

Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas V SD Kota Padang

Annisa Tri Maharani¹⁾, Ridania Ekawati^{2)*}, Dini Susanti³⁾, Vini Wela Septiana⁴⁾, Sekar Harum Pertiwi⁵⁾, Jeprinaldi⁶⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, annisatrimaharani02@gmail.com

²⁾ Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, ridaniaekawati@gmail.com

³⁾ Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, dinisusanti30@gmail.com

⁴⁾ Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, viniseptiana926@gmail.com

⁵⁾ Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, sekarpratiwi95@gmail.com

⁶⁾ Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia, Naldijefri974@gmail.com

**)Corresponding Author*

Abstrak

Canva merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan tampilan yang menarik sehingga membuat murid fokus dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun masih banyak guru yang tergolong jarang dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, salah satunya adalah pembelajaran di kelas V SD N 07 Ikur Koto. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat murid dalam matematika di kelas V karena, penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika murid. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi Eksperimental). Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t yang menunjukkan nilai Sig sebesar 0,000 yang menyatakan $<$ dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat diartikan ada perbedaan yang signifikan perubahan minat belajar matematika kelas kontrol dan perubahan minat belajar kelas eksperimen.

Kata Kunci: Canva, Minat, Matematika.

Abstract

Canva is a learning media that teachers can use to deliver material with an attractive appearance so that it makes students focus and interested in following the learning process. However, there are still many teachers who are rarely in the use of this learning media, one of which is learning in grade V of SD N 07 Ikur Koto. The purpose of this study was to determine how much influence the use of interactive learning media assisted by Canva on student interest in mathematics in grade V because, the use of learning media has a significant impact on educational progress so that it can increase students' interest in learning mathematics. The type of research used in this study is a quasi-experimental (Quasi Experimental). The results of this study indicate that there is an influence in the use of interactive learning media assisted by Canva on students' interest in learning mathematics. This is evidenced by the results of the t-test analysis which shows a Sig value of 0.000 which states $<$ 0.05. Thus it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, it can be interpreted that there is a significant difference in changes in interest in learning mathematics in the control class and changes in interest in learning the experimental class.

Keywords: Canva, Interest, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan di mana murid dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan diri mereka sendiri untuk memperoleh kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan (Pristiwanti et al., 2022). Rendahnya minat belajar matematika murid karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, serta belum terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Agustus 2024 pada guru kelas V SDN 07 Ikur Koto Kota Padang, dapat diketahui permasalahan yaitu: (1) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika kurang beragam, (2) Dalam pembelajaran masih berpusat pada guru dengan bantuan buku paket (3) Murid merasa pembelajaran matematika itu sulit, jadi murid lebih banyak diam dalam proses pembelajaran berlangsung, (4) kurangnya minat murid dalam pembelajaran, (5) Belum digunakannya media pembelajaran interaktif sehingga kurangnya minat murid dalam belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan canva yang dapat melibatkan murid terlibat aktif dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar Matematika kelas V SD N 07 Ikur Koto Kota Padang. Media yang akan digunakan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan canva, karena media pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi murid, diperkuat dengan pendapat (Awaliah, 2022) Canva bisa membantu murid memahami pelajaran karena bisa mengubah teks, video, animasi, audio, grafik, dan lainnya menjadi tampilan yang mereka inginkan. Ini dapat membuat murid lebih fokus dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi murid sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik serta memperjelas materi karena dapat menggunakan suara, gambar, animasi dan teks. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis visual, audio, cetak, atau audio visual (Nilawati et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu guru dalam menyampaikan pelajaran, jika media yang digunakan menarik murid dapat meningkatkan minat dan motivasinya dalam belajar, salah satu media yang menarik yaitu menggunakan aplikasi canva. Canva adalah platform desain grafis yang didirikan di Australia pada tahun 2013, yang digunakan untuk membuat presentasi, poster, grafik media sosial, dokumen dan berbagai konten visual lainnya (Tonra et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengenakan jenis penelitian kuantitatif karena peneliti ingin mengolah dan menghitung seluruh gejala yang diamati serta diperhatikan berbentuk angka, sehingga peneliti dapat menggunakan statistik untuk menganalisisnya. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan positivis untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimental design. Menurut (Sugiyono, 2021) quasi eksperimental design yaitu desain yang memiliki kelas kontrol, namun tidak bisa mengontrol variabel-variabel di luar pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini telah dilakukan di SDN 07 Ikur Koto Kota Padang. Subjek penelitian ini yaitu kelas VA dan kelas VB SDN 07 Ikur Koto Kota Padang dan dilakukan dari tanggal 25 Januari hingga 15 Februari semester II tahun ajaran 2024/2025. Adapun penelitian ini peneliti menggunakan Non Probability Sampling dengan jenis Purposive Sampling. Sampling Purposive adalah metode pengambilan sampel dari jumlah populasi berdasarkan sifat dan ciri-ciri populasi tertentu. Unit sampel yang diperlukan, dengan kata lain, dimodifikasi berdasarkan standar tertentu yang diterapkan sesuai dengan tujuan penelitian (Veronica et al., 2022). Sumber data pada sampel penelitian ini adalah murid kelas V SDN 07 Ikur Koto Kota Padang yang berjumlah 56 murid, meliputi kelas V A sejumlah 28 murid serta kelas V B sejumlah 28 murid. Untuk kelas eksperimen yakni kelas V B serta kelas kontrol yakni kelas V A.

