

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP SWASTA  
MARISI MEDAN**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Nama : Widi L. Siringoringo  
NPM : 20160020  
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2024**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP SWASTA  
MARISI MEDAN**

**SKRIPSI**

Diajukan pada Universitas HKBP Nommensen Medan Untuk Memenuhi Syarat  
Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:**

**Nama : Widi L. Siringoringo**  
**NPM : 20160020**  
**Program Studi : Pendidikan Agama Kristen**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Kristen  
**Judul** : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada  
Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta  
Marisi Medan

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Pembimbing I

Bangun Munthe, S.Pd., M.M.

Pembimbing II

Bangun, S.Th., M.Th.

Medan, 10 Oktober 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M.

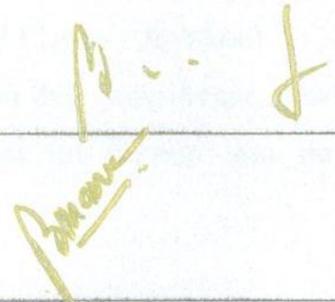
## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

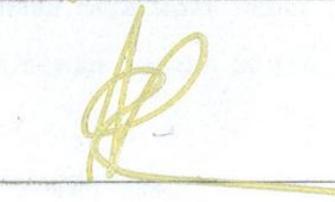
Nama : Widi L. Siringoringo  
NPM : 20160020  
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen  
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada  
Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta  
Marisi Medan

Telah didapatkan pada Ujian Akhir (Meja Hijau) pada tanggal 26 September 2024 dengan Nilai A-

Pembimbing I  
Bangun Munthe, S.Pd., M.M.



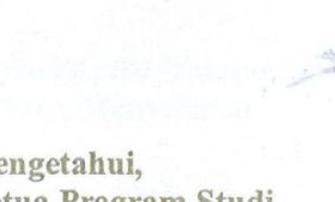
Pembimbing II  
Bangun, S.Th., M.Th.



Penguji I  
Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd.



Penguji II  
Pdt. Imelda Butarbutar, S.Th., M.Psi.



Mengesahkan  
Dekan FKIP



Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen

  
Bangun Munthe, S.Pd., M.M

## **SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**Tempat/Tanggal Lahir** : Natam, 11 April 2002  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Kristen  
**Jenjang** : Strata (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan”**

1. Adalah benar-benar hasil karya sendiri (Tidak hasil Plagiat / Jiplakan)
2. Tidak didasarkan pada data palsu dan berdasarkan data yang benar, pendapat atau temuan orang lain yang di dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik.

Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar. Saya bersedia menanggung resiko dan siap di perkarakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

**Medan, 10 Oktober 2024**  
**Yang Menyatakan**



**Widi L. Siringoringo**  
**NPM : 20160020**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU**  
**PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II Kantor FKIP  
Tel.

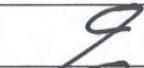
061-4522922; Fax. 4571426 Medan

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

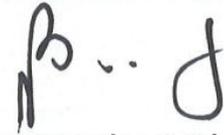
Nama : Widi L. Siringoringo  
NPM : 20160020  
Program Studi : Pendidikan Agama kristen  
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP  
Swasta Marisi Medan

Dosen Pembimbing I : Bangun Munthe, S.Pd., M.M

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	03/04/2024	TU L.2 FKIP	Pengajuan judul skripsi	
2	05/04/2024	TU L.2 FKIP	Acc judul skripsi	
3	17/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
4	22/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
5	27/04/2024	Porlak Nommensen	Bimbingan bab 1	
6	29/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
7	03/05/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 1	
8	15/05/2024	TU L.2 FKIP	Konsultasi bab 2	
9	22/05/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
10	03/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
11	07/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
12	10/06/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 2	

13	24/06/2024	TU L.2 FKIP	Konsultasi bab 3	
14	28/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
15	03/07/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
16	15/07/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
17	17/07/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 3 & Sempro	
18	17/09/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 4&5	
19	18/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 4,5 & ACC sidang	

Medan, 10 Oktober 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen



Bangun Munthe, S.Pd., M.M



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
HKBP NOMMENSEN**

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II Kantor FKIP Tel.

061-4522922; Fax. 4571426 Medan

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama kristen  
**Judul Skripsi** : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP  
Swasta Marisi Medan  
**Dosen Pembimbing II** : Bangun, S.Th., M.Th

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	21/05/2024	Bimbingan online	Bimbingan & ACC bab 1	
2	13/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
3	20/06/2024	TU L.2 FKIP	Revisi bab 2	
4	29/06/2024	Bimbingan Online	ACC bab 2	
5	06/07/2024	Bimbingan Online	Revisi bab 1,2&3	
6	10/07/2024	Bimbingan Online	ACC Bab 1,2&3	
7	13/09/2024	Bimbingan Online	Bimbingan bab 4&5	
8	18/09/2024	Bimbingan Online	Bimbingan bab 4&5	
9	24/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC Bab 4,5 & ACC Meja Hijau	

Medan, 10 Oktober 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M

**ABSTRAK**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA**  
**DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN**  
**AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP MARISI MEDAN**

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**Npm** : 20160020  
**Dosen Pembimbing** : (I) Bangun Munthe, S.Pd., M.M  
(II) Bangun, S.Th., M.Th

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII Smp Marisi Medan dengan jumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sedangkan analisis data yang dilakukan penelitian hipotesis adalah korelasi product moment person dengan alat pengumpulan data adalah angket. Dari hasil pengujian diperoleh korelasi ( $r$ ) 0,63 dengan uji determinasi sebesar 39,69% dan untuk mengetahui signifikan tidaknya koefisien korelasi pada taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 maka diadakan uji “t” dengan kriteria pengujian jika  $t_{hitung}$  yang didapat dari perhitungan lebih besar ( $>$ ) dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 1-0.05 dengan  $dk = n - 2$  maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dari hasil pengujian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,98 > 1,71$ ), maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat ditemukan keterkaitan yang berarti antara implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VIII di SMP Swasta Marisi Medan.

