

Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Pembelajaran *Canva* Dan *Audiovisual* Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara

Chindy Ayu Tiffani¹, Pujiati², Fanni Rahmawati³, Tedi Rusman⁴

^{1, 2, 3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

E-mail: chindytiffani@gmail.com

Abstract – This research is motivated by the low learning outcomes and differences in students' learning interests, as well as the lack of application of media use in economics subjects. The purpose of this study was to examine the differences in economic learning outcomes of students taught using interactive media based on *canva* and *audiovisual* learning media, differences in economic learning outcomes of students who have high, medium, and low learning interests, the effectiveness of using learning media on students with high, medium, and low learning interests, and explore the interaction between learning media and students' learning interests on students' economic learning outcomes. The method used is comparative with the *Quasy Experiment* approach and 2x3 factorial design, involving 68 students through the *Cluster Random Sampling Technique*. Data collection was carried out through interviews, observations, questionnaires, experiments, tests and documentation. The hypothesis was tested using *Two Way Anova* and *independent sample t-test*. The results of the analysis showed that there were differences in economic learning outcomes between students who used interactive learning media based on *canva* and *audiovisual* learning media, there were differences in economic learning outcomes in students who had high, medium and low learning interests. The average economic learning outcomes of students taught using interactive learning media based on *Canva* are higher than those of students taught using *audiovisual* media for students with high, medium, and low learning interests. And in this study, there was no interaction between learning media and students' learning interests on students' economic learning outcomes.

Keyword : *Audiovisual, Canva, Economic Learning Outcomes, Student Learning Interests.*

Abstrak – Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan perbedaan minat belajar siswa, serta kurangnya penerapan penggunaan media pada mata

pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*, perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah, efektifitas penggunaan media pembelajaran pada siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang, dan rendah, serta mengeksplorasi interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Metode yang digunakan adalah komparatif dengan pendekatan *Quasy Eksperiment* dan desain factorial 2x3, melibatkan 68 siswa melalui Teknik *Cluster Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner, eksperimen, tes dan dokumentasi. Hipotesis diuji menggunakan *Two Way Anova* dan *t-test sample independent*. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*, terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang dan rendah. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Serta pada penelitian ini, tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

 © 2025. JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila.. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

Kata Kunci : *Audiovisual, Canva, Hasil Belajar Ekonomi, Minat Belajar Siswa.*

1. PENDAHULUAN

Dalam membangun negara yang maju diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang dapat mendorong inovasi, produktivitas, dan pembangunan yang berkelanjutan. Selain itu, Sumber daya manusia juga dibutuhkan untuk menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan teknologi yang semakin berkembang. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diciptakan memalui pendidikan yang berkualitas. Wahyudi dkk. (2022) menyatakan bahwa terdapat beberapa upaya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan memberikan supervisi akademik, fasilitas sekolah harus merata dan sesuai dengan standar kemajuan teknologi di setiap daerah, guru diberikan sosialisasi dan pelatihan supaya guru dapat menggali potensi murid secara maksimal, menyesuaikan kurikulum dengan keadaan saat ini. Akan tetapi, dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, Indonesia harus menghadapi beberapa tantangan yang disebabkan karena pendidikan indonesia masih berada pada posisi rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal tersebut sejalan dengan berita harian *online worldtop20.org*, yang memberitakan bahwa peringkat pendidikan di indonesia tahun 2022 berada pada urutan 67 dari 203 negara, yang mana pendidikan indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan 66 negara lainnya.

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan rendahnya tingkat pendidikan di indonesia diantaranya biaya pendidikan yang meningkat, kurangnya kontribusi pemerintah, fasilitas sekolah yang kurang memadai, ketidaksetaraan sekolah di desa dengan sekolah yang ada di kota, serta pengelolaan pembelajaran yang kurang memperhatikan aspek psikologi siswa, sehingga berdampak negatif pada proses belajar (Safitri dkk, 2022). Salah satu dampak negatif pengelolaan pembelajaran yang kurang memperhatikan aspek psikologi siswa dalam proses belajar adalah penurunan minat belajar siswa, di mana pengelolaan pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa jemu. Nugroho dkk (2020) menyatakan bahwa minat belajar siswa merupakan suatu

ketertarikan seseorang dalam melakukan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan lebih mudah menerima perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan. Dengan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, sehingga akan membuat siswa lebih mudah dalam proses pemahaman materi. Oleh karena itu, diperlukan proses yang terstruktur dan sistematis. Penerapan pembelajaran di kelas memiliki tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama di era digital ini. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan bagi siswa dalam menangkap pengetahuan, mengembangkan kapasitas kognitif dan terbentuknya kepribadian siswa (Saleh dkk, 2023). Media yang digunakan dapat berbentuk visual, audio, *audiovisual*, atau media yang berbasis teknologi digital yang semakin berkembang di era modern. Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi oleh guru dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena dkk (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang dapat memudahkan siswa dalam belajar karena media ini membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata (konkrit). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses belajar di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*.

