

EFEKTIVITAS MEDIA APLIKASI CANVA FOR EDU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 12 BONE

Hasniawati¹, Syahril², Hasbi Siddiq³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Bone

Email: hasniawati782@guru.sd.belajar.id¹, syahril@iain-bone.ac.id²,
jalanbima762@gmail.com³

Abstrak: Artikel ini membahas mengenai Efektivitas Aplikasi *Canva For Edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui profil minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone, mengetahui efektivitas aplikasi *canva for edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Eksperimen* dengan menggunakan *design one group*. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan angket dengan pola *pre test* dan *post test*. Kemudian melakukan analisis data angket dengan menggunakan distribusi frekuensi, korelasi produk moment serta melakukan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah dilakukan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva for edu* maka diperoleh hasil bahwa total nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada saat post-test adalah sebesar 63,33 sementara pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 65,53. Dengan adanya Selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 2,2 %, maka minat kelas eksperimen memiliki minat lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol. (2) Efektivitas media aplikasi *canva for edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone dapat dilihat dengan terpenuhinya semua indikator efektivitas aplikasi yang ada, serta untuk mendukung hal tersebut agar lebih valid maka dilakukan pula dengan beberapa jenis pengujian yakni korelasi produk moment dan uji T. Diperoleh bahwa berdasarkan pada tolak ukur perhitungan korelasi produk moment dengan perolehan dengan nilai $r_{xy} = 0,642$, maka nilai tersebut berada pada interval koefisien 0,600 – 0,799 dengan kategori tingkat hubungan tinggi. Kemudian berdasarkan hasil uji T bahwa T-hitung sebesar 6,0971 dan *t critical two -tail* atau T- tabel sebesar 2,000 untuk df 60 responden. Jadi dalam penelitian ini dihasilkan bahwa T-hitung lebih besar dibandingkan dengan T-tabel atau $6,0971 > 2,000$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dalam penelitian ini terdapat pengaruh antara penggunaan media *Canva for edu* terhadap minat

belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *canva for edu*, serta aplikasi *canva for edu* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi Edu Canva, Minat Belajar.

Abstract: *This artikel investigated the effectiveness of the Canva For Edu application in enhancing student interest in learning Islamic education subjects at SMAN 12 Bone. The objectives of the research were to profile students' interest in learning Islamic education subjects at SMAN 12 Bone and to assess the effectiveness of Canva For Edu in enhancing students' interest in learning Islamic education subjects at SMAN 12 Bone. The research employed a quantitative approach with an experimental method, specifically a one-group design. The data were collected using questionnaires with pre-test and post-test patterns. The data were then analyzed through frequency distribution, product-moment correlation, and T-tests. The findings revealed that: (1) Following the treatment with the Canva For Edu application, the mean post-test score for the control class was 63.33, while the experimental class achieved a mean score of 65.53. The 2.2% difference in mean scores indicated a higher level of interest in the experimental class compared to the control class. (2) The effectiveness of the Canva For Edu application in increasing students' interest in learning Islamic education subjects at SMAN 12 Bone was evident from meeting all effectiveness indicators. To validate these results, additional testing involving product-moment correlation and T-tests was conducted. The product-moment correlation yielded an r_{xy} value of 0.642, falling within the 0.600-0.799 range, indicating a high level of correlation. The T-test results showed a T-value of 6.0971, while the critical two-tail T-value was 2.000 for 60 respondents. Since the T-value exceeded the critical T-value ($6.0971 > 2.000$), the alternative hypothesis (H_a) was accepted, and the null hypothesis (H_o) was rejected. In conclusion, the research found a significant effect of using the Canva For Edu application on students' interest in learning. It was evident that there was a difference in interest between the control class and the experimental class using Canva For Edu, and that Canva For Edu was highly effective in enhancing students' interest in learning.*

Keywords: Canva For Edu application, learning interest.