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

**ABSTRACT**  
**IMPLEMENTATION OF CANVA APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA IN  
INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING CHRISTIANITY IN  
GRADE VIII SMP MARISI MEDAN**

**Name** : Widi L. Siringoringo  
**Npm** : 20160020  
**Supervisor** : (I) Bangun Munthe, S.Pd., M.M  
(II) Bangun, S.Th., M.Th

*The purpose of this study is to see how the Implementation of Canva Application-Based Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning Christian Religion Kels VIII Marisi Junior High School Medan with a total of 26 people. This study uses a descriptive method, while the data analysis carried out by hypothesis research is the correlation of product moment person with the data collection tool is a questionnaire. From the test results, a correlation (r) of 0.63 was obtained with a determination test of 39.69% and to find out whether the correlation coefficient was significant at the real level ( $\alpha$ ) = 0.05, a "t" test was held with the test criteria if what was obtained from the calculation was greater (>) than the significant level of 1-0.05 with  $dk = n - 2$ , then the hypothesis was accepted and in other cases rejected. From the test results,  $> (3.98 > 1.71)$  were obtained, then the hypothesis was accepted. Thus, a meaningful connection can be found between the implementation of the canva application-based learning method in increasing interest in learning Shiva in the subject of Christian religious education in grade VIII at Marisi Private Junior High School in Medan.*

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya yang telah memberikan hikmat dan kesehatan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Skripsi ini berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan”** yang diajukan untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.

Dalam penelitian skripsi ini, penulis menyadari skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan, saran, motivasi, petunjuk dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Richard AM. Napitupulu, S.T., M.T, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan.
2. Bapak Dr. Mula Sigiuro, M.Si, Ph.d, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
3. Bapak Bangun Munthe, S.Pd., M.M, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
4. Bapak Bangun Munthe, S.Pd., M.M, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dorongan dan motivasi dan sudah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Bangun S.Th., M.Th, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
6. Ibu Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
7. Ibu Pdt. Imelda Butar-butar, S.Th., M.Psi selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Program Pendidikan Agama Kristen Universitas HKBP Nommensen Medan yang selalu membantu penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
9. Seluruh pegawai di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan yang telah memberikan bantuan kepada penulis dibidang administrasi.
10. Ibu Hagaina Marbun, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Swasta Marisi Medan beserta jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis pada saat melaksanakan penelitian serta guru pendidikan agama Kristen yang telah ikut serta membantu proses melakukan penelitian.
11. Paling teristimewa penulis sampaikan kepada orang tua bapak tersayang Jamian Siringoringo S.Pd dan Ibu tercinta Masrini Sihotang yang selalu memberi dukungan, motivasi, serta doa yang tulus kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk kasih sayang dan kerja keras

menyekolahkan penulis, mendidik, mengajarkan setiap hal kehidupan, yang selalu mengusahakan, dan mengupayakan segala kebutuhan penulis agar terpenuhi dan tidak tertinggal dari orang lain. Semoga selalu sehat dan kiranya Tuhan membalas kebaikan bapak dan mamak. Tuhan memberkati dan menyertai segala pekerjaan tangan dan langkah kaki dimana pun berada.

12. Terkhusus buat saudara penulis, Kakak Novrija Siringoringo, abang Samuel Siringoringo dan abang Jonatan Siringoringo yang telah mendukung penulis, selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
13. Keluarga besar pomparan Op. Natasya Siringoringo /Br. Sihotang yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
14. Keluarga besar pomparan Op. Anita Sihotang /Br. Sitohang yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
15. Buat sahabat seperjuangan dalam perkuliahan ini yang terdiri dari Septi Sitohang, Nelly Sitanggang, Yunika purba, Winda Nadya u Tanjung atas bantuan dan pertolongannya di perkuliahan kita selama 4 tahun, terimakasih untuk kebersamaan dalam hal memaklumi dan memahami, dalam segala suka dan duka yang telah kita lalui. Semoga kita bisa sama-sama menggapai kesuksesan di masa depan.
16. Kepada Abang Senior Alumni Program Studi Pendidikan Agama Kristen, abang Junifer Parsaoran Manurung, S.Pd yang sudah banyak membantu

penulis dalam akademik dan pengolahan data selama penulis penyusunan skripsi ini.

17. Buat semua teman-teman seperjuangan stambuk 20 terimakasih atas dukungan dan bantuannya untuk penulis.

Atas segala bantuan dan jasa mereka penulis tidak dapat membalasnya selain doa semoga Tuhan Yang Maha Esa memberi kasih dan berkatNya senantiasa dalam hidup mereka. Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca. Penulis menyadari dalam menyelesaikan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun dianalisis. Hasil penelitian ini sangat mengharapkan kritik dan saran dari pihak pembaca untuk dapat membangun peneliti dimasa yang akan datang.

**Medan, 10 Oktober 2024**  
**Penulis**



**Widi L. Siringoringo**  
**Npm:20160020**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA .....	ii
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN .....	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	iv
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN .....	vi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	8
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	8
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
<b>A. Kerangka Teoritis</b> .....	13
<b>B. Penelitian relevan / Penelitian terdahulu</b> .....	35
<b>C. Minat</b> .....	37
<b>D. Kerangka Konseptual</b> .....	46

E. Kerangka Hipotesis.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	48
A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....	48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sampel.....	49
D. Variabel dan Defenisi Operasional.....	51
E. Instrumen Penelitian.....	52
2. Instrumen Variabel Terikat (Y) .....	55
Tabel 4 .....	56
H. Teknik Analisis Data .....	59
1. Analisa Data Khusus Tentang Angket .....	60
BAB IV PEMBAHASAN PENELITIAN .....	67
A. Analisis Data.....	67
B. Uji Normalitas .....	74
C. Pengujian Hipotesa .....	76
D. Temuan Penelitian .....	79
E. Analisis Data Pengujian Hipotesis.....	80
F. Keterbatasan Penelitian .....	82
BAB V_ KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses edukasi untuk memanusiakan manusia pada tingkat yang lebih baik, lebih maju dan lebih bernilai serta lebih beradab (Tanduklangi, 2020). Selain itu, secara kodrati pula manusia diberi kemampuan berpikir sebagai penggerak untuk mau merubah, memperbaiki, memajukan serta meningkatkan taraf hidupnya dan semuanya itu hanya dapat diperoleh melalui pendidikan. Jadi pendidikan adalah bagian integral dalam hidup manusia.

