



**Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education Technology, Education Psychology, Curriculum Development, Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 2 Kota Bogor

Najihatun Ni'mah¹, Indriya², Retno Triwoelandari³

^{1,2,3} Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

ABSTRACT

Students' interest in learning Akidah Akhlak is often low due to uninteresting learning approaches. Canva application as an interactive visual learning media is considered capable of presenting material in an interesting way and encouraging student involvement. This study aims to determine the effect of Canva learning media on the learning interest of grade XI students at MAN 2 Bogor City. The method used is quantitative with a quasi experimental design of nonequivalent control group design. The research sample consisted of class XI-5 as the control class and XI-6 as the experimental class, each totaling 30 students. The data collection technique was carried out using a learning interest questionnaire which was analyzed by the Paired Sample t-Test and Independent Sample t-Test tests using SPSS version 27. The results of the Paired Sample t-Test test showed a significant increase in student interest in learning after the use of Canva media with a significance value of $0.001 < 0.05$. While the Independent Sample t-Test results also showed a significant difference between the experimental class and the control class with a significance value of $0.000 < 0.05$. So the conclusion that can be obtained from the canva application learning media on student learning interest in class XI moral creed subjects at MAN 2 Bogor City is proven to be effective in increasing student learning interest.

Kata Kunci

Canva App Learning Media, Learning Interest, Akidah Akhlak

Corresponding

Author: 

najihatunnikmah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang mempunyai kecakapan, sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang menyeluruh. Pendidikan sangat penting bagi pembangunan suatu negara dan membina generasi muda yang cerdas dan elit. Dengan memanfaatkan kemahiran generasi muda, mereka dapat secara efektif membimbing dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada dalam kehidupan. Keputusan-keputusan ini berpotensi memberikan jawaban dan

manfaat yang berkontribusi terhadap masa depan yang lebih penuh harapan (Fadil et al., 2025).

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap serta membentuk individu yang berkualitas. Salah satu tujuan pendidikan adalah membentuk karakter dan kepribadian yang baik pada siswa, terutama dalam pembentukan akhlak yang mulia (Ridha Wardati, 2019). Pentingnya pendidikan terdapat dalam Al Qur'an surah al al-alaq, di samping sebagai ayat pertama juga sebagai penobatan Nabi Muhammad SAW sebagai Rasulullah atau utusan Allah kepada seluruh umat manusia untuk menyampaikan risalahnya.

Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq 1-5

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu lah Yang Maha mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya".

Kandungan dari surah ini, iqra yang berarti bacalah, telitilah, damailah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis yang mewarnai kehidupan manusia dan mengharuskan untuk mencarinya yang tidak terbatas pada usia, tempat jarak, waktu, dan keadaan.

Dalam sistem pendidikan Islam, mata pelajaran akidah akhlak menjadi salah satu aspek fundamental yang bertujuan untuk membangun serta menanamkan nilai-nilai moral dalam kehidupan siswa. Namun, dalam praktiknya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan materi akidah akhlak, yang berujung pada rendahnya minat keimanan belajar mereka terhadap mata pelajaran ini. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode konvensional yang bersifat monoton dan kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini turut memengaruhi dunia pendidikan, sehingga para pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan bersaing di tengah arus perubahan yang begitu cepat. Mereka perlu terus mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dan tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Bahkan, bagi para pendidik senior, tantangan ini tetap harus dihadapi—terlepas dari suka atau tidaknya—karena menjadi bagian dari tanggung jawab profesional untuk memberikan pendidikan terbaik bagi peserta didik. Di sisi lain, media sosial kini menjadi salah satu bentuk nyata dari kemajuan teknologi yang paling populer di kalangan remaja.

Kehadiran media sosial tidak hanya mewarnai kehidupan sehari-hari mereka, tetapi juga membawa berbagai dampak yang perlu disikapi secara bijak oleh pendidik (Komalasari et al., 2023).