PENDAHULUAN

Di era modern, media pembelajaran memegang peran penting untuk menghidupkan proses belajar mengajar dan menarik minat peserta didik. Media tersebut menjadi sarana yang akan mengantarkan peserta didik untuk lebih aktif, antusias dan berperan dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini didukung dengan adanya berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru baik visual, audio, maupun audio visual untuk

mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, masifnya perkembangan teknologi turut memberikan andil untuk menyediakan media pembelajaran yang interaktif.¹

Media pembelajaran interaktif tersebut dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan riset yang dilakukan oleh UNESCO menampilkan persentasi yang sangat rendah, hanya 0,0001%.² Selain itu, riset yang dilakukan oleh Mochammad Hildan Ajiban menunjukkan persentase 54% rendahnya minat peserta didik.³ Disisi lain, permasalahan yang sering kali dijumpai di kelas berupa proses pembelajaran yang berjalan secara monoton dengan suasana kelas menjadi pasif, dimana peserta didik itu cenderung terlihat tidak bersemangat, bahkan memiliki perhatian yang lain.

Selain itu, peserta didik yang berikan tugas oleh guru tidak mampu untuk mandiri dalam mengerjakannya. Sehingga beberapa kondisi tersebut menimbulkan suasana yang tidak kondusif, proses belajar mengajar tidak terarah, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dan rendahnya inovatif guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran di kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak hidup karena rendahnya tingkat keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan studi tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kehidupan peserta didik dan berdampak besar terhadap pembentukan sikap dan perilaku peserta didik di kelas. Adanya media pembelajaran yang menjadi sarana untuk menarik ghairah dan partisipasi peserta didik akan meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas. Sebab siswa yang berminat terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih keras dibandingkan peserta didik yang kurang berminat dalam belajar.

¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet.I, (Jakarta: Kencana, Kencana, 2017).

² Zuhrotun Nisa, "Rendahnya Minat Membaca Para Siswa Di Indonesia," *LPMMISSI*, n.d., <http://lpmmissi.com/rendahnya-minat-membaca-para-siswa-di-indonesia>.

³ M H Ajiban, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 1141–55, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7539%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7539/5393>.

Hal ini dipertegas oleh Slameto bahwa apabila seorang peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka sulit diharapkan peserta didik tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila peserta didik tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik.⁴

Berdasarkan kondisi tersebut, seorang guru membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik. Hal serupa pun terjadi di SMAN 12 Bone. Oleh karena itu, peneliti menemukan dalam kegiatan observasi awal bahwa kondisi belajar dengan keadaan peserta didik yang kurang berminat terhadap suatu mata pelajaran, sehingga kondisi proses belajar mengajar kurang kondusif. Dengan demikian, solusi yang diperlukan adalah media yang berbasis teknologi yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran di era digital. salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Canva for edu*.

Konsep Dasar Aplikasi Canva

Canva for Edu adalah salah satu sub bagian dari aplikasi yang bernama *Canva* yang telah diluncurkan pada tahun 2013. *Canva* adalah alat bantu desain dan publikasi daring dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membantu desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun.⁵ *Canva* adalah platform desain grafis dan konten publikasi yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dibandingkan aplikasi desain grafis lainnya yang dapat digunakan untuk desain gambar, membuat video, membuat *power point*, hingga menyusun peta konsep, infografis, dan *planner*. Menurut Amrina dkk, menjelaskan *Canva* adalah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur,

⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, ((Jakarta: Rineka Cipta, 2020), h. 180.

⁵ “Canva, ‘Tentang Canva’, https://www.canva.com/id_id/about/ Diakses Pada Selasa, 07 Maret 2024,” n.d.

grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta lain sebagainya yang disediakan pada *software Canva*.⁶

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *Canva* adalah aplikasi edit desain grafis gratis secara daring dengan cepat dan mudah digunakan yang menyediakan berbagai desain seperti brosur, spanduk, *infografis*, *power point*, *planner*, dan lain sebagainya untuk membantu mendesain dan mempublikasikannya.

