



Pembelajaran PAI Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember

Nur Dzaedzatul H ^{1*}, Khozin Khozin ²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Email: idamu3@gmail.com ^{1*}, khazin@umm.ac.id ²

Abstract, *This research aims to describe the implications of using Canva media in increasing students' interest in learning in class X in the subject of using Canva media in increasing the learning motivation of class This research uses a qualitative approach using the case study method, which provides descriptive data about the reality in the field using observation, interviews and documentation instruments. The research subjects were class X students at SMA Muhammadiyah 3 Jember. The object is the PAI teacher at SMA Muhammadiyah 3 Jember. The use of Visual Learning Media Based on the Canva Application makes children more active and enthusiastic in learning, because the appearance of Canva media is attractive, the images and colors are appropriate and attracts children's interest in learning which is supported by children's curiosity about this visual media is very high, so that children don't get bored of learning. So it can be concluded that the research results are expected to show that the use of Canva-based learning media can increase students' interest in learning. in PAI subjects."*

Keywords: *Canva Media, Learning Media, Interest in learning,*

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan implikasi penggunaan media canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada kelas X pada mata pelajaran penggunaan media Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. yang memberikan data deskripsi tentang kenyataan di lapangan dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Jember. Untuk Objek adalah Guru PAI di SMA Muhammadiyah 3 Jember. Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran. Maka dapat disimpulkan hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa. dalam mata pelajaran PAI."

Kata kunci : Media Canva, Media Pembelajaran, Minat belajar,

1. PENDAHULUAN

Diera digital yang semakin maju, transformasi pembelajaran menjadi hal yang tidak bisa dipungkiri. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan beragam inovasi yang mengubah cara kita belajar dan mengajar. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis media digital. Di SMA Muhammadiyah 3 Jember kebanyakan siswa memiliki minat belajar yang cukup rendah pada mata pelajaran PAI. Kejenuhan serta kebosanan siswa dalam proses pembelajaran bisa terlihat ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung seperti tidak menyimak ketika guru menjelaskan materi, mengobrol dengan temannya atau berpura pura izin ke toilet untuk menghindari kejenuhan serta kebosanan dalam belajar dan bahkan ada siswa tertentu yang tidak suka dengan guru tersebut.

Tidak jarang siswa sering keluar saat pelajaran berlangsung, hal ini teridentifikasi saat siswa berada di kantin. Dan saat ditanya pelajaran apa dijawab PAI. Siswa kurang menaruh minat pada pembelajaran PAI kemungkinan dikarenakan guru PAI dalam menyampaikan pelajaran mengaplikasikan metode yang monoton yang sudah dipraktikkan dari tahun ke tahun dan kurang mengikuti perkembangan zaman dan metode yang bersifat berpusat pada siswa (Student Center Learning). Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya sebatas pelengkap, namun telah menjadi sebuah kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, inovatif dan menyenangkan. Implementasi media pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk tertarik pada suatu objek atau aktivitas tertentu, yang disertai dengan perasaan senang dan ketertarikan. Dewasa ini seiring perkembangan dan teknologi yang semakin maju hal ini tentunya juga mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021). Seorang guru dituntut agar mampu menggunakan media yang sudah disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Samura, 2016).

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah et al, 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018).

Minat merupakan modal yang besar untuk keberhasilan dalam belajar (Heriyati, 2017). Minat menjadi dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya (Friantini & Winata, 2019; Sari & Maharani, 2019). Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran atau topik tertentu akan sangat mempengaruhi motivasi dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada siswa. sebuah game digital apa pun bisa saja disebut