Pendidikan menjadi sarana utama untuk pengembangan SDM, yang sejalan dengan tujuan utama dalam pembangunan nasional yang menekankan kuat pada pengembangan sumber daya manusia (PSDM). Pendidikan dianggap berhasil jika memiliki produk yang unggul, di sini produk yang unggul mencakup pada kognitif, afektif dan psikomotor (Siregar, N. 2014)

Di tengah era globalisasi yang terus berkembang, pendidikan yang berkualitas sangat penting dalam menopang daya saing sebuah bangsa. Pendidikan yang berkualitas didapatkan dari pengajaran seorang guru yang berkualitas juga. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Namun pada saat ini terutama dalam pendidikan, diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya, untuk itu lembaga pendidikan Indonesia mulai menata kembali kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Alifah, 2021) . Kurikulum yang ditetapkan pada saat ini adalah “Kurikulum Merdeka” yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana menciptakan anak muda untuk memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekedar pandai mengingat informasi.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Maka perlu kerja keras untuk seorang pendidik dalam menciptakan suatu pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik (Siregar, N. & Munthe, B. 2023). Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian

rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik.

Sebab dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga kerja yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, dan dapat juga membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku. Manfaat media pembelajaran yaitu, 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Perkembangan teknologi saat ini turut menjadi faktor keberhasilan penyediaan media pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar (Fitra & Maksun, 2021). Perkembangan teknologi saat ini juga semakin pesat dan pengaruhnya sudah memasuki banyak sekali aspek, salah satunya pendidikan. Semakin berkembangnya zaman, otomatis perubahan sistem pendidikan juga harus semakin berkembang, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Maka dalam hal ini, guru diharapkan supaya dapat memiliki kemampuan dalam teknologi dan menciptakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Hal ini tentu akan membantu siswa dalam proses belajar mengingat saat ini banyak sekali siswa yang lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dibandingkan untuk belajar.

Teknologi mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan. Pada pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi itu dalam proses pembelajaran di kelas. Namun untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi itu, guru dapat menggunakan media dalam membantu proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Berbagai macam aplikasi teknologi yang ada, salah satu aplikasi teknologi yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu aplikasi *Canva*.

Dengan demikian masalah yang muncul apakah siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan belajar dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dapat membuat pembelajaran menarik sehingga dapat menumbuhkan keinginan atau minat dari dalam diri siswa. Dengan adanya judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” peneliti akan lebih lanjut meneliti permasalahan diatas sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Aplikasi *Canva* merupakan platform desain berbasis daring yang memiliki berbagai desain infografik, poster, video, grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku dan lain sebagainya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki. *Canva* sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan rancangan dari template yang tersedia. Guru dan peserta didik dapat berkreasi dalam sebuah karya yang kreatif dan menarik.

Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *canva* yang sering digunakan untuk proses pembelajaran yaitu berbagai template menarik yang tersedia dalam aplikasi *Canva* tersebut. Dimana diantaranya fitur whiteboards, yaitu alat bantu papan tulis online gratis yang memungkinkan pengguna bisa berkolaborasi dan menuangkan ide secara visual. Manfaat fitur whiteboards antara lain, membantu berfikir lebih kreatif dan visual.

Fitur template yang lain yang terdapat dalam aplikasi *canva* yaitu presentation, dimana aplikasi ini menyediakan sangat banyak template presentasi yang unik dan lucu sehingga meningkatkan keinginan untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya template yang

sering digunakan yaitu video. Hal yang sering dijumpai pada saat ini pada proses pembelajaran di sekolah yaitu peserta didik yang merasa bosan serta kurang minat dalam proses pembelajaran. Maka perlu implementasi pembelajaran berbasis teknologi canva dalam pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan minat.

Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Minat adalah perasaan yang lebih menyukai dan tertarik pada sesuatu atau aktivitas tanpa mengatakannya. Minat juga merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Jika dikaitkan dalam proses pembelajaran maka minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan pengajaran serta pendidikan yang bersumber pada Alkitab, berpusat pada Kristus serta tergantung kepada roh kudus yang membimbing tiap individu pada seluruh tingkatan perkembangan melalui pengajaran masa saat ini ke arah pengenalan serta pengalaman rencana dan kehendak Allah lewat Kristus dalam tiap aspek kehidupan, dan memenuhi untuk pelayanan yang efisien, yang berpusat pada Kristus Sang Guru Agung (Tanduklangi, 2020).

Tujuan pendidikan Kristen adalah pendidikan yang berkarakter berdasarkan Alkitab, dan guru agama sebagai penginjil, berperan atas

penyerahan diri setiap anak didiknya kepada Yesus Kristus. Artinya pengajaran injil yang dilakukan merupakan presentasi dari kebenaran dan kehidupan Kristen, baik melalui perkataan maupun perbuatan, agar orang mau menerimanya dan percaya kepada Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat (Siregar, N. 2018a). Untuk itu guru agama harus dapat menyaksikan Firman Tuhan melalui kehidupannya sendiri agar menjadi nilai plus yang memikat perhatian siswa (Siregar, N. 2022).

Berdasarkan pengamatan penulis, pada saat melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di SMP Swasta Marisi Medan pada kelas VIII, minat belajar siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih tergolong rendah, sebab berdasarkan pengamatan peneliti terhadap sikap siswa saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan awal peneliti menemukan bahwa siswa cenderung sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing, seperti mengobrol, bermain hp, suasana kelas yang cenderung susah dikontrol dikarenakan siswa yang cenderung asik sendiri. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, sebagian siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru, siswa cenderung acuh dan memilih ribut dan bahkan ssaat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat ngantuk.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan perlu untuk menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk itu peneliti bermaksud

melakukan penelitian terhadap judul “**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah untuk melihat berbagai permasalahan yang terdapat dalam latar belakang yaitu:

1. Kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran dan hanya berpusat kepada guru saja
2. Peningkatan minat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan penulis tidak meluas dan terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang akan diteliti yaitu penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Agama Kristen dengan menerapkan media teknologi berbasis *Canva* di SMP Swasta Marisi Medan. Hal ini dapat dilihat dari 2 Variabel berikut:

### **a. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Canva* (Variabel X)**

*Canva* adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* membuat aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam grafis yang terdiri atas: presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Lailni roma et al., 2023). *Canva* sangat mempermudah

guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *canva* mempermudah guru beserta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

#### **b. Minat Belajar Siswa (Variabel Y)**

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sejalan dengan itu, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau yang besar terhadap sesuatu (Widiati et al., 2022). Dapat dikatakan juga bahwa minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar dimana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Untuk itu, perlu adanya suatu tindakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Indikator minat belajar menurut Safari dalam (Friantini & Winata, 2019) yaitu: 1) rasa senang, 2) ketertarikan siswa dalam belajar, 3) perhatian siswa dalam belajar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat oleh penulis, maka rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis adalah:

**a. Rumusan masalah umum**

Sejauhmana implementasi media teknologi berbasis *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?