Oleh karena itu, di perlukan inovasi dalam strategi pembelajaran, salah satu nya dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran berbasis digital mulai di terapkan dalam dunia pendidikan, Pemilihan penggunaan media pembelajaran salah satunya dapat di pengaruhi oleh kemajuan pengetahuan dan teknologi yang berkembang.

Media pembelajaran merupakan alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengikuti proses belajar di kelas. Media ini berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, memperjelas konsep yang diajarkan, serta membuat pembelajaran berlangsung secara lebih efisien dan efektif. Sayangnya, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran sering kali belum optimal, sehingga cara penyampaian materi menjadi kurang maksimal (Fadil et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat belajar serta motivasi belajar, media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan di sampaikan. Media pembelajaran di antara nya visual, audio, dan audio visual. Pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, agar tercapai nya suatu pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan media pembelajaran yang telah berkembang pesat membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis digital, salah satunya aplikasi desain grafis seperti canva (Koiriyah, 2022).

Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik, seperti infografis, presentasi interaktif dan video pembelajaran. Dengan tampilan yang kreatif dan mudah di gunakan, canva dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi (Rohmiasih dkk, 2023).

Menurut (Irawan, dkk 2021:17) menyatakan bahwa, Minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang di dasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangunan motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam pelajaran akidah akhlak, menurut (Ilyas, 2024:92) Mengemukakan bahwa akidah akhlak merupakan mata pelajaran pendidikan islam yang mengajarkan

segi-segi keimanan dan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Peserta didik di harapkan pada mata pelajaran akidah akhlak dapat menelaah dan memahami kehidupan beragama sehingga menjadi muslim yang beriman serta bertaqwa pada Allah SWT.

Fenomena yang terjadi, dalam mata pelajaran akidah akhlak kurangnya partisipasi guru dalam pembelajaran. Seperti dalam sebuah kelas, ketika guru menjelaskan materi, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menanggapi pertanyaan. Siswa yang minat belajar rendah cenderung diam, kurang fokus, atau bahkan tidak memperhatikan pelajaran dengan baik. Siswa lebih mudah terdistraksi oleh hal-hal lain, seperti bermain dengan teman, mengobrol, atau sibuk dengan ponsel mereka. Rendahnya minat belajar siswa masih menjadi tantangan yang banyak di hadapi oleh sekolah dan tenaga pendidik. Selain itu, beberapa guru masih ada yang menggunakan metode ceramah yang membuat kesulitan menarik perhatian siswa yang menjadi kan fenomena permasalahan pada saat ini.

Berdasarkan data, 40,2% menjadi nilai terendah dari minat belajar, setelah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yaitu berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Studi yang dilakukan di SMK Swasta Muhammadiyah 13 Sibolga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini meningkat, rata-rata minat belajar siswa dari 40,2 (kategori "kurang") menjadi 94,3 (kategori "sangat baik"). Dengan hal itu penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Oleh karena itu, urgensi atas penelitian terkait pengaruh media pembelajaran canva perlu di lakukan melihat relitas yang terjadi di lapangan dengan kelas yang belum dan sudah menggunakan media pembelajaran canva (Ananda, dkk 2025)

Dengan hal itu, peneliti ini merumuskan masalah: *pertama*, Bagaimana minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor. Dan *Kedua* Bagaimana perbandingan Minat Belajar siswa yang menggunakan aplikasi Canva dengan siswa yang menggunakan Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Creswell dalam (Subhaktiyasa, 2024:2723) mengatakan bahwa penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan terstruktur sesuai dengan

sistematika penelitian ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *dengan desain Quassi Experimental Nonequivalent control group* dengan terdiri kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilakukan di MAN 2 Kota Bogor yang berlokasi di Jl. Raya Pajajaran No. 6, Baranangsiang, Kec. Bogor Timur., Kota Bogor, Jawa Barat 16143Jl. Raya. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI. Adapun sampel penelitian ini yaitu kelas kontrol XI-5 (agama) dan kelas eksperimen XI-6 (agama). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru yang menerapkan media pembelajaran canva saat mengajar, sekaligus mengamati reaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2020:145). Sedangkan Kuesioner (Angket) digunakan untuk mendapatkan informasi dan jawaban tentang pengaruh aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen, sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi canva pada mata pelajaran akidah akhlak (Sugiyono, 2020:142).