sebagai media atau alat pembelajaran jika terdapat unsur kognitif pembelajaran didalamnya (Wijaya & Andriyono, 2020). Namun faktanya, kesadaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran dinilai masih rendah. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah ada sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu (Nisa, 2015). Minat belajar siswa akan muncul dengan salah satu cara yaitu motivasi belajar, karena motivasi belajar juga akan berpengaruh berefek pada prestasi belajar. Pendapat lain menyebutkan “Motivasi merupakan suatu proses menginisiasikan dan mempertahankan aktivitas untuk mencapai tujuan” (Lestyowati, 2020). Motivasi timbul dari luar dan diri dalam diri siswa (Uno 2014). Menurut Taiwo hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat tolak ukur guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat ditindak lanjuti kembali guna untuk meningkatkan prestasi siswa (Taiwo, 2009; Tafonao, 2018). Canva merupakan sejenis fitur aplikasi yang bisa dioperasikan secara online dengan berbagai tampilan desain yang menarik menarik, seperti beberapa template dan fitur- fitur ada yang disediakan secara gratis dan ada juga yang disediakan secara berbayar, serta kategori-kategori yang diberikan di dalamnya juga bervariasi sesuai kebutuhan yang kita inginkan (Mila et al., 2021; Resmini’ et al., 2021; Rahmatullah et al., 2020; Rahmayanti & Jaya, 2020). Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi (Hapsari & Zulherman, 2021). Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat poster, flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021; Irsan dkk, 2021). menurut Arifah guru mempersiapkan belajar dengan memilih kriteria media yang sesuai dengan kondisi siswanya (Khumaidah and Nu’man 2021:91).

Menurut temuan awal melalui wawancara guru agama di SMA Muhammadiyah 3 Jember bahwa pembelajaran pendidikan agama islam berfokus pada materi yang ada di buku saja, dan belum memiliki media yang mampu menarik minat belajar siswa. Maka terkadang sebagai guru perlunya terampil dalam mengelola media pembelajaran dengan baik, agar peserta didik menjadi senang dan bersemangat belajar. Sesuai dengan (Sumarno et al. 2023:56) Maka dengan begitu perlunya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar guru harus selalu kreatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. dengan menggunakan metode studi kasus yang dapat memberikan data deskripsi atau penjelasan sesuatu yang berkaitan dengan fakta dilapangan (Firthian & Putry, 2021). Penelitian ini mendeskripsikan tentang Bagaimana implikasi pembelajaran PAI berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember dan Apakah pembelajaran PAI berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember pada tahun 2024/2025. Media Canva sangat beragam fitur dan memiliki template yang menarik dan telah menjadi alat yang populer dalam dunia desain. Penggunaan media Canva yang diterapkan di SMA Muhammadiyah 3 Jember adalah sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI, maka peneliti perlu terlibat langsung dalam subjek penelitian ini. Media Canva yang digunakan adalah beberapa gambar, poster maupun video yang sesuai dengan materi pembelajaran PAI dan dibuat sendiri oleh guru.. Maka dari itu banyak sekali manfaat aplikasi Canva dalam mendukung pembelajaran PAI. Untuk memudahkan peneliti dalam menggali informasi maka dilakukan beberapa metode yaitu : 1. Wawancara, hal ini bisa dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan beberapa siswa yang sesuai dengan data yang diinginkan. 2. Observasi, merupakan partisipan membuat data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dengan cara mengamati tiap Tindakan tingkah laku yang terjadi. 3. Dokumentasi, yaitu digunakan untuk mendapatkan data rekaman kejadian, seperti foto, peninggalan tertulis dan lain-lain (Aristia et al., 2020). 4. Analisis data merupakan serangkaian kegiatan menemukan, mencatat dan meringkas dan melaporkan temuan sistematis, data yang dianalisis merupakan hasil wawancara, dokumentasi maupun hasil observasi.

