



Pengaruh Penggunaan Fitur Presentasi Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI Iis Sma Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya

Kamariah¹, Maria Ulfah², Edwin Mirzachaerulsyah³

Program Studi Pendidikan Sejarah

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura

Abstract

Received: 04 Agustus 2024
Revised : 11 Agustus 2024
Accepted: 18 Agustus 2024

Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan bentuk Quasi Eksperimental Design. Populasi pada penelitian ini terdapat 133 peserta didik, sedangkan sampel terdapat 56 peserta didik. Terbagi menjadi dua sampel kelas yaitu 28 sampel kelas eksperimen dan 28 sampel kelas kontrol. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan Probability Sampling dengan jenis Cluster Sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear yang menunjukkan ada hubungan linier antara variabel independent dan variabel dependent pada kelas eksperimen memiliki hubungan yang searah yaitu $Y = 14,933 + 0,788 X$ dengan signifikansi besar $0.00 < 0.05$. Hasil ini diperkuat juga dengan uji t-test independen dengan signifikansi sebesar $0.00 < 0.05$. Rata-rata hasil persentase kelas eksperimen sebesar 85,15% yang berada dalam kategori sangat tinggi. Respon yang diberikan oleh peserta didik sangat baik dengan hasil rata-rata persentase 84,6%. Kesimpulan dari penelitian ini ialah adanya pengaruh dari penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya.

Keywords: Media Pembelajaran, Canva, Minat

(*) Corresponding Author: Kamariah28@student.untan.ac.id

How to Cite: Kamariah, Ulfah, M., & Mirzachaerulsyah, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Fitur Presentasi Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI Iis Sma Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13764131>.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kehidupan masyarakat tidak akan dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya karena pendidikan begitu penting dalam kehidupan masyarakat. Menurut Sugihartono (2007) pendidikan adalah usaha yang dilakukan dalam mengubah tingkah laku manusia baik diri sendiri maupun orang lain agar dapat menjadi pribadi yang lebih dewasa melalui pengajaran dan pelatihan sehingga memiliki kesanggupan untuk menerima segala konsekuensi atas apa yang telah diperbuat. Pernyataan di atas bisa disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses untuk merubah karakter dan pemikiran seseorang kearah yang lebih baik lagi, dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan pelajaran yang baik bagi kehidupannya dari itu pendidikan dapat menjadi investasi jangka panjang bagi setiap individu untuk masa depannya.

Adanya pendidikan dapat mendorong seseorang melakukan tindakan-tindakan yang positif dan berkualitas, baik dalam segi aspek intelektual atau pun moralitas. Sebagai makhluk sosial manusia tidak terlepas dari pendidikan mulai dari lahir hingga dewasa. Pendidikan bisa membuat seseorang berpikir secara kritis mengenai suatu hal, dengan pemikiran yang kritis dapat menciptakan seseorang yang berpendidikan

merubah dan mendorong kemajuan peradaban nantinya, sehingga dapat membangun bangsa dan negaranya.

Proses pembelajaran yang ada di SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya pada saat peneliti melakukan pra riset peneliti menemukan peserta didik yang tidak terlihat antusiasnya pada saat belajar sejarah. Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran sejarah terdapat peserta didik yang tidak fokus dengan guru yang sedang menyampaikan materi, ada peserta didik yang mengantuk, dan ada pula peserta didik yang asik berbicara dengan teman di sampingnya. Ada pula peserta didik yang di beri pertanyaan oleh gurunya mengenai pembelajaran sejarah peserta didik tersebut hanya diam tanpa menjawab. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru masih terdapat peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas. Pada saat peneliti melakukan pra riset kesekolah peneliti bertanya kepada guru sejarah yang ada di sekolah tersebut mengenai minat belajar peserta didik. Guru tersebut menjelaskan bahwa minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah bisa dikatakan sebagian berminat dan sebagiannya lagi kurang berminat.

Permasalahan ini timbul dikarenakan beberapa faktor seperti rasa malas yang memang ada pada diri peserta didik, rasa tidak suka terhadap mata pelajaran, guru yang menyampaikan pelajaran tidak kreatif sehingga peserta didik cepat bosan dan faktor-faktor yang mempegaruhi lainnya. Tolak ukur dalam melihat minat belajar peserta didik dapat di ukur melalui indikator minat belajar itu sendiri. Adapun indikator minat belajar ialah adanya rasa senang sehingga tertarik dalam suatu pembelajaran, adanya perhatian yang diberikan peserta didik disaat pembelajaran berlangsung, dan adanya peran aktif peserta didik dalam keterlibatan pada suatu pembelajaran.

