

---

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X DI SMK NEGERI

Dandi Irawan<sup>1</sup>, Rahmad Fauzi<sup>2</sup>, Sari Wahyuni Rozi Nasution<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika, <sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Fisika

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email : dandiirawan720@gmail.com

Email : udauzi@gmail.com

Email : sariwahyunirozinasution@gmail.com

### ABSTRAK

*Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi maupun bahan ajar kepada siswa. Media pembelajaran mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi dan penerima informasi dalam pendidikan. Media pada mata pelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi konkrit, materi yang rumit menjadi mudah di pahami, dan meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa untuk mencapai standar kelulusan yang telah di tentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan memperoleh data berbentuk angka, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain pre eksperimental design dengan jenis desain one group pretest posttest. Dimana penelitian ini hanya menggunakan one group dalam melakukan eksperimen. Dimana pada awal kegiatan dilakukan pretest terlebih dahulu sebelum dilakukan penerapan media. Setelah dilakukan penerapan maka dilakukan posttest terhadap kelas yang sama. Dari hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000<0,05) atau t hitung > t table (29,388>0,444). Maka terdapat perbedaan pada minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar sebelum dan sesudah media canva diteraphkan. Ketentuan hipotesis diterima apabila nilai signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka hipotesis alternatif diterima. Dan hipotesis ditolak apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.*

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Canva, Minat Belajar**

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi maupun bahan ajar kepada siswanya. Biasanya media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan serta menerima materi yang akan di sampaikan. Media pembelajaran mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi dan penerima informasi dalam pendidikan. Adanya media pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan keterampilan sehingga mendorong terjadinya belajar.

Pada masa pandemi saat ini, guru dan siswa diharuskan belajar jarak jauh untuk tetap melakukan kegiatan

pembelajaran. Kesulitan dalam mengupayakan cara ini banyak dialami guru dan siswa, apalagi pengetahuan yang awam membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi secara ringkas. Tingkat pemahaman siswa sendiri dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang di tawarkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada oralnya saja dengan sistemnya yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu mengasah kemampuan keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visual sehingga siswa dapat berfikir dan berimajinasi secara bertahap.

Dari observasi yang dilakukan di SMK Negeri pada tanggal 7 Desember menunjukkan siswa tidak terlalu aktif

dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih cenderung mendengarkan saja namun tidak faham dengan apa yang di sampaikan oleh guru, terlihat dari keaktifan siswa dalam menanggapi pembelajaran yang berlangsung, kurangnya siswa yang ikut berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, penguasaan materi pada siswa yang kurang, ditambah respon siswa pada pembelajaran sangat minim, sikap acuh siswa dalam kelas memicu kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung serta minat belajar yang kurang akibat pelajaran terlalu sulit.

Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu : Faktor perasaan, perhatian, kebutuhan, bakat, orang tua, guru, teman, lingkungan, sarana dan prasarana. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi minat belajar siswa untuk mencapai keberhasilan belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya penerapan media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran komputer dan jaringan dasar agar siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru tersebut. Media pada mata pelajaran tersebut dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi konkrit, materi yang rumit menjadi mudah di pahami, dan meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa untuk mencapai standar kelulusan yang telah di tentukan. Oleh sebab itu untuk memfasilitasi proses pembelajaran komputer dan jaringan dasar tersebut di terapkan media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pendamping bagi siswa atau media presentasi bagi guru komputer yang belum banyak di pakai. Selain itu diharapkan siswa lebih tertarik lagi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan unsur tindakan terhadap manusia maupun benda yang dapat mempengaruhi perilaku, dan perbuatan.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah di jelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar

siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri.

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri

Menurut Harsiwi, (2020) menyatakan bahwa, "Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa."

Menurut Ricardo, (2017) Menyatakan bahwa, "Minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar."

Dalam belajar individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah yaitu:

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi.
2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian, sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Menurut Kamus besar bahasa indonesia (2015), "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang".

Menurut Harsiwi, (2020) menyatakan bahwa, "Media pembelajaran

adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa.”

Canva merupakan *website* dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan brand building. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha.

