selain berkembang dengan pesat, perubahan pun berlangsung dengan cepat. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan untuk mencapai, mengatur serta memanfaatkan iptek secara optimal. Kemampuan tersebut bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran matematika. Matematika sendiri merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan, sekaligus menjadi disiplin ilmu yang berperan besar dalam mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, hingga kini masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, kurang menyenangkan, bahkan menimbulkan rasa takut. Persepsi ini muncul karena berbagai kesulitan yang mereka alami saat mengerjakan soal-soal matematika (Sundayana, 2018)

Terdapat 3 alasan yang menjadi penyebab peserta didik mendapatkan hambatan sewaktu belajar matematika di antaranya ialah pemahaman, strategi dan kemampuan menyimpulkan selama berlangsungnya proses pembelajaran, yang ketiganya sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan yang seharusnya dicapai dalam mata pelajaran matematika (Ayu et al., 2021). Sifat abstrak dalam pembelajaran matematika sering kali menyebabkan banyak siswa kesulitan dalam menangkap dan memahami konsep-konsep matematika (Safari & Nurhida, 2024). Kesulitan-kesulitan tersebut menjadi pemicu munculnya berbagai masalah seperti ketakutan siswa pada matematika dan minimnya minat siswa dalam belajar matematika.

Minat belajar berperan sebagai faktor utama yang mendorong peserta didik agar aktif dalam keberlangsungan pembelajaran di sekolah (Niko, 2021). Suatu kondisi yang mendorong siswa untuk bersemangat dan menyukai kegiatan belajar disebut sebagai minat belajar, yang dapat dilihat dari keterlibatan, perhatian, ketertarikan, serta rasa suka mereka selama mengikuti proses pembelajaran (Hidayat & Widjajanti, 2018)

Tingginya tingkat minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap tercapainya capaian pembelajaran, karena minat yang tinggi akan mendorong meningkatnya perhatian dan kesiapan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat, yang merupakan dorongan kuat dan berkelanjutan dalam diri seseorang, dapat semakin menguat seiring waktu hingga memunculkan motivasi untuk melakukan suatu tindakan serta berusaha sekuat tenaga guna mencapainya (Zahra et al., 2023). Oleh karena itu, jika alur pembelajaran tidak diselaraskan dengan minat peserta didik, hal ini dapat berdampak buruk pada pencapaian hasil belajar mereka. Maka dari itu, pengajar perlu mampu menciptakan

aktivitas belajar mengajar di dalam kelas yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik, khususnya dalam pelajaran matematika.

Merujuk pada perolehan pengamatan awal dan wawancara peneliti dengan seorang pengajar matematika dan dua orang siswa di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu, dalam aktivitas pembelajaran guru cenderung mengandalkan papan tulis sebagai alat dan media pembelajaran dengan buku paket dan LKS selaku acuan belajarnya. Dalam kegiatan belajar yang berlangsung pengajar menjelaskan materi yang sedang dipelajari lalu peserta didik menyalin pembahasan yang tercantum di papan tulis dan menyelesaikan soal latihan. Pembelajaran yang monoton dan sedikitnya inovasi dalam pengaplikasian media pembelajaran yang beragam akan berakibat kepada rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar matematika di ruang kelas. Hal tersebut tercermin dari sebagian siswa yang bersikap pasif yakni hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.

Membangkitkan motivasi belajar siswa merupakan langkah penting untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan cara memperbaiki kualitas guru, memaksimalkan penggunaan fasilitas pembelajaran, menerapkan metode pengajaran yang tepat, mengoptimalkan media pembelajaran, serta rutin melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran (Abdullah et al., 2022). Memanfaatkan media pembelajaran merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tafonao (2018) menjelaskan bahwa “media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dengan menggunakan media tersebut, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dapat terstimulasi, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik.”

Ketika media pembelajaran digunakan secara optimal, hal ini dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran. Namun demikian, tidak setiap media pembelajaran bisa dijadikan pilihan tepat untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Karena itu, pemilihan media pembelajaran sebaiknya didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan haruslah sesuai dan mampu mendukung tercapainya tujuan tersebut secara efektif.

Dengan semakin meluasnya teknologi di bidang pendidikan, pengajar dituntut untuk mampu menggunakan berbagai alat bantu yang mendukung kelancaran proses pembelajaran. Di era digital seperti sekarang, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu jenis media digital yang banyak digunakan adalah media pembelajaran interaktif.