Canva memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan, termasuk salah satunya adalah fitur *Canva for Edu*, yang diluncurkan pada tahun 2021 dengan maksud untuk membantu sekolah dalam pembelajaran daring. Melihat pembelajaran di sekolah sekarang yang dilakukan secara luring, untuk itu penggunaan *Canva for Edu* bisa dilakukan untuk pembelajaran daring maupun luring di dalam kelas. *Canva for Edu* ditujukan untuk pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik dan peserta didik bisa mengakses seluruh fitur *Canva* secara gratis tanpa batas dengan mendaftarkan akun pendidik untuk sekolah, guru, atau tenaga pendidik dan akun pelajar untuk peserta didik yang memenuhi syarat dari tingkat SD hingga SMA.

Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah- langkah menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengandalkan gawai ataupun laptop sehingga dapat dijangkau oleh banyak orang.

a. Mengunduh Aplikasi *Canva* Melalui Web

Jika ingin mendapatkan aplikasi *Canva*, cara pertama mengunduh aplikasi *Canva* melalui *website* resmi *Canva* yaitu https://www.canva.com/id_id atau dengan cara membuka *play store* jika menggunakan *handphone* dan menggunakan *chrome* jika menggunakan laptop, kemudian ketik “*Canva*” pada kolom penelusuran, nanti secara

⁶ Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani Amrina, “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang, 107,” *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* Vol. 6 No. (2021): h. 107.

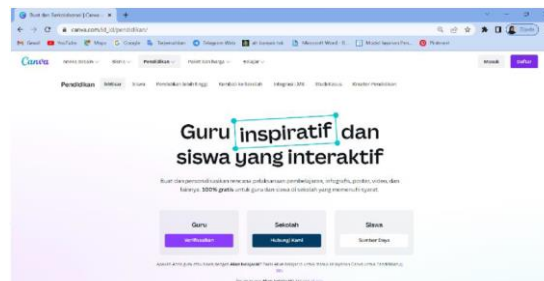
otomatis aplikasi *Canva* akan muncul, lalu klik *install* dan tunggu hingga aplikasi *Canva* telah selesai terpasang dan dapat dibuka.



Gambar 2.1

b. Membuat Akun *Canva*.

Setelah aplikasi *Canva* telah selesai terpasang pada laptop atau gawai, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *Canva*, kemudian akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan akun *email*. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan tersebut untuk membuat akun di *Canva*, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.

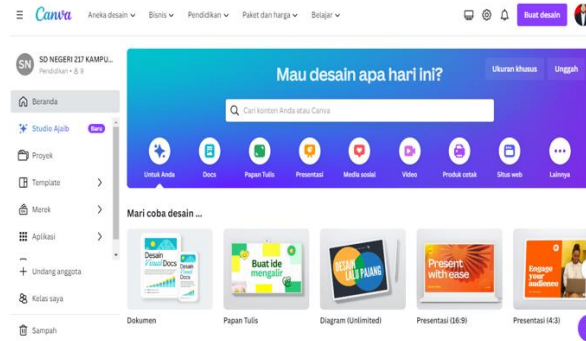


Gambar 2.2

c. Membuat Desain Melalui *Canva*.

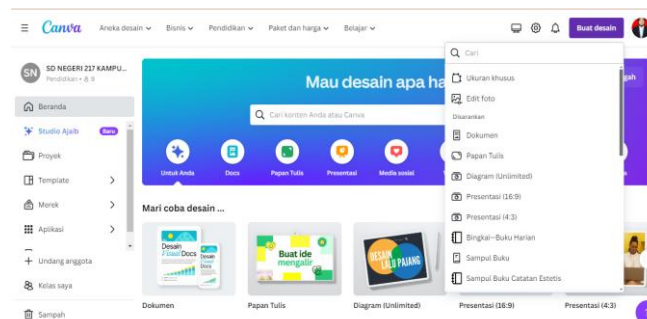
Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi *Canva*, bisa guru dan peserta didik gunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi *Canva*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan desain melalui *Canva* :

- 1) Klik link *www.canva.com* pada aplikasi pencarian seperti *google chrome* atau dapat melalui aplikasi *Canva* yang telah terpasang pada laptop. Klik *login* dan masukkan *username* serta *password Canva*.