Canva menjembatani penggunaannya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyatakan bahwa “Fungsi canva adalah sebagai media desain untuk memudahkan orang lain dalam membuat karya yang berbentuk tulisan maupun media secara mudah dengan fitur-fitur yang sudah di sediakan dalam canva maka pengguna tidak perlu repot-repot mencari”.

Jaringan komputer adalah jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer untuk saling berkomunikasi dengan bertukar data. Tujuan dari jaringan komputer sendiri adalah untuk dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (*service*). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut *client* dan yang memberikan/mengirim layanan di sebut *peladen (server)*. Desain ini disebut dengan sistem *client-server*, dan digunakan pada hampir seluruh aplikasi jaringan komputer.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa “komputer pertama ada pada tahun 1941 dimana komputer tersebut dirancang untuk membuat senjata perang semakin canggih, kemudian di tahun 1948 ditemukan transistor pengganti tabung vakum dan bahasa assembly sebagai pengganti bahasa pemrograman. Pada akhirnya transistor digunakan pertama kali pada tahun 1956, Yang menjadi sejarah awalnya komputer berukuran lebih kecil.”

Adapun jenis-jenis dari jaringan

adalah sebagai berikut : PAN (*Personal Area Network*), LAN (*Local Area Network*), CAN (*Campus Area Network*), MAN (*Metropolitan Area Network*), WAN (*Wide Area Network*), Internet, VPN (*Virtual Private Network*)

### METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menggambarkan data kuantitatif yang diperoleh menyangkut keadaan subjek atau fenomena dari sebuah populasi.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu Pre-Experimental, dimana dalam pre experimental desain terbagi atas 3 desain dan salah satunya yaitu desain One-group pretest-posttest design yang akan digunakan. Dimana pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat dituliskan sebagai berikut :

Tabel. Pre-Experimental desain dengan desain One-group pretest-posttest design

Pengamata n	Perlakuan n	Pengamata n
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

#### 1. Populasi Penelitian

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri, jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. populasi penelitian

Populasi		
Kelas	JK	
	Lk	Pr
X TKJ-1	7	18
X TKJ-2	4	23
Total	52	

#### 2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini tidak mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik Random sampling dan populasi di anggap homogen maka dari itu sampel hanya menggunakan 1 kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi, sampel penelitian ini adalah kelas X-1 TKJ SMK Negeri sebanyak 25 orang.

Tabel 4. sampel penelitian

Kelas	LK	P	To

		R	tal
X-1 TKJ	7	18	25

(Sumber: SMK Negeri 2022)

Agar mendapatkan data penelitian memerlukan suatu instrumen penelitian yang paling sesuai. Instrumen sendiri merupakan alat bantu untuk peneliti dalam mempermudah pengumpulan data. Keakuratan suatu penelitian sendiri disebabkan oleh pemilihan instrumen yang baik.

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah. Angket digunakan untuk memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab, pernyataan yang digunakan dalam variabel yaitu :

Tabel 6. kisi-kisi Variabel Y (Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar)

No	Indikator	Pernyataan	Banyak Pernyataan
1	Perasaan senang	1	1
2	Ketertarikan siswa	2,3,4,5	4
3	Perhatian siswa	6,7,8	3
4	Keterlibatan siswa	9,1	2
Jumlah			10

#### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data minat belajar siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat siswa adalah berupa angket dengan 10 pernyataan pada angket minat belajar siswa. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Sebelum angket diberikan kekelas yang akan diteliti maka perlu di ujikan terlebih dahulu kepada kelas lain untuk mengetahui validitas. Oleh karena itu kelas yang digunakan untuk uji validitas adalah kelas XI TKJ. Uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS Seri 19.0.

Pretest diberikan sebelum media pembelajaran canva ditampilkan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media tersebut. Sedangkan data posttest diberikan setelah media canva ditampilkan. Setelah data pretest dan posttest dikumpulkan maka data diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS seri 19.0

#### 1. Deskripsi Data Minat Belajar siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Canva Kelas X Di SMK Negeri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas X TKJ 1 SMK Negeri dengan penerapan Media pembelajaran canva melalui indikator yang ditetapkan dengan memberikan 10 butir pernyataan angket minat belajar siswa, diperoleh nilai yang menyebar dari nilai rata-rata minat posttest senilai 91,77% nilai tersebut berada pada kategori "Sangat Baik" data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 12 Deskripsi Nilai indikator Angket