Novitasari (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah fungsi yang mengkombinasikan beragam elemen seperti foto, video, animasi dan audio menjadi satu kesatuan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Selain itu, menurut Wulandari (2020) media interaktif juga dilengkapi dengan alat pengendali yang dapat dioperasikan langsung oleh pemakai.

Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif. Dalam proses pembelajaran, aplikasi ini berperan sebagai media presentasi yang menyajikan materi pembelajaran lengkap dengan gambar, video, dan animasi. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur evaluasi berupa kuis singkat yang dirancang semenarik mungkin untuk

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Berbagai alat seperti teks dan animasi video yang dapat disesuaikan tampilannya membuat media ini mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Hafizah & Samosir, 2023)

Canva menawarkan berbagai keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti kemampuan menciptakan desain yang beragam dengan fitur animasi lengkap. Aplikasi ini juga menyediakan banyak *template* yang memudahkan guru dan siswa untuk berkreasi secara praktis. Dengan Canva, pembuatan media menarik seperti presentasi, *mind mapping*, poster, dan lain-lain menjadi lebih efisien dan inspiratif, sehingga mendukung proses pembelajaran secara optimal. Meski memiliki banyak keunggulan, aplikasi Canva juga tidak lepas dari beberapa kekurangan. Salah satu keterbatasannya adalah Canva hanya dapat digunakan secara online, sehingga pengguna harus selalu terhubung dengan internet. Selain itu, beberapa fitur terbaru hanya bisa diakses oleh pengguna yang memiliki akun premium. Canva juga belum menyediakan fitur untuk memasukkan tabel dalam pembuatan *slide* presentasi, sehingga pengguna harus mencari alternatif lain. Selain itu, proses pengunduhan video dari Canva cenderung memakan waktu yang cukup lama, yang dapat menghambat kelancaran pekerjaan (Juhaeni et al., 2023).

Canva terbukti menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh penelitian Jumroh et al., (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi matriks. Media tersebut dinilai valid, praktis, dan efektif dalam penggunaannya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rambe et al., (2024) yang menghasilkan multimedia interaktif dengan Canva untuk pembelajaran IPAS dengan hasil yang juga menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk yang berbasis Canva, efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada berbagai mata pelajaran, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar secara umum atau pada materi selain matematika tingkat SMA. Selain itu, inovasi yang dihadirkan kerap terbatas pada pemanfaatan fitur-fitur dasar Canva tanpa mengintegrasikan pendekatan desain instruksional yang sistematis serta tanpa menguji kepraktisan dan keefektifan media secara mendalam di lingkungan pembelajaran matematika SMA yang nyata. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X SMA, dengan pendekatan ADDIE yang komprehensif, serta pengujian validitas, kepraktisan, dan keefektifan secara simultan sehingga memberikan kontribusi baru terhadap literatur pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, aplikatif, dan teruji pada konteks pembelajaran matematika di tingkat SMA

Hasil observasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru matematika di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar masih belum maksimal. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif pun belum pernah diterapkan. Padahal, penerapan media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga minat

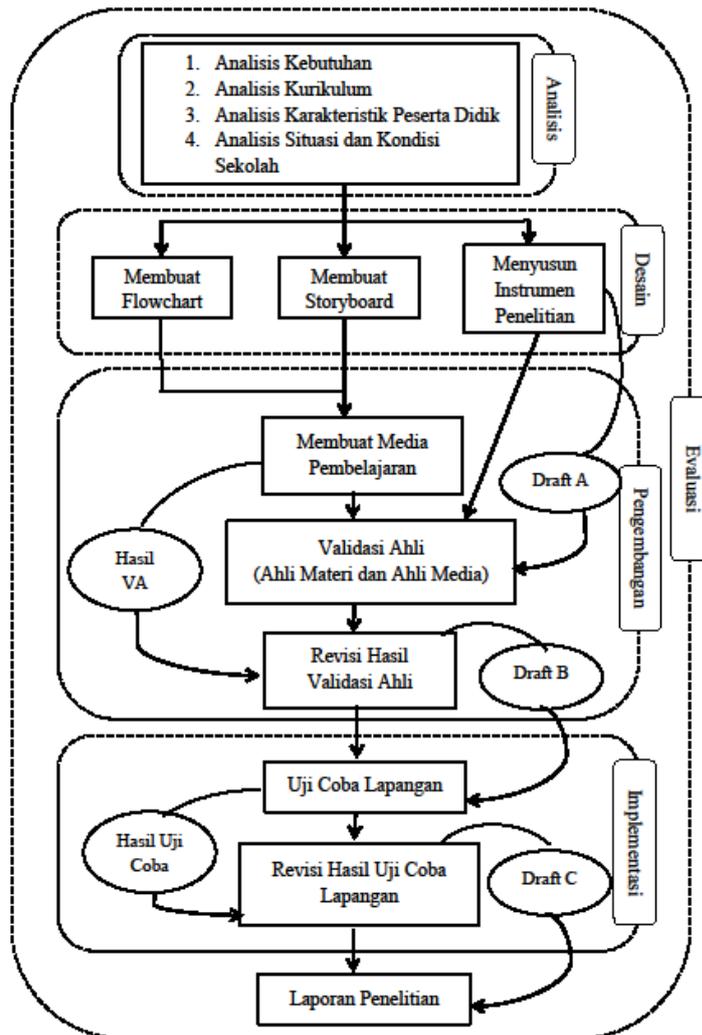
mereka terhadap mata pelajaran matematika meningkat. Walaupun sekolah ini telah menyediakan fasilitas yang mendukung pembuatan media pembelajaran, pemanfaatannya belum optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba agar mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Adapun media yang dikembangkan akan diimplementasikan pada tahapan pembelajaran matematika yang diaplikasikan dalam materi dan riset ini akan diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X”