**b. Rumusan masalah khusus**

1. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (presentasi) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?
2. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (poster) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?
3. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (brosur) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

**a. Tujuan umum**

Untuk mengetahui sejauhmana implementasi media teknologi berbasis *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan

**b. Tujuan khusus**

1. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (presentasi) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan
2. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (Poster) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan
3. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (brosur) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan

**F. Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian akan bernilai Ketika dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

**1. Manfaat teoritis**

1. Untuk memenuhi persyaratan akademik untuk gelar Strata 1 (S1) di bidang Pendidikan
2. Penelitian ini bermanfaat untuk dapat menambah pengetahuan penelitian, terutama tentang wawasan ilmu Pendidikan khususnya dadlam mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *canva* dalam pembelajaran Agama Kristen untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan

**2 . Manfaat praktis**

1. Manfaat bagi peneliti

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi *Canva*

2. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan minat belajar, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dan juga membantu siswa supaya lebih aktif dalam kelas Ketika proses belajar dan pembelajaran berlangsung

3. Manfaat bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi bervariasi

4. Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat menerapkan media pembelajaran yang telah diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

Kerangka teoritis adalah suatu rencana, dimana di dalamnya terdapat penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil penelitian tersebut. Kerangka teoritis ini yang akan membahas beberapa aspek yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian.

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk mengkomunikasikan ide atau fakta kepada siswa guna mempercepat proses pembelajaran (Siregar, N. et al., 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar (Hasan et al., 2021). Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan yang telah disampaikan oleh pengajar.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antar guru dan siswa. Guru sebagai pengirim informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Komunikasi yang baik tercipta antara

guru dan siswa jika keduanya berjalan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik pula.

Namun untuk menyempurnakan komunikasi yang baik antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif dan kolaboratif.

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata,

membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Levie dan Lentz (Wulandari et al., 2023) mengemukakan empat fungsi media pengajaran atau media pembelajaran khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi Atensi; Yaitu fungsi inti dalam media visual, dimana fungsi ini menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya Kembali.

Sapriyah (Wulandari et al., 2023) mengatakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik

4. Dengan sikap yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

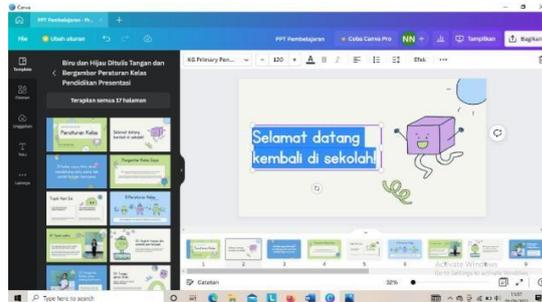
## 2. Pengertian media pembelajaran teknologi *canva*

*Canva* menurut Rahma Elvira Tanjung (Kaffah et al., 2023) adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook.

Penggunaan media pembelajaran *canva* ini sangat membantu, terutama para guru dalam mempersiapkan bahan atau materi pembelajaran yang menarik, sehingga siswa yang diajarkan tertarik dan berminat untuk belajar. Aplikasi ini merupakan desain grafis online. Dengan aplikasi *canva*, guru bisa menghasilkan bahan ajar dengan cepat dan efisien, sehingga guru mudah untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, juga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.

### 3. Indikator media pembelajaran *canva*

#### 1. Presentase



Presentasi merupakan salah satu dari fitur *canva* yang digunakan untuk membuat suatu materi pembelajaran yang menarik. Presentase adalah kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat, survei atau informasi kepada orang lain misalkan tugas sekolah, rapat kantor, rangkaian acara tertentu, dan lain sebagainya. Dalam aplikasi *canva*, terdapat banyak template yang tersedia, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang menggunakan aplikasi *canva*.

Menurut Titik Triwidodo (Sulistiyowati, 2018) pengertian presentasi yaitu suatu bentuk laporan lisan mengenai suatu fakta tertentu kepada komunikan. Hal ini berarti bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal yaitu salah satu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pihak lain melalui tulisan atau lisan. Sedangkan menurut Erwin Sutomo (Sulistiyowati, 2018) pengertian presentasi adalah suatu kegiatan aktif dimana seorang pembicara menyampaikan dan

mengkomunikasikan ide serta informasi kepada sekelompok audiens.

Secara umum presentasi merupakan kegiatan penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar membeli produk, menggunakan jasa, atau untuk kepentingan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa presentasi mempunyai berbagai macam tujuan. Penyampaian presentasi disesuaikan dengan maksud dan tujuan disampaikannya presentasi.

Dalam melakukan presentasi diperlukan penggunaan media yang dapat mendukung kelancaran keefektifan kegiatan. Beberapa media yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: proyektor, laptop/komputer, papan tulis, aplikasi *canva*. Dalam pemilihan media presentasi tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan presentasi itu sendiri.

Dalam hal ini, penulis menerapkan presentasi dengan menggunakan media komputer dengan aplikasi *Canva*. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Namun seorang pembicara dengan presentasi yang baik bukan hanya sekedar kemampuan pembicara untuk menguasai materi yang akan disampaikannya.

Dengan adanya fitur presentase ini, dapat mempermudah guru untuk menyiapkan materi pembelajaran yang unik dan kreatif, sehingga siswa lebih tertarik untuk melihat, dan mendengarkan pengajaran guru serta dapat memahaminya.

Cara membuat presentasi di aplikasi *canva*:

1. Buka aplikasi *canva*

Langkah pertama sekali yaitu langsung membuka aplikasi *canva* yang telah di download atau dengan membuka browser di PC akses situs *canva*, lalu pilih proyek presentasi.

2. Pilih template presentase

Kemudian akan diarahkan ke lembar kerja. Selanjutnya klik tab desain dan pilih template yang ingin digunakan untuk membuat presentasi tersebut.

3. Modifikasi teks template

Jika sudah, bisa modifikasi teks dari template tersebut. Biasanya font dari template tersebut sudah cocok, hanya perlu mengubah kalimatnya saja dan menyesuaikan ukurannya. Namun, jika ingin mengganti font, dapat melihat taskbar bagian atas, di sana terdapat fitur untuk mengubah ukuran font.

4. Menambahkan foto ke presentasi

Jika ingin menambahkan foto ke presentasi bisa dilakukan, baik foto yang sudah ada di *canva* ataupun yang disediakan sendiri.