Canva merupakan aplikasi dalam mengolah desain grafis yang dapat digunakan secara mudah, praktis dan juga gratis, selain itu *canva* bisa membantu dalam memberikan keringangan layanan pada guru dan siswa dalam pembuatan konten pendidikan yang bermodalkan koneksi internet yang memadai (Citradevi, 2023). *Canva* menyediakan beberapa jenis presentasi seperti presentasi kreatif, pendidikan,

bisnis, periklanan, teknologi, dan berbagai jenis presentasi yang disediakan dalam aplikasi *canva* (Pelangi, 2020). Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran *canva* merupakan media pembelajaran yang menyediakan beberapa jenis presentasi kreatif sehingga akan memudahkan guru dan siswa dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan koneksi pada internet.

Media pembelajaran audiovisual merupakan salah satu kumpulan dari media pembelajaran yang dapat membantu memberikan penggambaran mengenai materi yang disertai dengan visual dan suara (Rupawati, dkk. 2017). Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan media perantara yang penerapannya melalui penglihatan dan pendengaran sehingga dapat membangun suatu kondisi yang bisa membuat siswa memperoleh pengetahuan, kerampilan, serta sikap yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hayati, dkk 2017). Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran audiovisual merupakan media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi melalui penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat ditandai dengan turut berpartisipasinya mereka selama proses belajar, juga ditandai dengan meningkatnya minat belajar mereka. Meningkatnya minat belajar siswa juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.

Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor eksternal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang meliputi hal-hal dari luar diri siswa. Sedangkan faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Sejalan dengan pendapat Hanim, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan keluarga, kesehatan dan nutrisi, lingkungan dan masyarakat, serta lingkungan sekolah.

Sedangkan faktor internal adalah faktor yang terdiri dari motivasi belajar, bakat, intelegensi, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Guru Ekonomi saat penelitian pendahuluan dapat diketahui bahwa kurang optimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran secara digital dan kreatif. Sehingga minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas rendah, hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus tepat supaya minat belajar siswa akan meningkat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian hasil penelitian dari (Lestari, 2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*. Untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajar ekonominya tinggi, sedang dan rendah. Penelitian ini untuk mengetahui Keefektifan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan media *Audiovisual* pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui Adanya interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara. Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan difokuskan pada perbandingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media *audiovisual*, perbedaan dari minat belajar siswa dan perbedaan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan memperhatikan minat belajar siswa.

2. METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian komparatif dengan pendekatan *Quasy Eksperiment*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif. Pemilihan jenis dan pendekatan penelitian ini sudah sesuai dengan topik masalah dan tujuan penelitian yaitu untuk menemukan perbedaan dari hasil belajar ekonomi siswa terhadap pengajaran kepada dua kelompok yang berbeda dengan menggunakan media yang berbeda dan waktu yang berbeda. Sementara itu, minat belajar disini sebagai variabel moderator yang gunanya untuk mengetahui adanya interaksi dari variabel lain yang memengaruhi. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain faktorial 2x3.

Populasi penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan populasi 346 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas John Dalton sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 siswa dan kelas Max Weber sebagai kelas kontrol sebanyak 34 siswa. Jadi jumlah keseluruhan sampel 68 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan wawancara, obsevasi, kuesioner, eksperimen, teknik tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu *pertama*, uji prasyarat instrumen (uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal). *Kedua*, uji prasyarat analisis data (uji normalitas dan uji homogenitas). *Ketiga*, teknik analisis data (analisis varians dua jalur dan uji t-test dua sampel independen). *Keempat*, uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperiment* yang melibatkan dua kelas. Sebelumnya telah dilakukan uji persyaratan instrumen yaitu instrumen yang digunakan pada penelitian ini sudah valid dan reliabel pada kuesioner minat belajar dan soal tes ekonomi, selain itu uji kesukaran soal tes ekonomi yang digunakan untuk mengetahui tingkat

kesukaran soal yang diujikan pada siswa dan daya beda soal tes ekonomi yang digunakan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil belajar dari kedua kelas ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol (Media Audiovisual)					
Nilai	f	\bar{X}	Sd	Mo	Md
36-44	2				
45-53	3				
54-62	5				
63-71	7	67,65	12,815	68	70
72-80	14				
81-89	3				
Total	34				