2. METODE PENELITIAN

Jenis riset yang digunakan berupa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan memakai model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Riset ini diselenggarakan di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu. Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas X di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu pada tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjeknya. Objek utama dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang dirancang untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembahasan SPLTV.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan menggunakan model ADDIE sebagai panduan. Proses pengembangan dibagi menjadi dua tahap utama. Tahap pertama fokus pada pembuatan media, yang mencakup perancangan desain serta validasi media oleh para ahli di bidang media dan materi pembelajaran. Tahap kedua melibatkan uji coba media tersebut pada siswa kelas X SMA Swasta Rakyat Pancur Batu tahun ajaran 2024/2025, dengan tujuan untuk menilai efektivitas media dan melihat peningkatan minat belajar siswa setelah pemakaian media yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Pada eksperimen ini, instrumen yang diaplikasikan ialah kuesioner yang melibatkan berbagai pihak, termasuk ahli media, ahli materi, guru, serta siswa. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini memanfaatkan beberapa metode, yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Beragam cara tersebut dipilih agar data yang diperoleh bisa lebih lengkap dan akurat. Sesudah data terkumpul, dilakukan analisis data berupa:

Analisis Data Validasi Ahli

Data hasil perhitungan angket validasi dari para ahli kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kualitatif yang ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Klasifikasi Perolehan Validasi

Interval Skor	Keputusan
$\bar{X} > 4,2$	Paling Valid
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Valid
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang Valid
$\bar{X} \leq 1,8$	Paling Kurang Valid

Media dapat dianggap valid bila poin rata-rata yang diberikan oleh para validator termasuk dalam putusan valid atau sangat valid.

Analisis Data Kepraktisan

Data yang diperoleh dari perhitungan angket tanggapan guru dan siswa akan diklasifikasikan ke dalam kategori kualitatif, yang kemudian disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Klasifikasi Perolehan Kepraktisan

Interval Skor	Keputusan
$\bar{X} > 4,2$	Paling Praktis
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Praktis
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup Praktis
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang Praktis
$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang Praktis

Jika skor rata-rata dari angket yang diisi oleh guru dan siswa masuk dalam kategori Praktis atau Sangat Praktis, maka media tersebut dapat dikatakan praktis.

Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran

Dari data perolehan seluruh angket minat belajar siswa yang sudah direkap, dilanjutkan dengan uji N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor angket sesudah} - \text{skor angker sebelum}}{\text{skor angket maksimum} - \text{skor angket sebelum}}$$

(Dimodifikasi Sukarelawan et al., 2024)

Setelah perhitungan selesai, hasilnya akan diklasifikasikan ke dalam kategori kualitatif yang bisa dipantau lewat tabel berikut ini:

Tabel 3. Klasifikasi Perolehan Keefektifan

Persentase	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sukarelawan et al., 2024)

Media diputuskan efektif dalam pertumbuhan minat belajar peserta didik apabila perolehan poin gain tersebut masuk dalam kriteria Sedang dan Tinggi.