Gambar 2.3

- 2) Kemudian akan muncul seperti gambar dibawah, lalu klik “persentase” untuk melakukan pembuatan presentasi sebagai bahan pembelajaran .



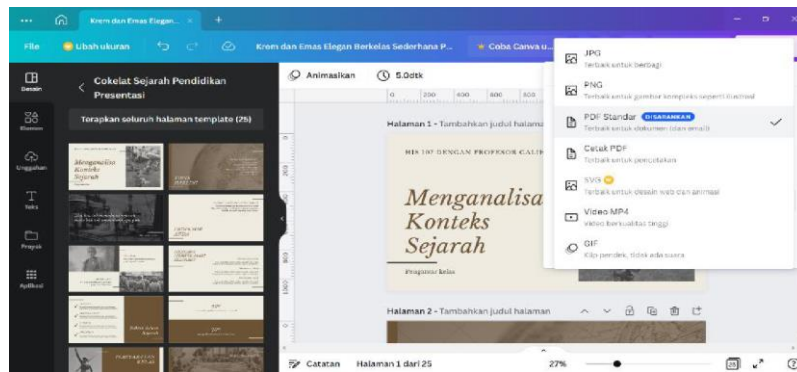
Gambar 2.4

- 3) Setelah melakukan klik buat desain .
pada laman tersebut, akan muncul beberapa *template* yang telah disediakan oleh media *Canva*, kemudian kita dapat memilih template sesuai kebutuhan sebagai bahan pembelajaran teks deskripsi. Ketika telah memilih salah satu template atau membuat template baru, akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.

Kemudian dapat dilakukan *editing* video melalui media aplikasi *Canva* tersebut dan dapat memasukkan *template* yang disediakan untuk menyesuaikan kebutuhan sebagai bahan pembelajaran teks deskripsi ataupun menambahkan video yang lainnya.

4) Menyimpan Hasil Desain dari *Canva*.

Setelah desain yang anda buat telah selesai, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang sudah anda buat. Hasil desain dapat diunduh dengan berbagai jenis file yakni file yang berbentuk pdf,jpg,img,video dan gif.



Gambar 2.4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, dengan *Quasi-Experimental* (Eksperimen Semu). Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, artinya semua data atau informasi diwakili dengan angka atau bilangan. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* sebagai desain penelitiannya. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas yang diujicobakan. Model yang digunakan dapat dilihat dari table berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

K1 = Kelas Kontrol

K2 = Kelas Eksperimen

O₁ dan O₃ = Tes awal (*pre-test*)

O₂ dan O₄ = Tes akhir (*post-test*)

X_1 = Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*)
- = Perlakuan dengan model konvensional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian secara rinci dengan metode dengan analisis statistik. Berikut ini hasil penelitian yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen untuk menjawab rumusan masalah sekaligus menjawab hipotesis yang ada. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas media *Canva for Edu* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 12 Bone.

Hasil penelitian didapatkan berdasarkan informasi dan penemuan data di lapangan yang diperoleh dari instrumen penelitian berkaitan dengan variabel media *Aplikasi Canva for Edu* (X), minat belajar (Y) peserta didik di SMAN 12 Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologis di mana pengukuran dilakukan dengan menggunakan angket yang berbentuk *skala likert*. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui masing-masing gambaran dari masing-masing variabel dan statistik inferensial dengan bantuan program *Statistical Packages For Social Science (SPSS) versi 24*, untuk mencari efektifitas Penggunaan media aplikasi *canva for edu* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 12 Bone.

Deskripsi data hasil penelitian ini diawali dengan menentukan Skor minat belajar peserta didik dan interval belajar peserta didik. Berikut ini hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti setelah melakukan penelitian, yaitu:

1. Profil minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik di SMAN 12 Bone dengan sampel 60 orang peserta didik yang terdiri dari kelas eksperimen 30 peserta didik dan kelas kontrol 30 peserta didik, maka penelitian ini dapat mengumpulkan data melalui angket yang telah diisi oleh peserta didik sendiri yang kemudian diberi skor oleh peneliti

pada masing-masing item. Analisis data minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan agama Islam secara keseluruhan dilakukan dengan mendeskripsikan data. Hasil penyebaran angket secara keseluruhan baik di kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen dapat dilihat berdasarkan pada diagram yang disajikan berikut :