## 5. Unduh file presentasi

Tahap terakhir, bisa langsung unduh file presentasi tersebut kalau sudah menyelesaikannya.

Supaya presentasi menarik di *canva*, perlu memperhatikan ketentuan penting yaitu:

### 1. Tetap sederhana

Menampilkan slide dengan teks ringkas dan tidak perlu menjelaskan per poin hingga menurun. Atur sesederhana mungkin.

### 2. Singkat, padat, dan jelas

Menggunakan kalimat yang tidak terlalu Panjang, sehingga memudahkan seseorang dalam membaca

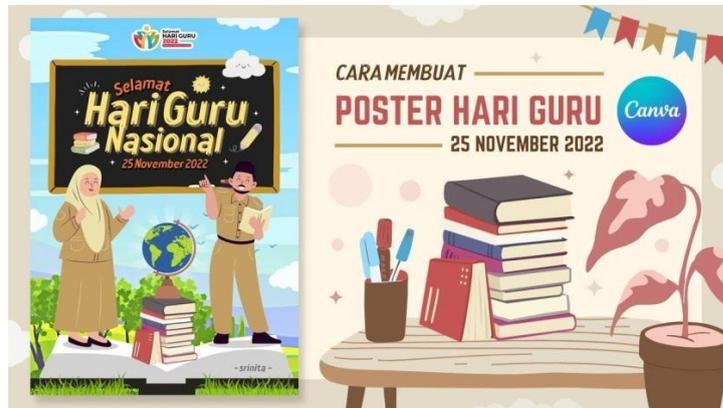
### 3. Memperhatikan kontras.

Pengaturan kontras yang seimbang, membantu audiens memperhatikan dengan cepat untuk melihat mana pesan utama dan menangkap pesan inti yang disampaikan.

### 4. Saling berkesinambungan

Warna, logo, font, dan elemen desain lainnya mesti dibuat secocok mungkin.

## 2. Poster



Menurut Sanjaya, (Yusandika et al., 2018) mengatakan bahwa poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, ide, tertentu sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.

Media poster dijadikan sarana untuk mengkomunikasikan gagasan, evaluasi, dan proyek inovasi klinis, kajian ini juga mengembangkan metode-metode belajar yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media poster. Dalam dunia pendidikan, poster sudah mendapat perhatian besar sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan, dan kesan, ide dan lain sebagainya.

Munadi (Pahlevi et al., 2017) menyatakan bahwa poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya.

Kegunaan utamanya yaitu untuk memberikan sebuah ilustrasi tentang sesuatu.

Menurut Anitah (Astuti et al., n.d. 2013) poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata untuk dapat menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara singkat.

Dari pengertian dan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa bahwa poster adalah media yang terdiri dari gambar maupun tulisan sederhana, dan pada umumnya menyampaikan pesan, menangkap perhatian serta menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatan pembaca.

Dengan adanya poster, maka orang-orang yang mempunyai minat khusus akan tertarik karena poster yang disediakan menyediakan pokok dari suatu permasalahan. Dalam poster terdapat pesan singkat dalam bentuk gambar yang bertujuan untuk mempengaruhi orang agar tertarik akan sesuatu hal.

Menurut Hess dan Brook (Nurfadhillah et al., 2021) ada beberapa kriteria dalam membuat media poster yang baik dan benar, kriterianya yaitu:

1. Sederhana. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan sederhana adalah poster yang ditampilkan tidak boleh banyak tulisan dan ringkas serta dibatasi hal-hal penting saja. Akan tetapi antara gambar dan tulisan harus punya maksud yang brkesinambungan. Karena tujuan dari pembuatan poster itu sendiri supaya yang melihat tahu maksud pesan yang disampaikan poster tersebut dan pesan yang dimaksud untuk

menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan berabti di dalam ingatannya.

2. Menyajikan suatu ide dan untuk mencapai tujuan yang pokok. Tujuan dari penyampaian pesan dalam poster tersebut harus jelas dan fokus sesuai gagasan yang telah dibuat. Jadi pesan yang disampaikan dalam poster tidak boleh melenceng dari tujuan awal.
3. Berwarna. Warna yang digunakan harus menarik perhatian yang melihatnya dan didesain sesuai keharmonisan antara gambar dan tulisan dalam poster tersebut. Karena ketepatan menentukan warna sangat berpengaruh dalam keindahan poster yang ditampilkan.
4. Slogannya ringkas, pemilihan kata yang digunakan harus singkat, padat, jelas dan tidak bertele-tele sehingga penikmat poster cepat memahami apa maksud pesan yang disampaikan dari poster tersebut.
5. Tulisannya jelas. Tulisan yang digunakan harus sesuai dengan tata letak poster itu sendiri. Dalam pemilihan warna, tulisan (besar-kecilnya), background serta gambar yang tepat agar tulisan yang ada dalamnya bisa tyerbaca, jangan menimbulkan makna ambigu di dalamnya.
6. Motif dan desain bervariasi. Supaya dalam penyampaian poster tidak membosankan. Jadi, poster harus di desain sekreatif mungkin agar selalu menarik bagi siapa yang membacanya.
7. Tepat guna. Dimaksudkan sasaran yang dituju dalam pembuatan poster itu yaitu untuk siapa poster itu ditujukan. Poater dalam pembelajaran disesuaikan sesuai jenjangnya.

Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) dalam pembuatan dan penggunaan media poster, guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam pembuatan media poster supaya media poster tersebut dapat dipahami oleh peserta didik, diantaranya yaitu:

1. Kesesuaian isi dengan kompetensi inti dasar, guru perlu membuat media poster harus sesuai dengan kompetensi isi dan kompetensi dasar.
2. Kesesuaian isi dengan Tingkat pemahaman siswa, jika guru tidak memperhatikan isi poster dengan Tingkat pemahaman siswa maka poster tersebut tidak akan mudah diterima peserta didik dan sebaliknya peserta didik akan merasa kesulitan.
3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami pada poster, penggunaan bahasa pada isi poster juga perlu diperhatikan karena jika bahasa dalam isi poster terlalu tinggi maka siswa

tidak akan memahaminya. Maka dari itu, guru perlu membuat isi poster dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik.

4. Kualitas tampilan gambar, dalam pembuatan poster kualitas gambar juga perlu diperhatikan. Karena jika kualitas gambar tidak terlalu bagus, peserta didik juga akan kesulitan untuk memahaminya.
5. Kejelasan gambar terhadap materi, gambar yang disajikan dalam poster harus sesuai dan saling berhubungan dengan penjelasan materi.