HASIL DAN PEMBAHASAN

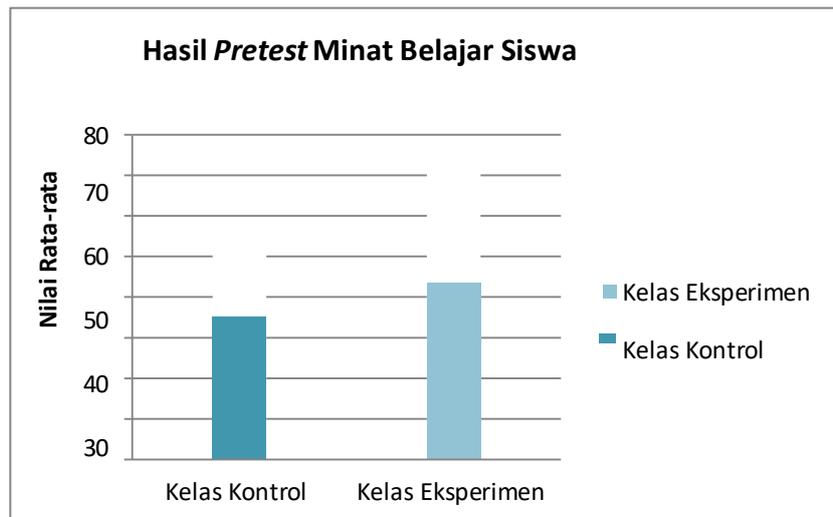
Hasil penelitian ini disusun dan dideskripsikan berdasarkan hasil data yang didapatkan oleh peneliti pada saat observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti ketika di lapangan, yaitu pada saat berada di MAN 2 Kota Bogor. Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan, Hasil Jawaban Kuesioner Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor.

Tabel 1.

Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Hasil Pretest	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Terendah	30	35
Nilai Tertinggi	38	50
Rata-rata	33.77	41.50
Jumlah Siswa	30	30

Berdasarkan di atas, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 33.77 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 38. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 41.50 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 50. Hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut juga dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:

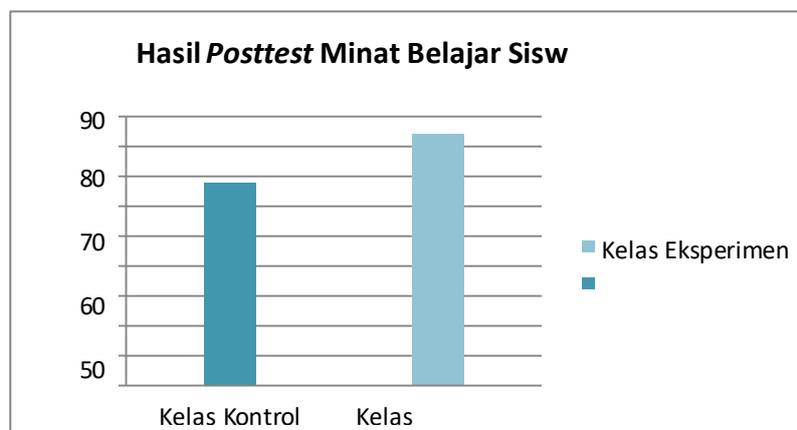


Gambar 1.

Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
Tabel 2.

Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Kontrol	Eksperimen
	Nilai Terendah	62
Nilai Tertinggi	73	91
Rata-rata	67,43	84,53
Jumlah Siswa	30	30



Gambar 2:

Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel di atas, rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 67,43 dan rata-rata nilai eksperimen adalah 84,53. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 73 dan nilai terendahnya 62. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 91 dan nilai terendahnya 75.