Adapun rencana pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Jember . Sumber data penelitian adalah, guru dan siswa yang ada di SMA Muhammadiyah 3 Jember. Untuk itu ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah : Pertama Alur Penelitian, maka pada tahap pertama adalah perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru menentukan komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian, terutama tentang apa yang ingin ditingkatkan, strategi dan metode pembelajaran serta media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru bersama-sama dengan peneliti menyusun perencanaan pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar menggunakan media canva. Kedua merupakan tahap pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, setelah itu dilakukan wawancara terhadap , guru dan salah satu siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Ketiga

dilanjutkan mengumpulkan bahan-bahan dokumentasi tentang hasil pembelajaran peningkatan minat dan motivasi belajar menggunakan media canva. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu pada tahap ini analisis hasil dan pembahasan dari pelaksanaan penelitian SMA Muhammadiyah 3 Jember yang selanjutnya diambil kesimpulannya.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dalam Pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Jember. Pelaksanaan penelitian memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran ini sudah dilaksanakan dalam setiap tatap muka antara guru dan siswa, penelitian ini dilakukan di kelas X A dengan jumlah siswa 17 siswa. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran berbasis Canva sangat bagus, melihat antusias siswa saat mengikuti pembelajaran PAI. Penggunaan media digital dalam pembelajaran agama tidak hanya sekedar mengikuti trend, namun juga merupakan upaya untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan karakteristik generasi muda yang akrab dengan teknologi. Dalam penggunaan media Canva ada beberapa hal yang berdampak positif diantaranya yaitu dengan menggunakan media digital memungkinkan presentasi materi PAI dalam bentuk visual yang menarik, seperti animasi, video, dan infografis akan membuat materi pelajaran menjadi lebih hidup dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak mudah bosan. dan akan menghasilkan visualisasi yang lebih menarik bagi siswa. Materi pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 3 Jember dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, karena di area sekolah sudah difasilitasi jaringan WIFI. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran dan siswa lebih antusias dalam belajar PAI karena lebih mudah untuk diakses. Dengan menggunakan media berbasis Canva memungkinkan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember, yang mana setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda beda.

Sebelum mengenal metode Canva situasi pembelajaran PAI sebelumnya menggunakan ceramah, diskusi, dan penggunaan media visual sederhana. Sehingga siswa akan cepat bosan, dan merasa kesulitan untuk memahami konsep dalam proses pembelajaran. Melihat situasi dan kondisi dalam pembelajaran PAI yang kurang di minati siswa guru PAI memulai inovasi dalam pembelajaran tersebut dengan menggunakan media Canva. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media Canva yaitu dengan memilih materi yang cocok untuk

disampaikan kemudian bagaimana materi akan dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dicerna, fitur apa saja yang akan digunakan dalam media pembelajaran sesuai materi, sehingga tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva harus memperhatikan kondisi kelas, karena antar kelas tidak sama bakat dan mintanya. Sehingga perlu diketahui juga gaya belajarnya sehingga menggunakan media Canva yang bagaimana yang akan diterapkan. Sehingga guru PAI akan mudah dalam menyajikan materi atau menjadi fasilitator. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Sebelum mulai proses pembelajaran, guru PAI mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan juga media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu media pembelajaran berbasis Canva. Pada saat masuk kelas, guru mengucapkan salam kepada semua siswa, dan siswa menjawab dengan kompak. Setelah itu, guru mengadakan tanya jawab kepada siswa-siswi tentang materi yang sudah pernah dipelajari pada hari sebelumnya, tanya jawab tentang kegiatan di rumah sebelum berangkat ke sekolah yaitu dengan tujuan untuk menfokuskan peserta didik sebelum masuk pembelajaran inti, guru meminta siswa untuk memimpin *ice breaking* sebagai salah satu cara guru untuk membangkitkan semangat dan mengkondisikan keadaan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya guru dengan suara yang jelas menyampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan memperlihatkan media yang mau diimplementasikan dalam pembelajaran. Guru mengawali dengan menampilkan video dengan mengadakan tanya jawab kepada siswa, “ayo anak-anak, setelah kalian lihat cuplikan video tadi apa yang tergambar dalam pemahaman? Dengan semangat siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, bervariasi nada dan jawaban siswa, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis canva membuat siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran PAI dan siswa sangat antusias serta membuat siswa penasaran tentang media atau pokok bahasan yang sedang dipelajari. Langkah selanjutnya guru menunjuk siswa satu per satu untuk memberikan komentar terhadap video yang telah diputar. Dari sini bisa diketahui bahwa siswa memperhatikan video tersebut dengan antusias. Hal ini bisa dilihat antusias siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan. Dengan melihat dari antusias saat pembelajaran menggunakan media berbasis Canva, guru membentuk secara berkelompok yang nantinya siswa akan mempresentasikan kedepan kelas, dan kelompok yang lain mengajukan pertanyaan terkait materi yang disajikan oleh masing-masing kelompok. Pembelajaran PAI berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 mempunyai beberapa kesimpulan, yaitu saat guru mempersiapkan perencanaan dengan menggunakan media pembelajaran dan melakukan apersepsi. Kemudian

guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan mengajak siswa untuk melihat video materi Akhlak. Setelah siswa melihat video pembelajaran tersebut diminta untuk membuat resume dalam bentuk poster yang selanjutnya dipresentasikan secara berkelompok didepan kelas menggunakan tampilan proyektor. Selanjutnya Guru memberikan waktu kepada kelompok lain untuk bertanya tentang materi yang telah disajikan dan dilanjutkan menyimpulkan hasil diskusi dan guru memberikan motivasi belajar untuk selalu rajin belajar, tidak boleh menjadi anak pemasalahan dan suka menolong atau membantu orang tua dan teman. Strategi pembelajaran yang efektif akan berdampak pada pemberian solusi terbaik selama pelaksanaan pembelajaran untuk mensukseskan keterlaksanaan pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar (Fajri, Yasin, et al. 2021; Fajri et al. 2022).. Berdasarkan hasil wawancara disampaikan bahwa sebelum menggunakan media berbasis Canva siswa biasa-biasa saja dalam mengikuti pembelajaran PAI, mereka sering bermain HP saat pembelajaran berlangsung bahkan siswa sering mengobrol dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar dan menyebabkan konsentrasi belajar kurang maksimal. Namun setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis canva yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, maka perhatian siswa menjadi lebih fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran PAI, siswa lebih termotivasi untuk belajar yang hasil belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya dan minat belajar siswa semakin meningkat.

Pembahasan

Harapan dari semua pelaksanaan pembelajaran adalah untuk membantu proses perkembangan peserta didik secara maksimal, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuan Pendidikan pada umumnya. Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran SMA Muhammadiyah 3 Jember yang bertujuan membentuk Siswa yang berakhlakul karimah, berbakti kepada orang tua dan guru. Tujuan tersebut akan tercapai jika pengelolaan pelajaran khususnya pelajaran PAI di kelas sudah berjalan dengan lancar. Untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang baik dan lancar, maka guru dituntut harus mampu menyusun dan merencanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa , sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran berbasis canva memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Siswa lebih mudah menjawab pertanyaan dari guru, karena pada umumnya materi yang disampaikan adalah materi yang diterapkan dalam kehidupan sehari hari, dan selanjutnya diperluas dengan materi yang tidak ada dilingkungan anak dengan tujuan agar anak bisa mengetahui dan

menambah pemahaman tentang materi yang sudah dibahas. Sesuai hasil wawancara terhadap salah satu guru PAI di SMA Muhammadiyah 3 Jember, bahwa guru yang mengajarkan tentang materi Akhlak, yaitu: “Dalam penerapan pembelajaran dengan Media Pembelajaran visual Berbasis aplikasi canva ini, merupakan salah satu cara terbaik guru untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar, siswa lebih aktif dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan menggunakan bantuan media tersebut, semua siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab tentang materi akhlak yang disampaikan menggunakan bantuan media yang ada di depan kelas. Bahkan siswa menginginkan setiap pembelajaran menggunakan media canva yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam belajar, yang disebabkan oleh tampilan-tampilan Video kreatif dan tampilan yang lebih menarik bagi siswa”. Berdasarkan tren digitalisasi yang digemari siswa, maka guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran termasuk pemilihan materi dan media yang relevan dengan bakat dan minat peserta didik (Mila et al. 2021; Fajri, Baharun, et al. 2021; Fajri 2019b)