Dari permasalahan yang peneliti temui peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang ada di SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya ialah kurangnya minat belajar yang ada pada peserta didik pada pelajaran sejarah. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memilih metode dan media pembelajaran yang benar minat belajar peserta didik akan meningkat.

Dengan ditemukannya permasalahan yang telah di jelaskan di atas peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran agar minat belajar peserta didik meningkat. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu sarana yang dapat gunakan agar mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Segala bentuk apapun yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman mengenai maksud dan tujuan dari pembelajaran, sehingga dapat mendorong pikiran, rasa senang, dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Ahmad Zaki, 2020, p. 812)

Media pembelajaran menjadi prasarana dalam mengajar dan belajar, ini membuat guru juga peserta didik melakukan pembelajaran dengan kompetensi yang baik, menghasilkan temuan baru dalam mengimplementasikan media pembelajaran. Dalam penelitian ini aplikasi canva yang digunakan oleh peneliti sebagai media. Canva ialah satu diantara aplikasi online yang bisa merancang dan mempermudah penggunaanya karena dapat diakses menggunakan laptop atau hanphone (Riqqah Azzahra Leviasari, 2021, p. 10). Aplikasi canva juga terdapat banyak fitur dan contoh desain yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi canva bisa digunakan untuk menciptakan beragam karya visual seperti mendesain simbol, plakat, presentasi, proposal atau berbentuk produk. Tidak sampai disitu saja, jika menggunakan aplikasi canva dapat menambahkan editan pada sebuah foto (Riqqah Azzahra Leviasari,

2021, p. 3). Aplikasi Canva merupakan salah satu solusi dalam membuat media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian dari (Fajri et al., 2022) mengatakan manfaat media pembelajaran visual berbantuan aplikasi canva bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik. Sedangkan hasil dari penelitian (Anugrah & Deden, 2022) mengatakan belajar menggunakan media video animasi canva dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil dari penelitian di atas dapat ditarik kesimpulannya yaitu Aplikasi canva memang bisa menjadi alternatif untuk menambah minat belajar peserta didik. Zaman sekarang ini peserta didik lebih menyukai media-media berbasis infografis dengan beberapa faktor visual seperti garis, gambar, sketsa, dan tata letak.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang di gunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode kuantitatif ialah desain penelitian yang berasas pada dasar positivisme, yang di gunakan untuk penelitian pada komunitas tertentu, data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, penjabaran data berbentuk tabel dan grafik, dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari pengujian hipotesis yang telah dipilih (Sugiyono, 2019, p. 15) Bentuk dari penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* yaitu posttest only control group design. Melalui pemilihan secara acak di tetapkanlah dua kelas. Adapun dua kelas dalam penelitian ini pertama Kelas yang menggunakan media aplikasi canva dinamakan kelas eksperimen dan kelas yang tidak menggunakan media power point dinamakan kelas kontrol.

Seluruh peserta didik kelas XI iis SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu raya berjumlah 133 yang menjadi populasi dalam penelitian ini. Adapun sampel yang di ambil sebanyak 56 peserta didik yakni 28 dikelas XI iis 1 sebagai kelas kontrol dan 28 dikelas XI iis 3 sebagai kelas eksperimen. Adapun cara dalam menentukan sampel yaitu dengan menggunakan Probability Sampling dalam mengambil sampel dengan jenis Cluster Sampling. Cluster Sampling ini digunakan karena obyek atau sumber data yang ingin diteliti sangat luas (Sugiyono 2009:135). Instrumen pada penelitian ini menggunakan observasi, peneliti terjun secara langsung untuk melihat fenomena yang terjadi dilapangan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Komunikasi tidak langsung, berupa angket yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket yang dibagikan pada peserta didik sebanyak 30 butir pernyataan. Angket tersebut di ukur menggunakan skala likert dengan pemberian skors jawaban yakni sangat setuju dengan skors 5, setuju dengan skors 4, ragu-ragu dengan skors 3, tidak setuju dengan skors 2, sangat tidak setuju dengan skors 1. Dokumentasi, peneliti mengumpulkan data-data seperti silabus, rpp, daftar hadir dan nilai ulangan peserta didik. Dari hasil yang sudah di dapat dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi tersebut selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan berbagai pengujian yaitu :

1. Validitas
2. Reabilitas
3. Homogenitas
4. Normalitas
5. Analisis deskriptif persentase
6. Linieritas
7. T-tes
8. Hipotesis berupa Uji Regresi Linier Sederhana dengan menggunakan program SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui berbagai pengujian diperoleh hasil yang relevan dengan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu :

1. Perbedaan minat belajar sejarah peserta didik yang menggunakan fitur presentasi aplikasi canva dengan yang tidak menggunakan fitur presentasi aplikasi canva.