Diagram 4.1 Hasil *pre-test* kelas kontrol

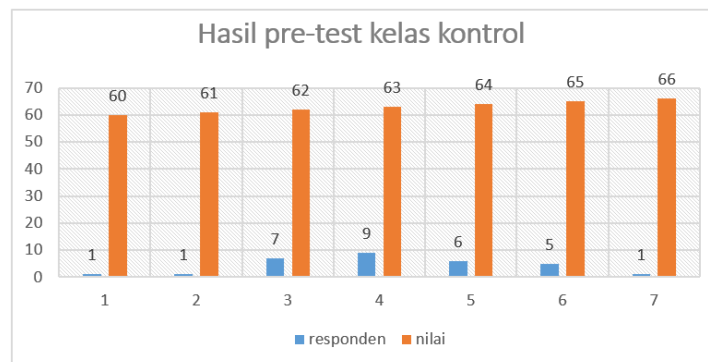
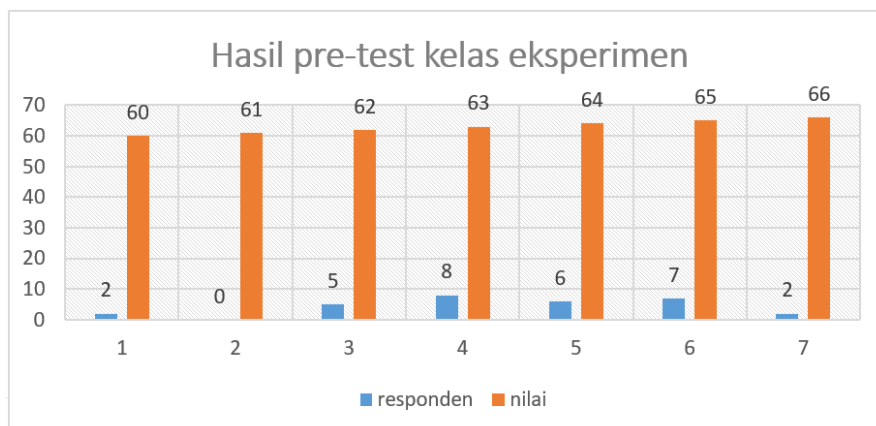


Diagram 4.2



Distribusi frekuensi

Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Kelas kontrol

Tabel 4.1 *Pre test* kelas kontrol

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat sesuai	83-100	0	0
2	Sesuai	64-82	12	40
3	Tidak sesuai	45-63	18	60
4	Sangat tidak sesuai	25-44	0	0
Jumlah			30	100

Berdasarkan pada tabel 4.1 pada kelas kontrol diketahui bahwa pada kategori sesuai memiliki frekuensi sebanyak 12 dengan jumlah persentase 40 % dari jumlah 30 peserta didik sedangkan pada kategori tidak sesuai memiliki frekuensi sebanyak 18 dengan jumlah persentase 60 % dari keseluruhan peserta didik di kelas tersebut.

Kategori persentase dapat diketahui dengan berpedoman pada tolak ukur kategori persentase sebagai berikut:

Persentase	Kategori
80,00 – 100	Sangat Baik
60,00 - 79,99	Baik
40,00-59,99	cukup
00,00-39,99	kurang

Dengan berpedoman pada tolak ukur kategori persentase, sesuai perolehan jumlah persentase yang terdapat pada kelas kontrol sebesar 40 % dengan jumlah peserta didik 12 berada pada rentang persentase 40 - 50% dengan kategori cukup. Sedangkan Pada kategori lainnya terdapat 60 % dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 dengan kategori tidak sesuai maka dapat disimpulkan minat belajar pada kelas kontrol masih sangat perlu ditingkatkan. Hal ini berarti bahwa tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di kelas kontrol berada pada kategori cukup.

b. Kelas eksperimen**Tabel 4.2 *Pre test* kelas eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
	Sangat sesuai	83-100	0	0
	sesuai	64-82	14	46,66
	Tidak sesuai	45-63	16	53,33
	Sangat tidak sesuai	25-44	0	0
		Jumlah	30	100

Berdasarkan pada tabel 4.2 pada kelas eksperimen diketahui bahwa pada kategori sesuai memiliki frekuensi sebanyak 14 dengan jumlah persentase 46,66 % dari jumlah 30 peserta didik sedangkan pada kategori tidak sesuai memiliki frekuensi sebanyak 16 dengan jumlah persentase 53,33 % dari keseluruhan peserta didik di kelas tersebut.