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui dan menilai apakah sebaran data itu normal atau tidak Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan SPSS 27.0 *for Windows*.

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kelas (Kontrol)	,077	30	,200	,985	30	,943
Posttest Kelas (Kontrol)	,130	30	,200	,972	30	,592
Pretest Kelas (Eksperimen)	,089	30	,200	,980	30	,836
Posttest Kelas (Eksperimen)	,082	30	,200	,979	30	,789

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data yang dianalisis memiliki varians yang sama homogen atau berbeda. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan SPSS 27.0 *for Windows*.

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.371	1	58	,071
	Based on Median	3.214	1	58	,78

Based on Median and with adjusted df	3.214	1	54,195	,79
Based on trimmed mean	3.295	1	58	,075

Uji paired *sample t-test*, yang juga dikenal sebagai uji dua sampel berpasangan, digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest pada siswa di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji hipotesis *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.
Uji Paired Sample T-Test Minat Belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa	Pre-test	-	4.54	.830	-	-	-	29	.001
ir	Eksperimen	43.03	5		44.730	41.336	51.864		
1	- Post-Test	3							
2	Eksperimen								

Kriteria pengujian yang diujikan adalah sebagai berikut: H_0 ditolak, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 H_0 diterima, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang mana lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* minat belajar peserta didik dalam kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi nilai rata-rata dua kelompok yaitu *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen. Uji *Independent Sample T-Test* minat belajar peserta didik pada penelitian ini menggunakan bantuan program *spss 27 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji Independent Sample Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3.371	.071	20.018	58	.000	17.100	.854	15.390	18.810
	Equal variances not assumed			20.018	52.176	.000	17.100	.854	15.386	18.814

Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut: H_0 ditolak, jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$. H_0 ditolak, jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$. Berdasarkan data diatas, hasil uji hipotesis dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi $< 0,05$ dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $df (n_1 + n_2 - 2) = (30 + 30) - 2 = 58$, sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} = 20,018 > t_{tabel} + 2,001$, maka dinyatakan berpengaruh signifikan. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan atau nyata antara hasil minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran aplikasi canva berpengaruh terhadap minat belajar pada siswa mata pelajaran akidah akhlak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil pengolahan data melalui uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil ini diperkuat oleh uji Independent Sample t-Test yang membandingkan kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian, hipotesis bahwa penggunaan media Canva berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa dapat diterima. Peningkatan minat belajar juga terlihat secara nyata pada nilai rata-rata posttest siswa di kelas eksperimen yang mencapai 84,53, meningkat tajam dari nilai pretest sebesar 41,50. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mencapai rata-rata posttest sebesar 67,43. Selain itu, nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 20,018 jauh melebihi nilai t-tabel sebesar 2,001 pada derajat kebebasan 58, mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Secara teoritis, temuan ini konsisten dengan pandangan (Nur Nasution et al., 2023) yang menekankan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif secara visual. Dalam konteks pembelajaran keagamaan, penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara emosional dengan materi ajar yang disampaikan secara visual dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Putri & Nadlif, 2023) yang menunjukkan bahwa media visual dalam pembelajaran Akidah Akhlak mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi. Lebih jauh, temuan ini dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi aktif dengan media pembelajaran yang relevan dapat menciptakan zona perkembangan proksimal, di mana siswa mampu memahami dan menginternalisasi konsep-konsep abstrak dengan lebih efektif (Mishra, 2023).

Walaupun hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, terdapat beberapa faktor yang patut dicermati sebagai kemungkinan yang memengaruhi hasil. Faktor-faktor tersebut antara lain kemampuan guru dalam merancang media visual yang sesuai dengan konteks materi, ketersediaan dan kesiapan perangkat digital di sekolah, serta latar belakang motivasi belajar siswa yang dapat bervariasi dan tidak sepenuhnya terkontrol. Meskipun demikian, uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa data memiliki variansi yang homogen dengan nilai signifikansi 0,071, sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan minat belajar memang disebabkan oleh perlakuan, yaitu penggunaan media Canva, dan bukan oleh faktor acak lainnya.