No	Indikator x	Rata-Rata	Kategori
1	Perasaan senang	93%	Sangat Baik
2	Ketertarikan siswa	94,25%	Sangat Baik
3	Perhatian siswa	92,33%	Sangat Baik
4	Keterlibatan siswa	87,5%	Sangat Baik
Total		367,08%	Sangat Baik
Rata-Rata		91,77%	

Nilai pada tabel di atas dapat dijelaskan pada perolehan tiap-tiap indikator dari nilai rata-rata yaitu :

- 1) Pengaruh media pembelajaran canva pada indikator Perasaan senang diperoleh nilai rata-rata 93% Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik".
- 2) Pengaruh media pembelajaran canva pada indikator Ketertarikan siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 94,25%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik".

- 3) Pengaruh media pembelajaran canva pada indikator Perhatian siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 92,33%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik".
- 4) Pengaruh media pembelajaran canva pada indikator Keterlibatan siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 87,5%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai yang berbeda setiap indikatornya, untuk nilai rata-rata dari keseluruhan indikator adalah 91,77%. Jika nilai rata-rata tersebut disesuaikan dengan bab III maka nilainya berada pada kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil analisis data penggunaan media Canva pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada kelas X TKJ menggunakan media pembelajaran Canva di SMK Negeri maka diperoleh nilai rata-rata 91,77% berada pada kategori "Sangat Baik". Untuk lebih jelasnya penggunaan media pembelajaran Canva kelas X TKJ SMK Negeri dapat dilihat seperti berikut:

**Tabel. 13 Deskripsi minat belajar posttest Statistics**

MinatPosttest		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		92,20
Median		92,00
Mode		92
Std. Deviation		1,704
Variance		2,905
Minimum		90
Maximum		96
Sum		1844

Sumber : SPSS 19.0

Dari hasil olahan SPSS, pada pengaruh media pembelajaran canva didapat nilai reratanya (mean) adalah 92,20. Untuk nilai tengah dari keseluruhan adalah 92,00. Kemudian nilai yang sering muncul (modus) dari keseluruhan adalah 92. Sedangkan nilai terendah (minimum) dari siswa adalah 90. dan nilai tertinggi(maximum) dari siswa adalah 96.

Berdasarkan hasil analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai rerata

siswa penggunaan media pembelajaran canva adalah 92,20 dalam kategori "Sangat Baik". Untuk Nilai tengah siswa ialah 92,00 dengan kategori "Sangat Baik" kemudian pada nilai data yang sering muncul ialah 92 dengan kategori "Sangat Baik" Untuk nilai terendah dari keseluruhan ialah 90 dengan kategori "Sangat Baik" dan nilai siswa paling tinggi ialah 96 dengan kategori "Sangat Baik".

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi penggunaan media pembelajaran canva pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Negeri :

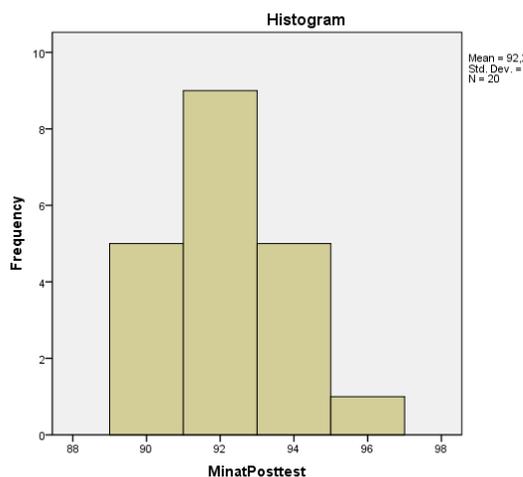
**Tabel. 14 Distribusi data Minat belajar posttest**

**MinatPosttest**

	Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumu lative Perce nt
Valid	90	5	25,0	25,0
	92	9	45,0	70,0
	94	5	25,0	95,0
	96	1	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Sumber : SPSS 19.0

Berdasarkan tabel distribusi diatas maka dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 92 berjumlah 9 orang. Siswa yang memperoleh nilai 94 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 96 berjumlah 1 orang. Dan jumlah siswa keseluruhan yaitu 20 siswa. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah gambar grafik histogram dari media pembelajaran canva :