Analisis Minat Belajar Siswa

Untuk mengukur perubahan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji N-Gain. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kualitatif yang bisa dipantau lewat tabel berikut ini:

Tabel 4. Klasifikasi Perolehan Minat Belajar Siswa

Interval Skor	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi penambahan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Muncul pengurangan

(Sukarelawan et al., 2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari eksperimen yang sudah direalisasikan, dijabarkan perolehan riset selaras dengan prosedur ADDIE. Pada tahap pertama yakni analisis mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, serta situasi sekolah. Dari analisis kebutuhan yang didapatkan lewat wawancara bersama pendidik dan pengamatan yang sudah direalisasikan, diperoleh informasi bahwasanya masih banyak peserta didik yang mempunyai minat belajar yang minim terhadap bidang ilmu matematika. Selain itu, pengajar mengaplikasikan buku paket selaku acuan belajar dan papan tulis selaku alat dalam penyampaian materi pembelajaran yang membuat tidak adanya inovasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif dan minat belajar siswa yang menurun. Dari analisis kurikulum, ditemukan bahwa kelas X SMA Swasta Rakyat Pancur Batu memakai kurikulum merdeka. Sedangkan dari analisis karakteristik diketahui bahwa gaya belajar yang dimiliki peserta didik pada jenjang X SMA Swasta Rakyat Pancur Batu adalah gaya belajar auditori dan visual.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terbukti memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat belajar siswa karena Canva menyediakan tampilan visual yang menarik dan interaktif, sehingga mampu merangsang perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (Kurnia & Sunaryati, 2023) penyajian materi secara kombinasi antara teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar karena memfasilitasi pengolahan informasi secara *dual coding* yaitu melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Penelitian empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga mempermudah guru dalam menyajikan konten secara kreatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sehingga mereka menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Tahap kedua yakni desain yang mencakup dua alur berupa merancang produk dan mengonstruksi instrumen. Dari perancangan produk dibuat *flowchart* dan *storyboard* dari media pembelajaran interaktif berbasis canva. Sedangkan dari langkah mengonstruksi instrumen didapatkan instrumen lembar validasi materi dan media pembelajaran, lembar kepraktisan media pembelajaran pengajar dan peserta didik, serta lembar keefektifan media pembelajaran yang selanjutnya akan diberikan kepada validator untuk divalidasi.

Tahap ketiga yakni pengembangan (*development*) didapatkan produk media pembelajaran interaktif berbasis canva yang tersusun atas tampilan halaman utama, menu utama, menu tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, kuis dan profil pengembang. Berikut tampilan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang sudah dibuat:



Gambar 2. Produk yang Dikembangkan

Dari produk yang sudah dibuat, selanjutnya dilakukan validasi guna mengetahui tingkat kevalidan produk dan instrumen yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

Jenis Validasi	Skor	Keputusan
Pakar Materi	4,5	Sangat Valid
Pakar Media	4,4	Sangat Valid
Kuesioner Respon Pengajar	4,3	Sangat Valid
Kuesioner Respon Peserta didik	4,4	Sangat Valid
Kuesioner Minat Belajar Siswa Sebelum Memakai Media	4,6	Sangat Valid
Kuesioner Minat Belajar Siswa Sesudah Memakai Media	4,6	Sangat Valid

Dari tabel di atas, tampak seluruh instrumen yang dibuat termasuk pada golongan paling valid sehingga layak agar diaplikasikan. Ini selaras terhadap beberapa eksperimen sebelumnya yang menggambarkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva memenuhi kriteria valid. Menurut eksperimen yang direalisasikan oleh Sumartawi & Ujianti (2022) media pembelajaran audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva terbukti valid, dengan skor validitas sebesar 4,50 dari pakar materi dan 4,72 dari pakar media. Penelitian lainnya diselenggarakan oleh Handayani et al., (2025) menemukan bahwa kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sangat layak dengan memperoleh skor 94,5% dari pakar materi dan 91,1% dari pakar media. Selain itu penelitian lainnya diselenggarakan oleh Hafizah & Samosir (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva valid dengan skor validitas senilai 94,17% dari pakar media dan 92,36% dari pakar materi.

Tahap keempat yakni implementasi berupa pengamat melaksanakan uji coba produk terhadap peserta didik kelas X SMA Swasta Rakyat Pancur Batu sebanyak 15 orang dan 1 pengajar matematika. Perolehan tahap implementasi ini dirangkum dalam tabel di bawah:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

Jenis Kepraktisan	Skor	Keputusan
Angket Respon Pengajar	4,6	Praktis
Angket Respon Peserta didik	4,3	Praktis

Hasil kepraktisan media ditinjau dari tanggapan pengajar dan tiap peserta didik memperoleh poin rerata 4,6 dan 4,3. Menurut pedoman penskoran pada penilaian kepraktisan maka nilai tersebut nilai berada pada rentang $\bar{X} > 4,2$ dengan putusan paling praktis. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis canva yang sudah dikembangkan dikatakan praktis, namun karena media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis maka media tidak perlu diperbaiki/direvisi.