Implikasi dari temuan ini cukup luas, baik dalam konteks akademik maupun praktis. Secara akademik, penelitian ini memperkuat literatur empiris mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis visual dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam hal pengembangan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis teknologi, yang semakin relevan dengan perkembangan zaman. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk mengadopsi media pembelajaran Canva sebagai strategi dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti akidah dan akhlak dengan cara yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat meningkatkan kapasitas digital para guru melalui pelatihan dan penyediaan fasilitas, sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat lebih optimal. Kurikulum juga dapat diarahkan untuk lebih mengakomodasi penggunaan media kreatif sebagai bagian dari strategi penguatan minat dan karakter siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor, dibuktikan dengan hasil uji paired t-test nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, artinya nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,001 < 0,05. Adanya perbandingan minat belajar siswa yang menggunakan aplikasi Canva dengan siswa yang menggunakan Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor, hasil uji Independent Sample t-Test, dimana diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menunjukkan hasil 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Selain itu, diperoleh nilai t-hitung sebesar 20,018 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 58. Apabila dibandingkan dengan nilai t-tabel sebesar 2,001 pada taraf signifikansi 0,05 (dua arah), maka dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ (20,018 > 2,001).

Secara deskriptif, siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Canva* memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 84,53, sedangkan siswa pada kelas kontrol tanpa media *Canva* hanya memperoleh rata-rata sebesar 67,43. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan media *Canva* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Manik, N., Harahap, I. S., Yuliana, F., Pane, R., Pohan, M., Siregar, U., Siregar, B., Bella, N. S., & Mulia, A. M. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PELAJARAN KOMPUTER THE INFLUENCE OF USING CANVA APPLICATION LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING INTEREST IN COMPUTER*. 266-276.
- Fadil, K., Apriliani, R., & Kasman, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 46-55.
- Fadil, K., Jaelani, M., & Nawawi, K. (2025). PENGARUH PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PEMBENTUKAN AKHLAK SISWA KELAS V DI SDN BABAKANMADANG 02 BOGOR. *Tadbiruna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 462. <https://doi.org/https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i2.1407>
- Ilyas, M. F. (2024). Penggunaan Media Canva Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(1), 91-98.
- Irawan, D., Fauzi, R., Wahyuni, S., Nasution, R., Pendidikan, F., Ilmu, M., Alam, P., Studi, P., Vokasional, P., Studi, P., Fisika, P., & Belajar, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat*. 1(2), 16-26.
- Koiriyah. (2022). Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *INSPIRASI; Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 650-658.
- Komalasari, S., Irfani, F., & Fadil, K. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VI SDN KARANGGAN 03. *Jurnal Evaluasi & Pembelajaran*, 5(2).
- Mishra, N. R. (2023). Constructivist Approach to Learning: An Analysis of Pedagogical Models of Social Constructivist Learning Theory. *Journal of Research and Development*, 6(01), 22-29. <https://doi.org/10.3126/jrdn.v6i01.55227>
- Nur Nasution, W., Halimah, S., & Mahrissa, R. (2023). The Influence of Canva Application Learning Media and Learning Motivation on Students' Islamic Religious Education Learning Outcomes at Panca Budi Elementary School, Medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 772-783. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Putri, A. D., & Nadlif, A. (2023). Inspiring Islamic Education: Enhancing Class 9 Motivation with Creative YouTube Lessons. *Academia Open*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4870>

- Ridha Wardati, A. (2019). Konsep Pendidikan Akhlak Anak Usia Sekolah dasa (Telaah Kitab Tahdzib al-Akhlaq). *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 64-77.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69-73.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721-2731.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.