Kelas Eksperimen (Media Canva)					
Nilai	f	\bar{X}	Sd	Mo	Md
52-58	3				
59-65	4				
66-72	10				
73-79	5	73,53	11,228	68	74
80-86	8				
87-93	4				
Total	34				

Sumber: data yang diolah (2025)

Keterangan: f = frekuensi; \bar{X} = rata-rata;

Mo = Modus; Md = median;

Sd = Standar deviasi;

Berpedoman pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain data hasil belajar, penelitian ini menyajikan data minat belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data minat belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol (Media Audiovisual)					
Nilai	f	\bar{X}	Sd	Mo	Md
51-63	3				
64-76	5				
77-89	4				
90-102	11	93,18	19,9	65	96,5
103-115	7				
116-128	4				
	34				

Kelas Eksperimen (Media Canva)					
Nilai	f	\bar{X}	Sd	Mo	Md
53-65	5	98	22,146	97,5	59
66-78	2				

79-91	7
92-104	5
105-117	7
118-130	8
	34

Melalui Tabel 2, menunjukan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Artinya kedua kelas tersebut memiliki minat belajar yang berbeda sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis 1,2, dan 6 dilakukan pengujian dengan menggunakan Anava Dua Jalan. Sehingga diperoleh hasil yang tertuju pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis 1, 2, dan 6 Menggunakan Anava Dua Jalan
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar Ekonomi					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	5257.177 ^a	5	1051.435	13.273	.000
Intercept	292658.657	1	292658.657	3694.513	.000
Media Pembelajaran	423.386	1	423.386	5.345	.024
Minat Belajar	4565.255	2	2282.627	28.816	.000
Media Pembelajaran *	28.934	2	14.467	.183	.834
Minat Belajar					
Error	4911.294	62	79.214		
Total	348992.000	68			
Corrected Total	10168.471	67			

a. R Squared = .517 (Adjusted R Squared = .478)

Sumber: data yang diolah (2025)

Berpedoman pada tabel 3, terlihat bahwa hasil analisis hipotesis 1 pada keterangan media pembelajaran diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 5,345 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 62 diperoleh 4,00 yang berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,345 > 4,00$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,024 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi berdasarkan media pembelajaran yang digunakan.

Hasil analisis hipotesis 2 pada keterangan minat belajar diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 28,816 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 62 diperoleh 3,15 yang berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $28,816 > 3,15$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang dignifikan hasil belajar ekonomi siswa berdasarkan minat belajarnya.

Hasil analisis hipotesis 6 pada keterangan media pembelajaran * minat belajar diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 0,183 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 62 diperoleh 3,15 yang berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $0,183 < 3,15$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,834 > 0,05$ dengan demikian H_0 diditerima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

Hipotesis 3 dilakukan pengujian dengan menggunakan uji t-test dua sampel independen yang tertuju pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Hipotesis 3 Menggunakan Uji T-Test Dua Sampel Independen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Ekonomi	Canva	15	79,47	8,535	2,204
	Audiovisual	11	74,18	7,872	2,373
Independent Samples Test					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Ekonomi	,577	,455	1,611	24	,120
			1,632	22,650	,117

Melalui Tabel 4, dapat diketahui bahwa telah diperoleh t_{hitung} sebesar 1,611 dan t_{tabel} diperoleh 2,0639 yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,611 < 2,0639$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,120 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media *Audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya tinggi.

Hipotesis 4 dilakukan pengujian dengan menggunakan uji t-test dua sampel independen yang tertuju pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis 4 Menggunakan Uji T-Test Dua Sampel Independen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Ekonomi	Canva	12	74,67	8,239	2,378
	Audiovisual	15	71,20	8,841	2,283
Independent Samples Test					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Ekonomi	.090	,767	1,043	25	,307
			1,052	24,360	,303

Berpedoman pada tabel 5, terlihat bahwa hasil analisis hipotesis 4 telah diperoleh t_{hitung} sebesar 1,043 dan t_{tabel} diperoleh 2,0595 yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,043 < 2,0595$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,307 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media *audiovisual* lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya sedang.

Hipotesis 5 dilakukan pengujian dengan menggunakan uji t-test dua sampel independen yang tertuju pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Hipotesis 5 Menggunakan Uji T-Test Dua Sampel Independen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Hasil Belajar Ekonomi	Canva	7	58,86	7,559	2,857
	Audiovisual	8	52,00	12,467	4,408
Independent Samples Test					
Hasil Belajar Ekonomi	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
	,875	,367	1,263	13	,229
			1,305	11,707	,217

Melalui Tabel 6, dapat diketahui bahwa telah diperoleh t_{hitung} sebesar 1,263 dan t_{tabel} diperoleh 2,1604 yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,263 < 2,1604$ serta tingkat signifikansinya sebesar $0,229 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya rendah.