Dari uraian di atas tentang poster, hendaknya guru menggunakan poster pada pembelajaran di dalam kelas. Pertimbangan yang harus diperhatikan menurut (Nurfadhillah et al., 2021) yaitu sebagai berikut:

1. Untuk motivasi, penggunaan poster dalam pengajaran sebagai pendorong atau motivasi kegiatan belajar siswa. Diskusi dapat dilakukan dengan memperlihatkan sebuah poster berkenaan dengan bahan pengajaran. Di pihak lain poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih lanjut atau ingin lebih tahu tentang hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut.
2. Sebagai peringatan, penggunaan poster yang kedua diartikan sebagai suatu peringatan atau menyadarkan. Pesan melalui poster yang tepat akan membantu menyadarkan siswa, sehingga diharapkan bisa berubah perilakunya dalam praktik sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan.
3. Pengalaman yang kreatif, sebagai alat bantu mengajar poster memberikan kemungkinan belajar kreatif dan partisipasi. Kehadiran poster dalam proses belajar mengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk melukiskan tentang apa-apa yang dipelajari mereka.

#### Kelebihan dan Kekurangan Poster

Namun pada umumnya poster memiliki kelebihan dan kelemahan. Yang menjadi kelebihan dan kekurangan poster menurut (Yusandika et al., 2018) yaitu sebagai berikut:

## 1. Kelebihan

- a. Pembuatannya mudah dan bisa dibuat secara gratis melalui aplikasi *canva*. Pembuatan poster dalam aplikasi *canva* cukup mudah, karena di sana sudah tersedia contohnya atau ada template poster yang dapat digunakan secara gratis.
- b. Dapat mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disajikan. Poster dapat mempermudah pemahaman orang yang membaca atau melihat karena di dalamnya terdapat tulisan, gambar, dengan tujuan memberikan informasi yang jelas kepada khalayak ramai. Poster menggunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas dengan tujuan supaya udah dipahami sehingga pesan yang ada didalamnya tersampaikan dengan efektif.
- c. Dapat dilengkapi dengan warna-warni sehingga lebih menarik perhatian siswa. Pada pembuatan poster, biasanya dibuat semenarik mungkin, dengan banyak warna, dengan menggunakan warna-warna yang terang, cerah, kontras dan bervariasi, tetapi tidak berlebihan supaya tidak terlihat norak. Hal ini bertujuan agar tulisan terlihat dengan jelas dan mudah dibaca dan dipahami.
- d. Bentuknya sederhana. Bentuk poster yang sederhana, sehingga tidak membutuhkan atau memerlukan peralatan

khusus dalam pembuatannya, cukup dengan menggunakan aplikasi *canva*.

## 2. Kelemahan

- a. Dalam pembuatan poster diperlukannya keterampilan khusus. Karena dalam membuat poster diperlukannya kekreatifan, dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Jadi ketika membuat poster, dalam pikiran sudah terpola cara pembuatan poster yang menarik dan bervariasi. Hal itu tidak mudah karena ketika membuat poster yang asal-asalan tanpa adanya inovasi, maka siswa orang yang ingin melihat dan membaca juga kurang tertarik.
- b. Dalam memahami isi poster diperlukan kemampuan membaca. Artinya jika ingin memahami isi poster, maka harus bisa membaca dan memahami apa isi dari sebuah poster. Untuk orang-orang yang belum bisa membaca, maka otomatis mereka tidak akan bisa mengetahui isi dari suatu poster yang telah disediakan dan akan sulit dipahami.
- c. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual. Artinya pesan yang disampaikan hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata) dan tidak adanya suara yang akan didengar dari poster.

### 3. Brosur



Brosur merupakan sebuah media kemas ulang informasi dalam bentuk tercetak yang di dalamnya berisi beberapa informasi terkait suatu produk maupun layanan yang dapat membujuk dan mempengaruhi pembaca. Sehingga melalui brosur, pembaca dapat memahami dengan mudah informasi apa saja yang terdapat di dalam brosur tersebut karena dalam pengemasannya sangat praktis dan ekonomis (Nafiah & Jumino, 2019).

Brosur merupakan bagian dari fitur aplikasi canva. Brosur adalah kumpulan informasi singkat berupa buku saku atau lipatan kertas yang biasanya berfungsi untuk media promosi. Brosur berfungsi untuk memberikan suatu informasi tentang suatu yang ditawarkan kepada calon konsumen. Umumnya, brosur berbentuk selebaran kertas yang berisi informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Biasanya brosur dibagikan di tempat umum.

Brosur yang sering kita temukan yaitu brosur tentang makanan, brosur tentang sekolah, brosur tentang penjualan suatu

produk dan lain sebagainya. Tujuan utama pembuatan brosur yakni meningkatkan peluang agar upaya promosi tersebut lebih efektif lewat kemasan yang simple dan mudah dibawa.

Keuntungan menggunakan media brosur adalah masyarakat mampu memahami dalam membaca informasi dan dengan adanya efek persuasive dalam penyampaian informasi tersebut melalui kalimat dan visual yang tertera dalam brosur, sedangkan adanya kekurangan brosur dimana masyarakat masih sering menganggap brosur hanya sebagai sampah kertas, dan anggaran yang dikeluarkan untuk mencetak brosur.

Menurut Effendy (Nafiah & Jumino, 2019) brosur dapat dikategorikan sebagai sebagai media yang efektif dan komunikatif apabila mengandung beberapa unsur. Unsur tersebut diantaranya:

1. Bentuk

Bentuk pada brosur menentukan indikator besar kecilnya suatu organisasi yang menggunakan sarana sebagai media untuk menyampaikan dan memberitahukan sebuah informasi yang berkaitan dengan produk, jasa serta layanan yang diberikan.

2. Warna

Indikator keberhasilan sebuah brosur dapat dikatakan sebagai media yang komunikatif dan interaktif adalah warna. Warna merupakan salah satu aspek yang sangat penting karena pemilihan warna pada desain brosur akan menarik perhatian pemustaka untuk membaca dan mencari informasi yang terdapat di dalam brosur. Apabila ingin menyampaikan sebuah informasi di dalam brosur melalui gambar, diusahakan agar memilih warna yang sesuai agar pesan atau informasi mudah diterima oleh pembaca

3. Ilustrasi

Untuk menarik perhatian pembaca diperlukan dengan suatu ilustrasi dimana ilustrasi tersebut dapat mendukung pesan yang

disampaikan agar informasi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh pemustaka.