**Gambar 7. Histogram Minat Belajar Posttest**

### 2. Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Canva.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tentang minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri sebelum menggunakan media pembelajaran Canva di dapat nilai rata-rata 67,89%. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh langsung dari lapangan, Berikut ini minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Canva kelas X TKJ di SMK Negeri berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

**Tabel. 15 Indikator minat belajar siswa pretest**

No	Indikator y	Rata-Rata	Kategori
1	Perasaan senang	73%	Baik
2	Ketertarikan Siswa	54,75%	Kurang
3	Perhatian siswa	71,33%	Baik
4	Keterlibatan Siswa	72,5%	Baik
Total		271,58%	Cukup
<b>Rata-Rata</b>		<b>67,89%</b>	

Nilai rata-rata dari setiap indikator minat belajar siswa dapat jabarkan sebagai berikut

1. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Canva kelas X TKJ di SMK Negeri untuk indikator "Perasaan Senang" dalam belajar mencapai nilai rata-rata 73%. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai

tersebut berada pada kategori "Baik".

2. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Canva kelas X TKJ di SMK Negeri untuk indikator "Ketertarikan siswa" dalam belajar mencapai nilai rata-rata 54,75%. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori "Kurang".
3. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Canva kelas X TKJ di SMK Negeri untuk indikator "Perhatian Siswa" dalam belajar mencapai nilai rata-rata 71,33%. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori "Baik".
4. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Canva kelas X TKJ di SMK Negeri untuk indikator "Keterlibatan siswa" dalam belajar mencapai nilai rata-rata 72,5%. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori "Baik".

Untuk mengetahui mean, median, modus pada data minat belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran canva maka diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel. 16 Deskripsi data Minat Belajar siswa pretest Statistics**

MinatPretest		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		72,20
Median		72,00
Mode		70 <sup>a</sup>
Std. Deviation		2,895
Variance		8,379
Minimum		66
Maximum		78
Sum		1444

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber : SPSS 19.0

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rerata (mean) adalah 72,20. Untuk nilai tengah (median) adalah 72,00. Untuk

nilai modus adalah 70. Untuk nilai terendah (minimum) adalah 66 sedangkan untuk nilai tertinggi (maximum) adalah 78. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi Minat belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran canva pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Negeri:

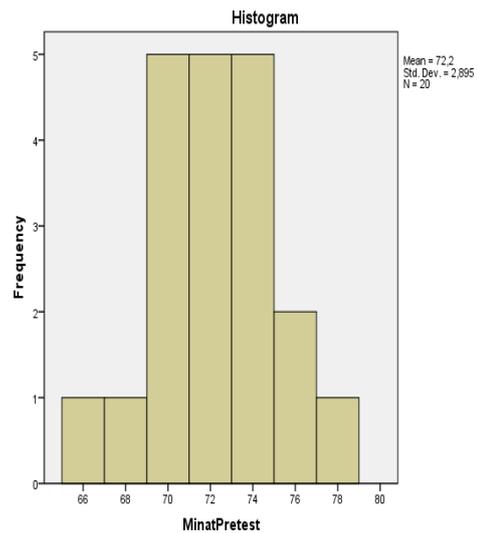
**Tabel. 17 Distribusi data Minat belajar siswa sebelum penerapan media**

MinatPretest				
	Frequency	Perc ent	Valid Perc ent	Cumu lative Perc ent
	66	1	5,0	5,0
	68	1	5,0	10,0
	70	5	25,0	35,0
Valid	72	5	25,0	60,0
	74	5	25,0	85,0
	76	2	10,0	95,0
	78	1	5,0	100,0
Tot al	20	100,0	100,0	

Sumber : SPSS 19.0

Berdasarkan tabel distribusi diatas maka dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 66 berjumlah 1 orang. Siswa yang memperoleh nilai 68 berjumlah 1 orang. Siswa yang memperoleh nilai 70 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 72 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 74 berjumlah 5 orang. siswa yang memperoleh nilai 76 yaitu berjumlah 2 orang. Dan siswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 1 orang. jumlah siswa keseluruhan yaitu 20 siswa.