Penelitian ini menggunakan teknik angket untuk mengetahui bagaimana minat belajar matematika murid yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan canva berbeda dengan kelas yang hanya menggunakan media buku paket. Dengan menggunakan angket peneliti dapat mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu hasil dari jawaban responden (Ummah, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid kelas V SDN 07 Ikur Koto Kota Padang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap minat belajar matematika murid kelas V SDN 07 Ikur Koto Kota Padang.

Menurut (Sugiyono, 2021) Dalam penelitian kuantitatif, analisis data menggunakan statistik. Terdapat 2 jenis statistik: statistik deskriptif serta statistik inferensial. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kedua statistik tersebut,

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk menentukan apakah data terdistribusi normal, kriteria berikut digunakan, jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, data terdistribusi normal, jika nilai Sig kurang dari 0,05, data tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji normalitas data, kriteria berikut digunakan: hasil Sig > 0,05 memperlihatkan jika data adalah homogen, hasil Sig < 0,05 menunjukkan jika data tidak homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t karena tujuan penelitian adalah guna mengetahui apakah media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh. Untuk menguji hipotesis, kriteria yang digunakan adalah Ha diterima serta Ho ditolak jika nilai hitung > t tabel atau Sig < 0,05. Sementara itu, jikalau nilai hitung > tabel ataupun Sig > 0,05, sehingga Ha ditolak serta Ho diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

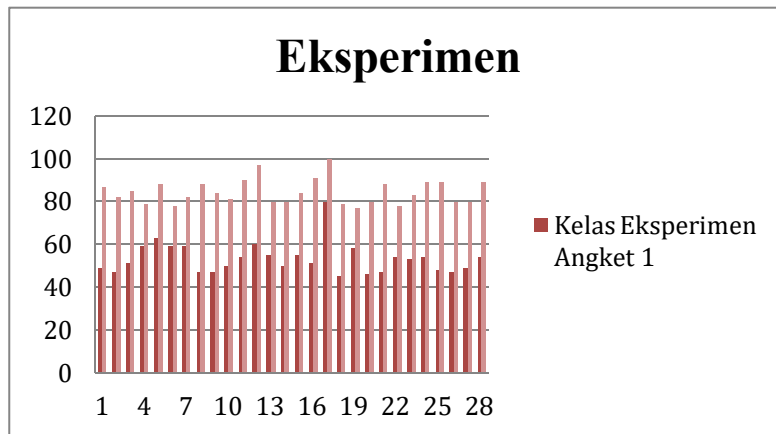
Berdasarkan penelitian dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil Angket 2 yang dilakukan di akhir pembelajaran menunjukkan kesimpulan data minat belajar murid, selanjutnya nilainya dibandingkan dengan nilai rata-rata Angket 2 kelas eksperimen serta kelas kontrol.