#### 4. Bahasa

Pemilihan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan informasi yang terdapat di dalam brosur sangat mempengaruhi dari suatu keberhasilan media pendidikan pemakai. Penggunaan bahasa dan kalimat yang singkat, jelas dan tentunya komunikatif merupakan syarat yang paling utama dalam penyampaian pesan dan informasi melalui brosur. Hal tersebut agar pemustaka yang sudah membaca brosur timbul rasa ingin tau, mengerti dan dapat menambah pengetahuan tentang informasi dan pesan yang disampaikan.

#### 5. Huruf

Suatu brosur akan lebih menarik dan mudah dibaca apabila huruf yang digunakan dalam pembuatan kalimat dipilih yang menarik, sederhana, jelas, dan mudah dibaca atau dicerna. Kombinasi penggunaan jenis huruf yang digunakan merupakan faktor penting dan merupakan suatu kesatuan dengan unsur ilustrasi brosur (Effendy, 2003).

Dalam pembuatan brosur, ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan. Tahapan yang harus diperhatikan menurut (Natasha et al., 2019) yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan tema dan ide yang akan disampaikan di dalam brosur
2. Memilih jenis brosur yang akan dibuat
3. Memilih judul yang menarik, agar pembaca langsung tertuju kepada brosur
4. Mengatur tulisan dan warna pada informasi tersebut agar lebih mudah dibaca, seperti ukuran huruf dan jenis huruf
5. Menyesuaikan ukuran gambar dengan tulisan

Dalam pembuatan brosur yang baik juga memiliki syarat agar tidak terjadi kekeliruan. Syarat-syarat brosur yang baik yaitu:

1. Judul berukuran besar dan mudah terbaca, karena yang pertama dilihat pasti judulnya, maka harus jelas dan mudah dibaca judulnya.

2. Tulisan jelas dan mudah terbaca, tulisan juga sangat memengaruhi suatu brosur. Dengan tulisan yang jelas dan mudah dibaca, maka pembaca juga pasti akan lebih tertarik untuk membacanya.
3. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan informasi mudah dipahami dan diingat. Bahasa dalam brosur harus menggunakan bahasa yang baik dan benar sehingga pembaca juga mudah memahami apa yang menjadi isi dan tujuan dari suatu brosur yang di berikan.
4. Gambar yang ada di dalam brosur, harus berkaitan dengan isi brosur atau topik brosur. Apa saja yang menjadi isi dari suatu brosur, maka gambarnya juga harus sesuai konteks isi. Misalnya membahas tentang sekolah, maka gambar yang ada di brosur yaitu tentang sekolah juga.
5. Ketepatan dalam memilih warna antara warna dasar brosur dengan warna tulisan brosur. Warna juga sangat mempengaruhi tulisan yang ada di brosur
6. Ukuran brosur tidak boleh melebihi ketentuan yang ada, yaitu berukuran kertas A5.

#### 4. Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran

##### *canva*

Adapun Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *canva* dalam membuat materi presentasi menurut (Alamsyah et al., 2023) yaitu:

1. Membuka laman *canva*, kemudian didaftar menggunakan akun google. Membuka laman *canva* tidak hanya dapat dibuka melalui komputer saja, tetapi juga dapat diakses melalui handphone, jadi dapat diakses dimana dan kapan saja selama ada jaringan. Guru harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Maka segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat membagikan ilmunya kembali kepada peserta didik yang diajar dengan pembelajaran yang inovatif dan menarik.
2. Memilih desain presentasi. Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang diinginkan dan yang sesuai kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Memilih template tema pendidikan. Pada aplikasi ini, sangat banyak template yang tersedia, pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah kembali dengan menambahkan atau menghilangkan yang tidak sesuai atau hal yang tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan,
4. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan. Pengguna *canva* dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

Berikut langkah penggunaan aplikasi *canva* baik menggunakan handphone, ataupun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna (Alamsyah et al., 2023) yaitu:

1. Mendownload aplikasi *canva* melalui playstore untuk pengguna handphone, dan <https://www.canva.com/id/id/> untuk pengguna laptop yang merupakan website resmi *canva*.
2. Membuat akun *canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google, atau gmail.
3. Membuat desain melalui *canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen,

font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.

4. Menyimpan hasil desain dari *canva*, setelah desain selesai, Langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri ataupun file penyimpanan.

## 5. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *canva*

Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, tidak terkecuali dengan media pembelajaran teknologi *canva* yaitu :

Kelebihan *canva* sebagai media pembelajaran (Monoarfa, 2021):

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti: pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
- b. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau di semua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

Kelemahan *canva* sebagai media pembelajaran menurut (Monoarfa, 2021), yaitu:

- a. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah

dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

## **6. Media Pembelajaran dalam pembelajaran PAK**

Alkitab Perjanjian Baru menampilkan sosok Yesus Sang Guru Agung yang memberi teladan dan menjadi model mengajar dengan efektif dan efisien. Yesus adalah sosok guru yang datang dari Allah (Yoh. 3:2). Sebagai guru, Yesus mempunyai sasaran dan metode-metode untuk mencapai sasaran itu. Dengan berbagai ilustrasi, metode, media dan situasi bahkan tempat, Yesus berhasil menyampaikan pesan-Nya melalui pengajaran.

Salah satu bukti bahwa Yesus menjangkau semua orang untuk mendengar pesan-Nya adalah dengan sifat pengajaran-Nya yang tidak eksklusif. Pengajaran-Nya ditujukan kepada semua orang tanpa pandang bulu (Mrk. 2:13; 3:7-8; 6:34; 10:1). Setiap media yang digunakan, bagaimana pun bentuknya, tujuannya adalah Injil diterima.

Kehidupan Yesus sebagai Guru Agung dalam pengajaran-Nya merupakan dasar yang layak dijadikan acuan bagi setiap guru khususnya guru Agama Kristen. Pesatnya perkembangan teknologi seharusnya membantu guru untuk dapat lebih memudahkan proses pembelajaran dengan dukungan media belajar yang variative, tetapi masalah yang ditujukan adalah kurangnya tetapi masalah yang

ditujukan adalah kurangnya minat guru untuk belajar memanfaatkan alat-alat komunikasi tersebut serta kurangnya pengetahuan guru dalam hal menggunakan media pembelajaran (Siregar, N. 2021).