Dengan berpedoman pada tolak ukur kategori persentase, sesuai perolehan jumlah persentase yang terdapat pada kelas eksperimen sebesar 46,66 % dengan jumlah peserta didik 14 berada pada rentang persentase 40 – 59,99 % dengan kategori cukup berminat dan 53,33 % dengan jumlah peserta didik sebanyak 16, dengan rentang persentase 40 – 59,99 % dengan berada pada kategori cukup berminat. Hal ini berarti bahwa tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di kelas eksperimen berada pada kategori cukup berminat terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Selanjutnya dilakukan pengukuran variabelitas yang terdiri dari nilai minimum, nilai maksimum, mean dan standar deviasi. Skor mean adalah skor yang pada umumnya digunakan untuk mengukur titik tengah. Mean dihasilkan dari penjumlahan skor-skor dan membagi jumlah tersebut dengan jumlah individu. Sedangkan standar deviasi adalah skor yang digunakan sebagai pengukuran dari variabilitas. Standar deviasi menggunakan mean dari distribusi sebagai titik tolak dan pengukuran mengukur jarak antara skor dan mean.

Tabel berikut ini menunjukkan skor mean dan standar deviasi dari masing masing variabel penelitian baik dari kelas eksperimen dan kelas control.

Tabel 4.3 Perbedaan Minat Belajar Peserta didik *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	kelas	N	Min	Max	Mean	Std.deviasi	Varia nce
1.	Kelas kontrol	30	60,00	66,00	63,23	1,36	1,84
2.	elas eksperimen	30	60,00	66,00	63,30	1,58	2,49

Berdasarkan dari tabel 4.3 tersebut menunjukkan,dari kedua kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai maksimal atau tertinggi dari kelas control adalah 66,00 dan begitu pula dengan kelas eksperimen bahwa nilai maksimal atau tertinggi adalah 66,00. Sedangkan untuk nilai terendah dari kelas control dan eksperimen memiliki persamaan nilai yaitu 60,00. Pada standar deviasi untuk kelas kontrol sebesar 1,36 dan untuk kelas eksperimen 1,58.

Total nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada saat *pre-test* adalah sebesar 63,23 sementara pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 63,30. Selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,07. Dari selisih tersebut, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih unggul jika dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Namun demikian jika berdasarkan tolak ukur kelas kontrol dan kelas *eksperimen* berada pada kategori cukup. Jadi dapat disimpulkan bahwa kondisi atau profil peserta didik di SMA Negeri 12 Bone hanya berada pada kategori cukup berminat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Efektifitas Media *canva for edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone.

Untuk mengukur tingkat keefektifan media aplikasi *canva for edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di

SMAN 12 Bone maka peneliti menggunakan beberapa tahap uji dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif kuantitatif (persentase)

Setelah melakukan serangkaian proses pembelajaran dengan empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol, dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *canva for edu* dalam pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media *canva*, selanjutnya diberikan kembali angket *post-test* tentang minat.