Kemudian untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram sebagai berikut :



**Gambar. 8 Histogram Minat Belajar siswa Pretest**

Dari histogram diatas diketahui nilai rerata (mean) adalah 72,2 dari 4 indikator yang ada. Indikator yang dimaksud yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa.

#### A. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada bagian terdahulu peneliti mempunyai dugaan bahwa “Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri”. Sebelum dilakukan pengujian apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri, maka ada beberapa tahap pelaksanaan perhitungan yang harus dilakukan yaitu melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji Hipotesis.

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana dengan langkah-langkah yaitu merumuskan hipotesis,  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar

kelas X di SMK Negeri. Sedangkan Ha: Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data yang diperoleh dapat berdistribusi normal atau tidak, kemudian setelah itu akan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, untuk menguji normalitas ini penulis menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* SPSS 19.0.

**Tabel. 18 Residual Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,283,327,725
	Absolute	,089
Most Extreme Differences	Positive	,089
	Negative	-,082
Kolmogorov-Smirnov Z		,399
Asymp. Sig. (2-tailed)		,997

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber :SPSS 19.0

Berdasarkan tabel diatas diketahui jika nilai sig > 0,05 maka berdistribusi normal. Jika nilai sig<0,05 maka tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi 0,997 yang berarti lebih besar dari 0,05 yaitu berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Pengukuran homogenitas pada dasarnya adalah memperhitungkan dua sumber kesalahan yang muncul pada angket yang direncanakan yaitu: Content atau isi dari sampling dari angket yang dibelah, Pengujian homogenitas data instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS.

**Tabel. 19 Uji Homogenitas**

**ANOVA**

MinatPretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	23,911	3	7,970	,943	,443
Within Groups	135,289	16	8,456		
Total	159,200	19			

Sumber : SPSS 19.0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan populasi itu tidak sama, dan jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dikatakan populasi itu sama. Sedangkan hasil uji coba Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Negeri diperoleh nilai signifikan yaitu 0,443 yang berarti sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana dengan langkah-langkah yaitu merumuskan hipotesis, H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Sedangkan Ha: Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa. Sebagaimana penjelasan bab III nilai Hipotesis dapat dihitung sebagai berikut :

**Tabel. 20 Uji Hipotesis**

**Correlations**

		MinatPretest	MinatPosttest
MinatPretest	Pearson Correlation	1	,205

	Sig. (2-tailed)		,386
	N	20	20
Minat Posttest	Pearson Correlation	,205	1
	Sig. (2-tailed)	,386	
	N	20	20

Sumber :SPSS 19.0

Berdasarkan tabel perhitungan diatas, maka diperoleh nilai signifikan yaitu 0,205 dimana nilai signifikan lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri.

Untuk lebih mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri maka dilakukan uji-t seperti berikut ini :

**Tabel. 21 Paired sample Test**

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Posttest - Pretest	20	3,044	0,68	18,576	21,424	29,388	19	0,000	

Berdasarkan hasil output SPSS versi 19 diatas, untuk menguji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) dengan nilai signifikan 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari ( $0,000 < 0,05$ ) atau  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  ( $29,388 > 0,444$ ). Maka terdapat perbedaan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media

pembelajaran canva pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika nilai signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

**A. Pembahasan**

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut maka dapat diketahui bahwa Temuan penelitian ini terbukti adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri.

**1. Deskripsi Data Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Negeri.**

Setelah melakukan test awal atau pretest terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, maka peneliti melakukan proses pembelajaran dengan materi yang sama menggunakan media canva. Untuk menilai pembelajaran yang dilakukan dengan media canva maka dilakukan pengumpulan data dengan berbentuk angket minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tentang minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri sebelum menggunakan media pembelajaran Canva di dapat nilai rata-rata dari 4 indikator adalah 67,89%. Indikator “Perasaan Senang” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 73%. Untuk indikator “Ketertarikan siswa” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 54,75%. Untuk indikator “Perhatian Siswa” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 71,33%. Untuk indikator “Keterlibatan siswa” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 72,5%. Hasil perolehan nilai pretest dari 20 siswa dengan nilai rerata (mean) adalah 72,20. Untuk nilai tengah (median) adalah 72,00. Untuk nilai modus adalah 70. Untuk nilai terendah (minimum) adalah 66 sedangkan untuk nilai tertinggi (maximum) adalah 78. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 66 berjumlah 1 orang. Siswa yang memperoleh nilai 68 berjumlah 1 orang. Siswa yang memperoleh nilai 70 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 72 berjumlah 5 orang. Siswa yang

memperoleh nilai 74 berjumlah 5 orang. siswa yang memperoleh nilai 76 yaitu berjumlah 2 orang. Dan siswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 1 orang. Dan jumlah siswa keseluruhan yaitu 20 siswa.