Wawancara kepada salah satu siswa SMA Muhammadiyah 3 Jember, dengan didapatkan hasilnya, bahwa ”saya suka Pembelajaran menggunakan media berbasis Canva, dan siswa diberikan tugas untuk memberikan hasil kesimpulan dalam bentuk poster yang dibuat dengan menggunakan media Canva juga. Saya suka, dan kalau bisa setiap pembelajaran menggunakan seperti tampilan Video dan tugas seperti pembelajaran materi yang tadi”.

Dapat disimpulkan, bahwa peserta didik lebih menyukai dan memahami materi pembelajaran yang disajikan menggunakan bantuan media, apalagi media yang digunakan sangat menarik dan disusun sesuai karakteristik siswa dan perkembangan dunia digital. Namun untuk memaksimalkan manfaat media digital dalam pembelajaran PAI, beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu Pemilihan Media yang Tepat sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Memastikan konten yang akan disajikan akurat, relevan..Pelatihan Guru harus memadai agar dapat memanfaatkan media digital secara efektif. Melakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran PAI berbasis Canva di SMA Muhammadiyah 3 Jember memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tergambar dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Namun, keberhasilan penerapan pembelajaran ini juga tergantung pada kreativitas guru dalam mendesain materi dan kemampuan guru dalam

mengelola kelas. Seorang guru harus memiliki perencanaan yang baik, salah satunya menentukan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran. Rencana pembelajaran harus selaras dengan materi, media serta karakteristik siswa. Adanya pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, keterlibatan siswa dalam berkolaborasi dengan sesama teman mengalami peningkatan dari sebelumnya. Kelebihan dan kekurangan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember, yaitu: *Pertama* Kelebihan yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media digital, sehingga antusias dan motivasi siswa semakin tinggi. Pemahaman siswa juga semakin mudah bagus. Media yang disusun menggunakan aplikasi canva sangat menarik, sehingga anak menjadi penasaran dan termotivasi untuk belajar.

Kedua Kekurangan pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva yaitu tidak semua guru mampu menyusun media pembelajaran menggunakan media Canva. Jaringan yang menjadi kendala saat pemadaman listrik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Celengan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVSDA. *JurnalilmiahPendidikan*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v1i2.33>
- Fajri, Z., Yasin, M., Masykur, M., & Adi Putra, M. W. (2021). PKM Penyuluhan Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 493–508. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2756>
- Firthian, R., & Putry, D. . (2021). Penciptaan Ilustrasi Prabu Siliwangi sebagai Media Pelestarian Budaya dan Sejarah di Jawa Barat. *Paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 1(1), 1–8.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384 2394
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32, <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>

- Khumaidah, Shirley, and Mohammad Nu'man. 2021. "Inovasi Media Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19." *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 4(1):90–101.
- Lestyowati, J. (2020). Metode Storytelling : Peningkatan Motivasi Perilaku Antikorupsi. *INTEGRITAS: Jurnal Antikorupsi*, 6(1), 125–139.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021*, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19", 181–188.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 6271–6279. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Samura, A. O. (2016). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>
- Sumarno, Mahmuda, Yulis Jamiah, Dona Fitriawan, Ahmad Yani T, and Agung Hartoyo. 2023. "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Materi Transformasi Kelas Vii." *Journal of Educational Review and Research* 6(1):56–62.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103–114
- Taiwo, S. (2009). Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 8(1 Article 8), ISSN: 1303-6521.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi Dan Pengukuranya*. Bumi Aksara.
- Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTs Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, <https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.258>