Diagram 4.3 Hasil post-test kelas kontrol

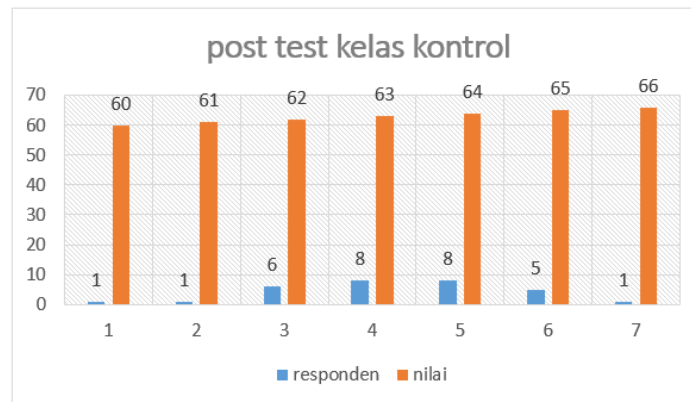
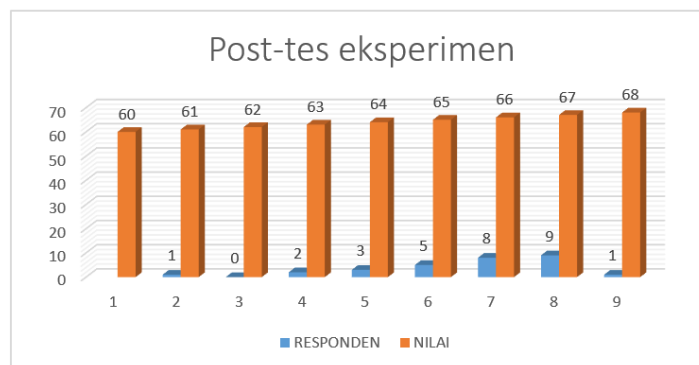


Diagram 4.4 Hasil post-test kelas eksperimen



2) Distribusi frekuensi Minat belajar peserta didik (*post-test*) pada kelas kontrol

a. Kelas kontrol

Tabel 4.4

No	Kategori	interval	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat sesuai	83-100	0	0,00
2	sesuai	64-82	14	46,67
3	Tidak sesuai	45-63	16	53,33
4	Sangat tidak sesuai	25-44	0	0
Jumlah			30	100

Berdasarkan pada tabel 4.4 pada kelas kontrol diketahui bahwa pada kategori sesuai memiliki frekuensi sebanyak 14 dengan jumlah persentase 46,67 % dari jumlah 30 peserta didik, sedangkan pada kategori tidak sesuai memiliki frekuensi sebanyak 16 peserta didik dengan jumlah persentase 53,33 % dari keseluruhan peserta didik di kelas tersebut . Jika berdasarkan pada kategori tolak ukur persentase maka perolehan untuk kelas kontrol terdapat 30 peserta didik dapat disimpulkan bahwa tingkat minat peserta didik tersebut masih berada pada kategori cukup berminat dan hasil perhitungan antara pada saat *pre tes* dan pada saat *post tes*.

b. Kelas Eksperimen

Tabel 4.5 Hasil *post-test* kelas eksperimen

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat sesuai	83-100	0	0
2	sesuai	64-82	27	90
3	Tidak sesuai	45-63	3	30
4	Sangat tidak sesuai	25-44	0	0
		Jumlah	30	100

Berdasarkan pada tabel 4.5 pada kelas eksperimen diketahui bahwa pada kategori sesuai memiliki frekuensi sebanyak 27 dengan jumlah persentase 90 % dari jumlah 30

peserta didik. Sedangkan pada kategori tidak sesuai memiliki frekuensi sebanyak 3 dengan jumlah persentase 30 % dari keseluruhan peserta didik di kelas tersebut. Jika berdasarkan pada kategori tolak ukur persentase maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berada pada persentase 80,00 -100 % dengan kategori sangat berminat.

3. Perbedaan Minat Belajar Peserta didik setelah *post -test* antara kelas kontrol dan kelas Ekperimen

Tabel 4.6

No	kelas	N	Min	Max	Mean	Std.deviasi	Variance
1	kontrol	30	60,00	66,00	63,33	1,35	1,82
2	Kelas eksperimen	30	61,00	68,00	65,53	1,61	2,60

Berdasarkan dari Tabel 4.6 tersebut diperoleh dari analisis data dengan menggunakan aplikasi *SPSS* menunjukkan, dari kedua kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai maksimal atau tertinggi dari kelas kontrol adalah 66,00 dan nilai minimum adalah 60,00 Sedangkan pada kelas eksperimen bahwa nilai minimal atau terendah adalah 61,00 Sedangkan untuk nilai maksimal dari eksperimen memiliki nilai yaitu 68,00. Dengan memiliki standar deviasi untuk kelas kontrol sebesar 1,35 dan untuk kelas eksperimen 1,61 dan untuk data Variance diperoleh 1,82 untuk kelas kontrol dan 2,60 untuk kelas eksperimen.