Apakah ada perbedaan minat belajar sejarah peserta didik untuk mengetahuinya Peneliti menggunakan uji t-test independen untuk menguji data tersebut dan diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.00.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai angket kelas eksperimen	Equal variances assumed	1,963	,167	3,715	54	,000
	Equal variances not assumed			3,715	51,362	,001

Dari hasil pengujian data di atas bisa disimpulkan yaitu signifikansi besar (2-tailed) < 0.05 berarti di dapatkan perbedaan diantara kelas eksperimen yang menggunakan fitur presentasi aplikasi canva dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan fitur presentasi aplikasi canva. Adanya perbedaan yang signifikan ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva karena di dalam aplikasi canva terdapat begitu banyak fitur-fitur yang menarik menjadikan peserta didik bisa berkreasi, inovatif, serta aktif di saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan mempermudah ketercapainnya tujuan pembelajaran.

Hasil dari uji t-test ini sejalan dengan perolehan hasil dari penelitian (Sulistiowati et al., 2023) ditemukan perbedaan penggunaan aplikasi canva sebelum dengan sesudah menggunakan aplikasi canva. Pendapat tersebut juga selaras dengan hasil penelitian (Priska Edy Johan, 2016) Peserta didik yang menggunakan aplikasi canva nilai rata-rata tes kognitifnya lebih tinggi dari pada peserta didik tidak menggunakan aplikasi canva ini dapat diartikan bahwa di kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan perbedaan.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti melihat bahwa adanya antusias, perhatian dan rasa senang pada peserta didik saat berlangsungnya belajar mengajar menggunakan fitur presentasi aplikasi canva. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil nilai angket kelas eksperimen yang sudah peneliti lampirkan pada halaman lampiran.

Berdasarkan pernyataan tersebut dan diperkuat oleh hasil data yang sudah diolah memang benar bahwa adanya hasil yang berbeda dari angket kelas eksperimen dan hasil angket kelas kontrol sehingga memang benar kelas yang diberi perlakuan mempunyai minat belajar yang besar dari pada kelas yang tidak diberi perlakuan.

2. Minat belajar sejarah peserta didik setelah menggunakan fitur presentasi aplikasi canva pada pembelajaran sejarah.

Untuk mengetahui bagaimana minat peserta didik pada pembelajaran sejarah setelah di terapkannya fitur presentasi aplikasi canva. Pengujian pada rumusan masalah ini bertujuan untuk melihat berapa besar hasil dari meningkatnya minat peserta didik pada pembelajaran sejarah setelah diterapkannya fitur presentasi aplikasi canva pada proses pembelajaran. Penulis menggunakan rumus persentase untuk menghitung data hasil angket tersebut dan diolah menggunakan Microsoft Excel.

Berdasarkan perhitungan data tersebut diperoleh hasil bahwa variabel x atau fitur presentasi aplikasi canva rentang persentasenya 62,6% - 100% dengan nilai rata-

rata persentase sebesar 84,6% dan berada pada posisi sangat tinggi. Variabel y atau minat belajar memiliki rentang persentase 70,6% - 100% dengan rata-rata persentase sebesar 86,7% dan berada pada posisi sangat tinggi. Setelah itu hasil rata-rata persentase variabel x dan y di jumlahkan dan didapatkanlah hasil persentase rata-rata sebesar 85,65%.

Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI iis SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya sebesar 85,65% yang berada pada posisi sangat tinggi. Penggunaan fitur presentasi aplikasi canva dalam pembelajaran minat belajar sejarah peserta didik menjadi meningkat.

(Pelangi, 2020, p. 88) menyatakan Aplikasi canva merupakan media yang menarik karena menyajikan begitu banyak format yang menjadikan menambahnya minat belajar bagi peserta didik pada saat pembelajaran. Pendapat ini selaras dengan (Marwadi & Sodiq, 2022) juga mengatakan bahwa aplikasi Canva dapat memberikan manfaat yang sangat baik pada pembelajaran. Adapula hasil dari penelitian (Ubaidillah et al., 2023, p. 49) Dengan media canva belajar kosakata bahasa Arab menjadi sangat mudah dan menimbulkan ketertarikan bagi siswa karena dapat membantu pemahaman kosakata mereka. (Siregar, 2021, p. 35) juga mengatakan bahwa penggunaan aplikasi canva bisa menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengartikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru, menghasilkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik serta membangun semangat dan atensi peserta didik untuk belajar.