1. Nilai Angket Minat Belajar Matematika Murid

Dalam pertemuan pertama, penelitian dilakukan di kelas eksperimen. 28 murid

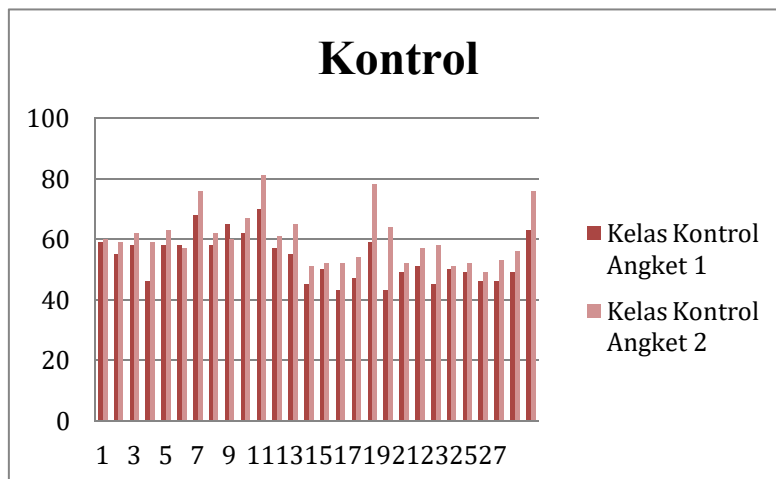
diminta untuk mengisi angket minat belajar matematika.

a. Kelas Eksperimen



Gambar 1. Diagram Nilai Angket 1 Dan Angket 2 Kelas Eksperimen

b. Kelas Kontrol

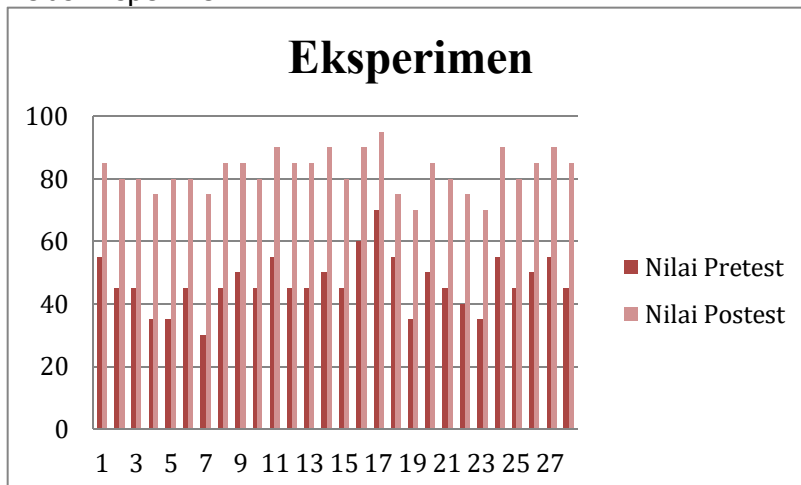


Gambar 2. Diagram Nilai Angket 1 Dan Angket 2 Kelas Eksperimen

2. Nilai Pretest Dan Postests Matematika Murid

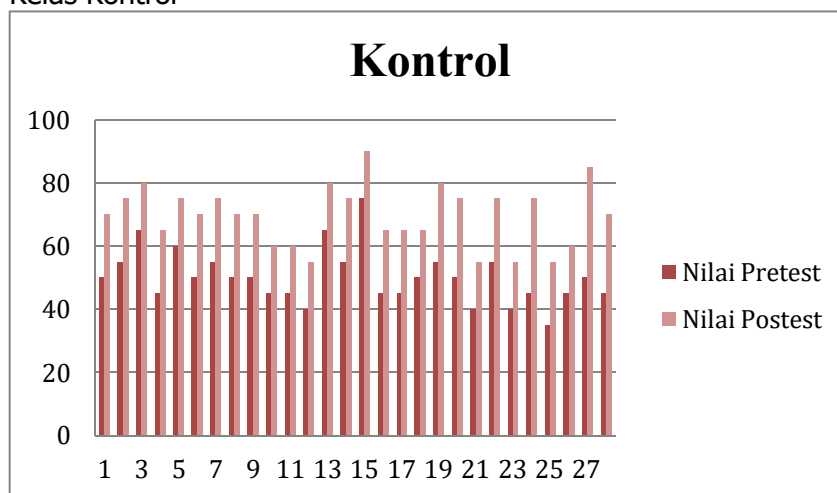
Penelitian berikutnya pengukuran menggunakan Pretest dan Postest setelah penilaian dilakukan dengan soal matematika materi bangun ruang.