Total nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada saat *post-test* adalah sebesar 63,33 sementara pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 65,53. Dengan adanya Selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 2,2 %, maka minat kelas eksperimen memiliki minat lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa kondisi minat peserta didik di SMA Negeri 12 Bone pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah diberikan perlakuan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva for edu* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media *canva for edu* atau hanya menggunakan media persentase biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas media aplikasi *canva for edu* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 12 Bone.

1. Profil minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 12 Bone, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas penelitian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. yaitu pada kelas kontrol minat belajar peserta didik berada pada rentang persentase 40,00 – 59,99 % dengan kategori cukup. Begitu pula pada kelas eksperimen yaitu jumlah persentase yang terdapat pada kelas eksperimen sebesar 46,66 % dengan jumlah peserta didik 14 berada pada rentang persentase 40 – 59,99 % dengan kategori cukup berminat dan 53,33 % dengan jumlah peserta didik sebanyak 16, dengan rentang persentase 40 – 59,99 % dengan berada pada kategori cukup. Namun setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen yakni proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *canva for edu* kemudian dilakukan post test maka dihasilkan bahwa total nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada saat post-test adalah sebesar 63,33 sementara pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 65,53. Dengan adanya Selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 2,2 %, maka minat kelas eksperimen memiliki minat lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa kondisi minat peserta didik di SMAN 12 Bone pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah diberikan perlakuan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva for edu* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media *canva for edu*.
2. Efektivitas media aplikasi *canva for edu* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone dapat dilihat dengan terpenuhinya semua indikator efektivitas aplikasi yang ada dan untuk mendukung hal tersebut agar lebih valid maka dilakukan pula dengan beberapa jenis pengujian yakni distribusi frekuensi, korelasi produk moment dan uji T. Kemudian disimpulkan bahwa media aplikasi *canva for edu* efektif dalam meningkatkan minat

belajar peserta didik, dengan berdasarkan pada tolak ukur perhitungan korelasi produk moment dengan perolehan dengan nilai $r_{xy} = 0,642$, maka nilai tersebut berada pada interval koefisien $0,600 - 0,799$ dengan kategori tingkat hubungan tinggi. Kemudian berdasarkan hasil uji T bahwa T-hitung sebesar $6,0971$ dan t critical two -tail atau T- tabel sebesar $2,000$ untuk df 60 responden. Jadi dalam penelitian ini dihasilkan bahwa T-hitung lebih besar dibandingkan dengan T-tabel atau $6,0971 > 2,000$, maka dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan diterimanya H_a maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh antara penggunaan media *Canva for edu* terhadap minat belajar peserta didik, dengan asumsi H_a : media aplikasi *canva for edu* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 12 Bone. Hal ini menunjukkan jika terdapat efektivitas terhadap minat belajar peserta didik dalam menerapkan pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *canva for edu*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *canva for edu* dan aplikasi *canva for edu* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik,. Selain itu *canva for edu* dapat pula meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiban, M H. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 1141–55. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7539%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7539/5393>.
- Amrina, Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang, 107." *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* Vol. 6 No. (2021): h. 107.
- "Canva, 'Tentang Canva', https://www.canva.com/id_id/about/ Diakses Pada Selasa, 07 Maret 2024," n.d.

Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cet.I,. Jakarta: Kencana,: Kencana, 2017.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*,. (Jakarta: Rineka Cipta, 2020.

Zuhrotun Nisa. “Rendahnya Minat Membaca Para Siswa Di Indonesia,.” *LPMMISSI*, n.d.
<http://lpmmissi.com/rendahnya-minat-membaca-para-siswa-di-indonesia>.