Hasil pemaparan dan data angket yang diolah, dapat ditarik kesimpulan bahwa memang benar fitur presentasi aplikasi canva dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik kelas XI iis SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya Dengan nilai rata-rata persentase 85,65 dengan kategori sangat tinggi.

Tingginya persentase yang di dapat menunjukkan tingginya ketertarikan peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva pada saat pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Hasil ini semakin memperkuat bahwa jika dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang baik dan imajinatif maka minat peserta didik dalam belajar sejarah akan lebih bertambah.

3. Respon peserta didik terhadap penggunaan fitur presentasi aplikasi canva pada pembelajaran sejarah

Untuk melihat respon peserta didik terhadap penggunaan fitur presentasi aplikasi canva pada pembelajaran sejarah dapat di lihat dari hasil angket dalam penelitian ini yang telah peserta didik jawab. Hasil persentase dari jawaban peserta didik di kelas eksperimen yaitu sebesar 84,6%. Hasil perhitungan angket ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan fitur presentasi aplikasi canva sangat baik.

Ini dikarenakan pada zaman sekarang peserta didik lebih menyukai media-media berbasis infografis dengan beberapa faktor visual seperti garis, gambar, sketsa, dan tata letak. Aplikasi canva merupakan satu dari aplikasi lainnya yang menyajikan begitu banyak fitur yang dapat di akses untuk membuat media pembelajaran yang dapat di senangi peserta didik zaman sekarang.

Pendapat ini selaras dengan apa yang telah diteliti oleh (Marwadi & Sodiq, 2022) bahwa penggunaan aplikasi canva secara tepat bisa diimplementasikan dengan sangat baik dapat juga mendorong siswa lebih bersemangat dalam belajar dan materi yang diterima akan lebih cepat untuk dipahami dapat sehingga memberikan suatu peningkatan yang baik di dalam pembelajaran. Penelitian yang di dapat oleh (Pelangi, 2020) juga menyatakan bahwasanya peserta didik sangat terbantu dengan belajar

menggunakan aplikasi canva Aplikasi dalam proses belajarnya yang menggunakan kemajuan informasi, daya kreasi, dan skil.

Dengan adanya pernyataan di atas mengenai manfaat aplikasi canva bisa ditarik kesimpulannya yaitu dengan memanfaatkan Aplikasi Canva untuk dijadikan sebuah media pembelajaran sejarah dapat memberikan respon yang baik dan positif bagi peserta didik dikarenakan aplikasi canva mempunyai kecanggihan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat memikat ketertarikan dari peserta didik menjadikan minat peserta didik menjadi meningkat.

4. Pengaruh penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya.

Berpengaruh atau tidak berpengaruh hasil yang di dapat dari penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya dapat diketahui melalui pengujian atau pengolahan data. Adapun pengujian yang dilakukan dengan mengolah data post-test dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana.

Coefficients kelas eksperimen

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14,933	5,233		2,854	,008
Aplikasi canva	,788	,082	,884	9,621	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Hasil uji regresi diketahui bahwa antara fitur presentasi aplikasi canva dan minat belajar peserta didik mempunyai hubungan yang linier dan memiliki arah hubungan yang positif dengan rumus regresi $Y = 14,933 + 0,788X$.

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji regresi menggunakan SPSS versi 16 didapat hasil yang signifikansi yaitu sebesar $0.000 < 0.05$. Dari olahan data yang elah di ujikan sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa antara fitur presentasi aplikasi canva dan minat belajar memilki arah hubungan yang positif.

Adanya hubungan antara penggunaan fitur presentasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat belajar sejalan dengan pemaparan Tafonao (2018) dalam (Hapsari & Zulherman, 2021) Media pembelajaran yaitu suatu perantara yang bisa dimanfaatkan pengirim kepada penerima dalam menyampaikan informasi bagi yang memberi dan yang menerima, sehingga akan mendorong gagasan, emosi, ketertarikan, dan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Salah satunya ialah menggunakan fitur presentasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Selain itu menurut (Amriani, 2014) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh karena dapat membantu peserta didik pada saat belajar dan memberikan pengaruh yang besar pada minat belajar peserta didik. Dalam bukunya Wina Sanjaya ia mengutip dari pernyataan Rossi dan Breidle bahwa media pembelajaran ialah apa saja yang berbentuk perangkat yang menjadikan tujuan pendidikan tercapai seperti buku, majalah, hanphone, komputer, dan lainnya (Ningrum, 2021, p. 4) Dalam pengertian ini fitur presentasi aplikasi canva juga termasuk kedalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan didalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa hasil penelitian bisa terlihat antara media yang digunakan pada saat pembelajaran dan juga minat belajar peserta didik saling