B. Pembahasan

- 1) **Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan media *Audiovisual*.**

Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan pada siswa akan memiliki dampak pada hasil belajar ekonomi. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan kreativitas, ketrampilan siswa serta mendorong kolaborasi aktif siswa. Hal tersebut dilakukan dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok guna dalam pemecahan masalah dari kasus pada LKPD berbasis *canva*, sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sudah disampaikan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media pembelajaran *canva* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar ekonomi menggunakan media *audiovisual* pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Darwis dkk., (2024) menyatakan bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran *canva* dengan yang

tidak menggunakan media *canva* pada kelas XI IPS MA Ibtidaussalam yaitu terdapat peningkatan dan perbedaan dari hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *canva*. Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk., (2025) penelitian yang dilakukan dapat diartikan bahwa terdapat berbedaan yang signifikan antara siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *canva* dengan siswa yang telah menggunakan media pembelajaran *canva*.

Demikian penelitian ini dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar ekonomi siswa antara siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *canva* dengan media *audiovisual*. Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* akan lebih efektif, dimana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar ekonomi yang lebih tinggi. Sehingga guru dapat mempertimbangkan pemakaian media yang lebih interaktif dan berpartisipasi aktif bagi siswa, dengan begitu siswa akan mencapai potensi belajar secara optimal.

2) Terdapat berbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah

Penelitian ini berfokus pada perbandingan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah. Hal ini dikarenakan ketika hasil belajar ekonomi siswa tinggi, maka minat belajar siswa tinggi juga. Hal tersebut didukung dengan pendapat dari penelitian Nurlia dkk., (2017) menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan ketekunan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi pada siswa yang minat belajarnya tinggi berbeda dengan siswa yang memiliki minat belajar sedang maupun rendah.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Dinia dan Nurmwati (2020) yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang berbeda menghasilkan hasil belajar yang berbeda juga. Hal tersebut dikarenakan terdapat dorongan atau motivasi dari dalam diri siswa sehingga siswa merasa senang dan tertarik dengan

materi yang sedang dipelajari. Sementara itu, ketika minat belajar siswa pada kategori sedang maka hasil belajar siswa akan cenderung berada pada tingkat cukup. Siswa dengan minat belajar sedang kemungkinan tidak memiliki motivasi belajar yang kuat dan maksimal, sehingga hasil belajar siswa tidak optimal walaupun begitu siswa masih dapat memahami materi. Berbeda dengan siswa yang minat belajarnya pada kategori rendah, dimana hasil belajar siswa dapat menurun. Siswa yang minat belajarnya rendah mungkin tidak memiliki motivasi belajar secara maksimal, sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan baik.

Pemaparan hasil tersebut dapat diartikan bahwa dengan minat belajar siswa yang berbeda maka akan berbeda juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Demikian penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*.

3) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media *Audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya tinggi

Hasil belajar merupakan tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran, di mana guru dapat menggunakan hasil belajar untuk mengetahui bagaimana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan (Yulianto dkk., 2022). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa yaitu cara mengajar guru. Guru harus dapat menentukan cara yang tepat saat mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran seperti media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada penelitian ini media yang digunakan lebih berfokus pada media *canva* dan *audiovisual*. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih efektif dibandingkan dengan media *audiovisual*. Karena dengan menggunakan media pembelajaran *canva* menjadikan pembelajaran di

kelas semakin menarik dan interaktif sehingga akan membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi. Menurut Siswanto dan Susanto (2022) menyatakan media *audiovisual* merupakan salah satu dari alat sumber belajar yang guna dalam memperjelas penyajian pesan dengan perpaduan suara dan gambar, media ini bertujuan agar siswa menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan canva lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media audiovisual pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi. Hal ini menandakan bahwa siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *canva* lebih baik dalam menerima dan menyerap materi yang telah diajarkan. Dikarenakan media pembelajaran lebih mengandalkan kreativitas siswa sehingga siswa tertarik dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Rohayati dkk., (2022), menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* dengan media pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan buku cetak pada siswa SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Selain itu, Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Yassha dkk., (2024), yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media *canva* memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan *PowerPoint*. Kedua penelitian tersebut dapat diartikan bahwa media *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Demikian penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

4) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media

audiovisual lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya sedang.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor dalam diri individu yang dapat meningkatkan hasil belajar. Minat belajar merupakan suatu keinginan dalam melakukan sesuatu dikarenakan memiliki ketertarikan dan kesenangan dalam melakukan pekerjaan termasuk belajar (Nursyam, 2019). Media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membuat suasana pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan. Sehingga media tersebut menjadi media yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan begitu siswa akan mudah dalam menyerap materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audiosual lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rosyada dkk., (2024) menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *audiovisual* lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar sedang. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, guru harus menentukan pembelajaran yang membuat siswa menjadi mudah dalam memahami materi. Dengan begitu seluruh siswa dapat memperoleh hasil belajar ekonomi yang optimal.

5) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif berbasis canva lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran audiovisual pada siswa yang memiliki minat belajarnya rendah.

Siswa dengan minat belajar yang rendah akan cenderung mengalami permasalahan yang berkaitan dengan kemalasan saat belajar. Bella (2024) menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar rendah kurang tertarik dalam belajar sehingga sering kali mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas belajar yang buruk membuat siswa sulit mencapai hasil belajar yang optimal. Ditinjau dari minat belajar siswa pada kategori rendah, hasil pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *t-test sample independent*, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hal ini disebabkan karena siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti menjelajahi materi secara mandiri. Keaktifan ini yang mendorong siswa untuk tidak hanya mendengar atau penonton yang pasif, seperti halnya saat menggunakan media *audiovisual*.

Hasil analisis penelitian ini selaras dengan riset yang dilakukan Darwis dkk., (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *canva* lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari analisis hasil penelitian yang dilakukan Rohayati dkk., (2022), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* dengan media pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan buku cetak. Kedua penelitian tersebut dapat diartikan bahwa media *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Demikian penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif

berbasis *canva* dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

6) Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar mengarah pada bagaimana jenis media pembelajaran yang digunakan dapat memengaruhi keinginan atau ketertarikan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik, akan memicu rasa ingin tahu siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut termasuk salah satu faktor penting karena minat belajar dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami serta mendalami materi pelajaran. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Dengan variabilitas yang lebih tinggi ini dapat menyebabkan beberapa faktor seperti gaya belajar, gaya mengajar guru, serta dukungan keluarga, sehingga faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar dengan signifikan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa tidak terdapat yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya belajar siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil riset Susanti M. (2018) menyatakan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Siak Hulu. Penelitian lainnya oleh Ulfaida dan Pahlevi (2021) memperoleh hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa dalam pencapaian hasil belajar kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan secara optimal. Kedua penelitian tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran tidak ada interaksi dengan minat belajar, ketika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran memiliki interaksi yang kurang signifikan sehingga membuat minat belajar siswa tidak meningkat.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dibandingkan dengan media *audiovisual*. Media pembelajaran berbasis *canva* mempu mendorong siswa dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
- 4) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media *audiovisual* lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya sedang.
- 5) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media *audiovisual* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya rendah.
- 6) Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa, dimana terdapat beberapa faktor seperti gaya belajar, gaya mengajar guru, serta dukungan keluarga yang dapat mempengaruhi hasil belajar dengan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang.
- Bella, K. T. (2024). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hail Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkayang. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 588-592.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
- Darwis, Atmono, D., Ratumbuysang, M. F., & Hasanah, M. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Dinia, A. N., & Nurmawati, I. (2020). Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Masa Pandemi di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 55-56.
- Hanim, I., Khulaifiyah, Sairah, Sirdjuddin, M. S., Rachmi, T., Nufus , A. S., . . . Mardiana, D. (2022). *Psikologi Belajar*. Tanggerang: WADE Publish.
- Hayati, H., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah*, 14(2), 160-180.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Nugroho, M. A., Muhamad, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42-46.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat
- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733-742.

- Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321-328.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2), 241-252.
- Rosyada, A., Sastrawan, D., & Sari, T. M. (2024). Komparasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dengan Media Konvensional dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Almitsali: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 93-105.
- Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen Dan Keluarga*, 1(1), 21-30.
- Safitri, A. O., Yunianti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: Penerbit KBM Indonesia .
- Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, S. M., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Siswanto, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 522-531.
- Susanti, M. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Siak Hulu*. Retrieved from Repository Universitas Islam Riau: <https://repository.uir.ac.id/4628/>
- Ulfaida, K., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Mesia Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *JEUJ: Jurnal Edukasi*, 8(2). Retrieved from <https://jeuj.jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/26902>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaza, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18-22.
- Worldtop20.org. (2022). Retrieved Oktober Rabu, 2024, from Newspaper: Discover The Art of Publishing: <https://worldtop20.org/education-database/>
- Yassha, P. M., Basyirun, F., & Putri, D. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Solok. *Ekonodinamika Jurnal Ekonomi Dinamis*, 6(3), 71-77.
- Yulianto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.