a. Kelas Eksperimen



Gambar 3. Diagram Nilai Pretest Dsn Postest Matematika Kelas Eksperimen

b. Kelas Kontrol



Gambar 4. Diagram Nilai Pretest Dsn Postest Matematika Kelas Kontrol

3. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol Dan Kelas Kontrol

Data		Sig	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Pretest	0,075	Normal
	Postest	0,131	Normal
Kelas Kontrol	Pretest	0,275	Normal
	Postest	0,203	Normal

Bersumber dari uji normalitas data kelas kontrol dan eksperimen di atas Asymp.Sig (2-tailed) Output Shapiro-Wilk Pretest kelas eksperimen yaitu sejumlah 0,075. Postest sejumlah 0,131. Pretest kelas kontrol sejumlah 0,275. Postests sejumlah 0,203. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa seluruh data berdistribusi dengan normal.

4. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

Kelompok	Sig	Homogenitas
Pretest	0,342	Homogen
Postest	0,053	Homogen

Bersumber pada tabel, dua kelompok atau lebih populasi data dianggap memiliki varians yang sama (homogen) jika nilai Sig > 0,05.

5. Uji t

Tabel 3. Hasil Uji t Angket 1 Kelas Eksperimen Dan Angket 1 Kelas Kontrol.

Data		Mean	T	Sig(2-tailed)	Kesimpulan
Angket 1	Eksperimen		0,233	0,817	Tidak ada beda
	Kontrol				

Bersumber pada data dari tabel di atas bisa disimpulkan jika hasil dari uji t menunjukkan nilai t sejumlah 0,233. serta Sig 0.817. Nilai Sig mengatakan > 0,05 serta thitung (0,233) < t-tabel (2,048), sehingga bisa dikatakan Ha ditolak serta Ho diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara respons kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap angket 1. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

Tabel 4 Hasil Uji t Angket 2 Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

Data		Mean	T	Sig(2-tailed)	Kesimpulan
Angket 2	Eksperimen	84,57	12,31	0,000	Ada beda
	Kontrol	60,25			

Bersumber dari tabel, hasil dari analisis uji t menunjukkan nilai t sejumlah 12,31 dan Sig 0,000 Nilai Sig mengatakan $< 0,0$ serta thitung (12,31) $>$ ttabel (2,048) sehingga dari hasil tersebut bisa dikatakan jika H_a diterima serta H_o ditolak, ini menunjukkan ada perbedaan yang Signifikan dari hasil Angket 1 dan Angket 2 kelas eksperimen dan kontrol. Mean dari Angket 1 53,25 naik menjadi Angket 2 84,57, bisa dikatakan ada peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih besar, dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid. Menurut (Rangko, 2022) dari pengujian yang sudah dilakukan terkait media interaktif berbantuan canva, media ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu murid untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari hasil ini, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan canva cukup besar dampak terhadap minat belajar matematika murid dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional saja.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid kelas V SDN 07 Ikur Koto Kota Padang, sehingga dapat disimpulkan jika :

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika kelas eksperimen diperoleh perhitungan nilai angket 1 sebesar 53 dan Angket 2 sebesar 85, dikategorikan cukup (40 -60 %) untuk Angket 1 dan Sangat baik (81-100%) untuk Angket 2. Dimana dapat disimpulkan adanya peningkatan setelah diberi perlakuan.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid. Berdasarkan penyebaran angket yang diberikan menunjukkan jumlah data yang berbeda. Dari hasil uji t (independent sample test) dapat diketahui yang pertama terdapat perbedaan pada nilai akhir kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh nilai 84,57 dan kelas kontrol memperoleh nilai 60,25. Kedua dapat dilihat dari nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata minat belajar yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dilaksanakan di SDN 07 Ikur Koto Kota Padang tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap minat belajar matematika murid kelas V, maka dikemukakan saran yakni :

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan canva ini diharapkan mampu menjadi alternatif bagi guru baik di MI/SD dalam melakukan proses pembelajaran berbantuan digital guna meningkatkan minat belajar matematika murid.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para guru untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbantuan canva ini sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya di sekolah.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.

Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.

Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. *Skripsi*, 1–69.

Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.

Ummah, M. S. (2021). metodologi penelitian kuantitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).

Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadji, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Pt. Global Eksekutif Teknologi*.