berkaitan dan memiliki pengaruh satu dengan yang lainnya. Pemilihan media yang tepat merupakan solusi untuk menambah minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan fitur presentasi aplikasi canva salah satunya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut dan diperkuat oleh hasil data yang sudah diolah menggunakan bantuan SPSS versi 16 memang benar terdapat hubungan antara fitur presentasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan minat belajar peserta didik. Dengan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara media yang digunakan dalam pembelajaran terhadap minat peserta didik pada saat belajar.

KESIMPULAN

Dari berbagai prosedur dan pengujian data yang telah peneliti lakukan sehingga dapat di simpulkan bahwasanya di dapatkan hasil yang begitu signifikan mengenai perbedaan pada minat belajar sejarah peserta didik di antara kelas yang menggunakan aplikasi canva dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi canva. Adanya peningkatan minat belajar pada peserta didik setelah di terapkannya media pembelajaran menggunakan fitur presentasi aplikasi canva pada kelas eksperimen. Terlihat dari keaktifan, keterlibatan dan rasa senang peserta didik saat mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Dalam penelitian ini respon peserta didik terhadap penggunaan fitur presentasi aplikasi canva pada pembelajaran sejarah memiliki respon yang sangat baik dari peserta didik bisa dilihat dari rata-rata persentase angket penggunaan fitur presentasi aplikasi canva yang telah di jawab oleh peserta didik sebesar 84,6%. Terdapat pengaruh penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya sebesar 78,1% selebihnya di pengaruhi oleh variabel lain.

SARAN

Dalam penelitian ini berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti memberikan saran agar penelitian mengenai pengaruh penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar sejarah selanjutnya akan lebih baik lagi dari segi teori, media yang digunakan dan hasil yang di dapatkan. Adapun saran dari peneliti ialah Bagi guru, peneliti berharap bahwa kedepannya guru bisa memilih media yang inovatif pada saat pembelajaran terutama media yang berbasis teknologi. Berdasarkan hasil yang telah peneliti temukan, tanggapan yang diberikan peserta didik mengenai media pembelajaran sangat positif, oleh sebab itu media perlu ditingkatkan lagi pengembangannya pada pokok materi sejarah yang lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa mengolah aplikasi canva semenarik mungkin sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam menumbuhkan rasa senang sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swassta Darussa'Adah Kec. Panggalan Susu* *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN DI SMA SWASTA DARUSSA'ADAH*. 7(2), 809–820.
- Amriani. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng*

- Kabupaten Bantaeng. UIN Alauddin Makasar.
- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i1.62>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas Xii Dkv 2 Smkn 13 Surabaya. *Bapala*, 9(8), 198–207.
- Ningrum, C. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar dan hasil Belajar Siswa di SD Negeri Kaliputih. In *Frontiers in Neuroscience* (Vol. 14, Issue 1). IAIN Purwokerto.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. 8(2), 79–96.
- Priska Edy Johan, E. (2016). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Siswa Kelas VIII SMP Nasional Sari putra Kota Jambi Tahun Ajaran 2021/2022* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/33582/>
- Riqqah Azzahra Leviasari. (2021). *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Siregar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan [Islam Negeri Sumatera Utara Medan]. In *Frontiers in Neuroscience* (Vol. 14, Issue 1). http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI_ASMINAR.pdf
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); 2nd ed.). Alfabeta, cv.
- Sulistiyowati, Fajrie, N., & Surachmi, S. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 05(02), 5883–5891. [file:///C:/Users/User-PC/Downloads/1351-Article Text-3334-1-10-20230131.pdf](file:///C:/Users/User-PC/Downloads/1351-Article%20Text-3334-1-10-20230131.pdf)
- Ubaidillah, U., Muflih, M., Fajri, N., Jaili, H., & Azimah, N. (2023). The Importance of Digital Media in Arabic Language Learning; The Use of Canva in Vocabulary Learning. *Jurnal Al-Maqayis*, 10(1), 36. <https://doi.org/10.18592/jams.v10i1.8675>