Ini didukung dari eksperimen sebelumnya yang menggambarkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva memenuhi kriteria praktis. Riset yang direalisasikan oleh Sumartawi & Ujianti (2022) menjabarkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis canva praktis digunakan dengan memperoleh skor 4,83 dari penilaian guru dan 4,92 dari penilaian peserta didik. Penelitian lainnya juga diselesaikan oleh Hafizah & Samosir (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva praktis digunakan dengan perolehan skor 90,91% dari penilaian guru dan dari penilaian peserta didik dengan skor 83,97% sewaktu uji coba pertama dan 85,17% sewaktu uji coba kedua.

Tabel 7. Hasil N-Gain Minat Belajar Peserta didik

No.	Kode Siswa	Angket Awal	Angket Akhir	N-gain Skor	Peningkatan	% N-gain
1.	S001	32	55	0,53	Sedang	53,49
2.	S002	32	62	0,70	Sedang	69,77
3.	S003	56	65	0,47	Sedang	47,37
4.	S004	50	71	0,84	Tinggi	84,00
5.	S005	43	56	0,41	Sedang	40,63
6.	S006	41	61	0,59	Sedang	58,82
7.	S007	42	73	0,94	Tinggi	93,94
8.	S008	38	58	0,54	Sedang	54,05
9.	S009	60	72	0,80	Tinggi	80,00
10.	S010	37	62	0,66	Sedang	65,79
11.	S011	45	59	0,47	Sedang	46,67
12.	S012	46	65	0,66	Sedang	65,52
13.	S013	33	67	0,81	Tinggi	80,95
14.	S014	40	61	0,60	Sedang	60,00
15.	S015	37	62	0,66	Sedang	65,79
	Rata-rata			0,644	Sedang	64,45

Berikutnya dari perolehan implementasi angket minat belajar peserta didik diperoleh persentase N-gain ialah 64,45% dengan kriteria cukup efektif, maka dari itu media pembelajaran interaktif berbasis canva disebut efektif guna menaikkan minat belajar peserta didik. Ini selaras terhadap riset sebelumnya yang mengilustrasikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva memenuhi kriteria efektif guna menumbuhkan minat belajar. Penelitian yang direalisasikan oleh Kurnia & Sunaryati (2023) menggambarkan

media pembelajaran interaktif canva efektif dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan memperoleh skor 83,61% dari penilaian siswa. Studi lainnya juga direalisasikan oleh Irwanita et al., (2023), temuan dalam penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis canva efektif dalam menguatkan minat belajar peserta didik senilai 92%.

Selain itu, terdapat peningkatan pada minat belajar siswa. Dari total 15 peserta didik sebanyak 4 individu masuk ke dalam kelompok dengan minat belajar yang tinggi sedangkan 11 peserta didik lainnya tergolong pada kelompok sedang. Dari keseluruhan, poin rata-rata N-gain yang diperoleh senilai 0,644 yang termasuk dalam golongan sedang.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Kurnia & Sunaryati (2023) melaporkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media tersebut dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaannya. Selain itu, eksperimen lain oleh Irwanita et al., (2023) juga mengonfirmasi kenaikan minat belajar peserta didik sesudah mereka mengaplikasikan media pembelajaran berbasis Canva.

Tahap terakhir yakni evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi dan telah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran maka diperoleh perolehan validasi media pembelajaran oleh pakar materi mendapatkan poin 4,5 yang tergolong sangat valid. Sementara perolehan validasi tampilan media oleh pakar media mengumpulkan poin 4,4 yang tergolong sangat valid sehingga diputuskan bahwa berpatokan dari perolehan validasi media pembelajaran yang dikembangkan layak supaya diujicobakan di lapangan. Penilaian dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat praktis dan gampang diaplikasikan. Hal ini dibuktikan dengan skor angket respon guru senilai 4,6 yang tergolong pada kelompok Sangat Praktis, serta skor kuesioner tanggapan siswa senilai 4,3 yang juga tergolong pada kelompok yang sama. Hasil dari kuesioner minat belajar peserta didik sebelum dan setelah mengaplikasikan media pembelajaran menunjukkan media pembelajaran efektif untuk digunakan terlihat dari persentase n-gain yaitu 64,45% dengan kriteria cukup efektif dan juga mampu meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari sebanyak 11 siswa memperoleh n-gain yang tergolong kelompok sedang dan 4 peserta didik memperoleh n-gain yang tergolong dalam kelompok tinggi. Rata-rata skor N-gain secara keseluruhan mencapai 0,644, yang tergolong pada kelompok sedang.