Berdasarkan hasil analisis data sesudah menggunakan media pembelajaran canva atau posttest didapati nilai rata-rata minat posttest dari 4 indikator senilai 91,77%. nilai tersebut berada pada kategori "Sangat Baik". indikator Perasaan senang diperoleh nilai rata-rata 93%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik". Indikator Ketertarikan siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 94,25%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik". Indikator Perhatian siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 92,33%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik". Indikator Keterlibatan siswa di kelas X TKJ diperoleh nilai rata-rata 87,5%. Nilai tersebut dikonsultasikan pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik". Nilai rerata siswa penggunaan media pembelajaran canva adalah 92,20 dalam kategori "Sangat Baik". Untuk nilai tengah siswa ialah 92,00 dengan kategori "Sangat Baik" kemudian pada nilai data yang sering muncul ialah 92 dengan kategori "Sangat Baik" Untuk nilai terendah dari keseluruhan ialah 90 dengan kategori "Sangat Baik" dan nilai siswa paling tinggi ialah 96 dengan kategori "Sangat Baik". Diketahui siswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 92 berjumlah 9 orang. Siswa yang memperoleh nilai 94 berjumlah 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai 96 berjumlah 1 orang. Dan jumlah siswa keseluruhan yaitu 20 siswa.

## **2. Gambaran Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Negeri.**

Media memiliki peranan sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai perangkat yang berfungsi dalam suatu proses berkomunikasi. Menurut Harsiwi, (2020) menyatakan bahwa, "Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa."

Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran canva dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Tampilan yang terdapat dalam media tersebut membuat suasana belajar tidak membosankan dan juga materi yang disampaikan dalam media tersebut lebih jelas dipahami oleh siswa sehingga memudahkan mereka dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari reratanya (mean) sesudah menggunakan media adalah 92,20. Untuk nilai tengah dari keseluruhan adalah 92,00. Kemudian nilai yang sering muncul (modus) dari keseluruhan adalah 92. Sedangkan nilai terendah (minimum) dari siswa adalah 90. dan nilai tertinggi (maximum) dari siswa adalah 96. Sementara sebelum penerapan media canva diperoleh nilai rerata (mean) adalah 72,20. Untuk nilai tengah (median) adalah 72,00. Untuk nilai modus adalah 70. Untuk nilai terendah (minimum) adalah 66 sedangkan untuk nilai tertinggi (maximum) adalah 78.

Dari perolehan tersebut diketahui nilai uji normalitas bernilai signifikansi  $0,997 > 0,05$  maka berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas didapati nilai signifikan yaitu  $0,443 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi homogen. Kemudian setelah dilakukan uji Hipotesis maka didapati nilai  $0,205 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Untuk lebih jelasnya maka dilakukan uji t dengan hasil nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari ( $0,000 < 0,05$ ) atau  $t$  hitung  $> t$  tabel (29,388  $> 0,444$ ). Maka terdapat perbedaan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran canva pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika nilai signifikansi dibawah atau sama dengan  $0,05$  maka hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMK Negeri adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan data menunjukkan nilai signifikan yaitu 0,205 dimana nilai signifikan lebih besar dari (0,205 > 0,05) dengan demikian maka  $H_a$ : Terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Hal ini berarti bahwa semakin positif Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan maka akan baik pula Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang akan di dicapai.

## DAFTAR PUSTAKA

Harsiwi, 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun.

<https://smkn1panjalu.sch.id/sejarah-komputer-komputer-dan-jaringan-dasar/> 27 Februari 2022.

<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-jaringan-komputer/> 27 Februari 2022.

Ricardo, 2017. Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* Vol. 2 No. 2.

Depdiknas RI. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.

Jubilee Enterprise, 2021. *Desain Grafis dengan Canva Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.