Hasil validasi media pembelajaran yang sangat tinggi sesuai dengan prinsip *Instructional Design* Dick dan Carey (Renaldie et al., 2024) yang menekankan pentingnya validasi sebelum penerapan. Penilaian praktisitas yang tinggi mendukung *Technology Acceptance Model* (Akbar & Bachtiar, 2024) di mana kemudahan penggunaan media memengaruhi penerimaan dan efektivitas pembelajaran. Peningkatan minat belajar siswa dengan nilai N-gain kategori sedang sejalan dengan *Self-Determination Theory* (Kusumawati, 2024), yang menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar meningkat melalui pengalaman belajar yang mendukung kebutuhan psikologis siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang valid, praktis, dan menarik terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang menyebabkan adanya kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan serta hasilnya. Keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi

peluang bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian serupa yang dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan. Sejumlah keterbatasan yang dihimpun melalui riset ini antara lain:

1. Kreativitas desain tampilan, suara dan musik dalam media pembelajaran interaktif berbasis canva perlu ditingkatkan.
2. Terdapat beberapa fitur dan elemen desain di canva yang memerlukan biaya tambahan (berbayar), sehingga tidak semua fitur dan elemen dalam canva dapat digunakan dengan bebas dalam pengembangan media.
3. Uji coba media dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga belum dapat mengukur efektivitas jangka panjang dalam meningkatkan minat belajar siswa.
4. Riset ini hanya menggunakan satu kelas yang beranggotakan 15 peserta didik kelas X di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu sebagai subjek, sehingga hasilnya belum dapat diaplikasikan secara umum pada populasi yang lebih luas.

4. SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMA Swasta Rakyat Pancur Batu. Media ini memperoleh skor validasi sangat baik dari para ahli, serta tanggapan positif dari guru dan siswa terkait kepraktisannya. Efektivitas media tercermin dari peningkatan minat belajar siswa yang diukur melalui angket N-gain dengan rata-rata 0,644 (kategori sedang). Dengan demikian, temuan ini berkontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif, efektif, dan adaptif, serta dapat diadopsi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nurhasanah Siregar sebagai dosen pembimbing saya, atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah Ibu berikan selama proses penyusunan tugas ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, serta seluruh siswa SMA Swasta Rakyat Pancur Batu yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Semoga kerja sama dan dukungan yang telah terjalin dapat terus terjaga demi kemajuan bersama.

6. REKOMENDASI

Dari studi yang sudah diselenggarakan, penulis memberikan rekomendasi yakni bagi pendidik bidang studi matematika agar memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sewaktu prosedur belajar mengajar di dalam kelas dan bagi pengamat berikutnya agar menjadikan riset ini sebagai acuan dengan subjek

riset yang lebih banyak lagi dibandingkan pengamat sebelumnya beserta lokasi dan topik pembelajaran yang berlainan.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R., Yumnah, S., Salam, M. F., Firinta, Roly, I. S., Darojah, R. U., Mustova., Zulaichoh, S., Haeran, & Halim, F. A. (2022). *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Akbar, Y., & Bachtiar, Y. (2024). Analisis Penerimaan Pengguna Aplikasi Kipin School Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3), 2827–2839. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.1013>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i1.678>
- Handayani, D. E., Baedowi, S., & Mauliana, A. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Untuk Sekolah Dasar. *JB&P: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 12(1), 1–12.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. *El-Jughrafiyah*, 3(1), 1–13.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Jumroh, J., Isroqmi, A., & Tullah, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI MARIKS DI SMK. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(2), 182–199. <https://doi.org/10.32502/differential.v2i2.239>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1357–1363.
- Kusumawati, A. A. (2024). Self Regulation Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Empati*, 13(3), 47–52.
- Niko, R. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.

- Novitasari, D. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Renaldie, Z., Nando, S., Alus, A. F., & Hernaeny, U. (2024). Rancangan Model Pembelajaran Dick & Carey pada Materi Kalkulus Tingkat SMA. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(3), 340–344.
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9817–9824.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya.
- Sumartiwati, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk Guru, Calon Guru, Orangtua, dan Para Pecinta Matematika*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Zahra, A., Syachruddi, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(3), 22649–22657.