Media yang dipilih atau digunakan Yesus dalam pengajaran-Nya adalah objek yang ada di sekitar-Nya, benda-benda yang ada di alam dan bahkan juga manusia (murid atau orang yang mendengar pengajaran-Nya). Meski media yang Yesus gunakan tidak berupa audio atau visual teknologi seperti yang berkembang pada masa modern ini, namun pengajaran-Nya berhasil dengan sangat baik dan Alkitab mencatat banyaknya perubahan yang terjadi pada kehidupan setiap orang yang menerima pengajaran-Nya.

Media pembelajaran yang Yesus gunakan merupakan suatu warisan yang dapat ditiru, sebagaimana Yesus pun menggunakan media pembelajaran agar para murid-Nya mengerti apa yang Dia sampaikan. Yesus tidak hanya memberikan ajaran-ajaran kosong tanpa makna. Namun, lebih dari itu, para pendengar juga melihat contoh nyata dari kehidupan-Nya. Seperti, Tuhan Yesus menggunakan domba (Mat. 18:12-14 dan Luk. 15:3-7), uang (Mrk. 12:41-44, Luk. 21:1-4), pohon anggur (Yoh. 15:1-8), tanah dan benih (Mat. 13:1-23), dasar bangunan (Mat. 7:24-27 dan Luk. 6:47-49), pukuk (Mat. 13:47-50) dan apapun yang ada di sekitar lingkungan para pendengar-Nya untuk dijadikan bahan pengajaran. Tampaknya Yesus menggunakan media yang dapat dilihat dengan konkrit sehingga dapat menolong pendengar

memahami pesan dengan cepat. Pesan yang Yesus sampaikan sangat menarik perhatian para pengikut dan murid-murid-Nya, dan mereka dapat memahami serta mengerti pesan dengan jelas. Maka pengajaran Yesus sangat nyata melalui media yang digunakan melalui perumpamaan, yang secara langsung menyentuh realita kehidupan para pengikut dan murid-murid-Nya.

## **B. Penelitian relevan / Penelitian terdahulu**

Terdapat hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan berdasarkan penelitian dari:

- a. Dalam penelitian (Haris & Lamada, 2024) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu”. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui kuisisioner. Setelah penerapan canva diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPA UPT Negeri 30 Binamu Kabupaten Jenepono dengan persentase 88,6%. Dalam proses implementasi, hasil observasi peneliti pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada pertemuan terakhir mengalami peningkatan sebesar 22% dari pertemuan sebelumnya, dan hasil observasi peneliti pada siklus II menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada

pertemuan terakhir diperoleh persentase yang konsisten dan sama dengan pertemuan 2 yaitu sebesar 100%.

- b. Dalam penelitian (Monoarfa, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar” diperoleh nilai dari ahli media sebesar 84,61%, ahli materi 81,67% . Selain itu respon guru menunjukkan presentase sebesar 84,51% dan siswa 83,61%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji coba penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi.
- c. Dalam penelitian (Rahmayanti & Jaya, 2020) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika.” Pengambilan data dilakukan dengan posttest di akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,50 sedangkan kelas control memperoleh rata-rata 74,18. Berdasarkan uji hipotesisi didapatkan nilai  $t_{hitung} 2,99 > t_{tabel} 2,672$  maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menerapkan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik.

## C. Minat

### 1. Pengertian minat belajar

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (E. Siregar & Widyaningrum, 2015). Menurut R Ricardo (Ips, 2022) minat belajar adalah suatu keadaan dimana siswa tanpa paksaan mau melakukan kegiatan belajar. Salah satu faktor yang sangat penting dalam suatu pembelajaran yaitu minat belajar, dimana ketika siswa memiliki minat belajar tinggi yang berasal dari diri siswa, maka mereka akan melakukan suatu pembelajaran dengan senang hati tanpa adanya paksaan.

Menurut Hidayat dan Djamilah (Friantini & Winata, 2019) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan siswa, dimana mereka memiliki rasa ketertarikan pada suatu proses pembelajaran dan tidak ada sama sekali unsur pemaksaan untuk mengikuti suatu pembelajaran tersebut. Maka ketika pembelajaran berlangsung, maka siswa memiliki ketertarikan yang

tinggi untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diberikan atau yang diajarkan oleh guru.

## **2. Minat belajar dalam pendidikan agama Kristen**

Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus dan bergantung kepada Roh Kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan melengkapi bagi pelayanan yang efektif, yang berpusat pada Kristus sang Guru Agung

Menurut John M. Nainggolan (Yulianingsih & Lumban Gaol, 2019) tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah mengajarkan Firman Tuhan, membawa perjumpaan dengan Kristus, mengajarkan hidup Bersama, dan membawa murid memiliki spiritualitas seperti Kristus.

Sedangkan materi utama dalam PAK (Pendidikan Agama Kristen) adalah Alkitab karena Alkitab adalah Firman Allah yang tertulis. Pembelajaran terhadap Alkitab sebagai Firman yang tertulis membawa secara pasti perjumpamaan dengan Yesus Kristus sebagai penjelmaan dari Firman Allah. Dan perjumpamaan dengan Yesus Kristus secara pribadi menjanjikan adanya perubahan-perubahan mendasar dalam karakter seseorang, dengan karakter yang diperbaharui ini akan berpengaruh dalam berhubungan dengan sesamanya.

Jadi muara akhir dari belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah memiliki karakter seperti karakter Tuhan Yesus Kristus bukan karakter pemalas atau kurang antusias. Jadi dapat dikatakan minat dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen adalah kecenderungan yang dibarengi dengan perasaan senang terhadap materi pembelajaran agama Kristen dan terhadap kegiatan belajar yang terjadi dalam kelas.

Dengan demikian, dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen sangat dibutuhkan minat belajar, karena memberikan pengaruh yang positif bagi pergaulan para remaja dan siswa-siswi Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Kristen juga mengajar dan menanamkan ilmu pengetahuan yang benar tentang Tuhan Yesus (Markuat et al., 2022).

Dalam proses belajar mengajar pendidikan agama Kristen menggunakan ajaran dengan dasar Alkitab, yang berpusat pada Kristus dan bergantung kepada Roh Kudus yang memimpin setiap pribadi pada semua Tingkat perkembangan ilmu pengetahuan yang didapati melalui karya Allah dalam setiap aspek kehidupan, dan dapat melengkapi pelayanan yang efektif, berpusat kepada Tuhan Yesus Kristus.

Keterampilan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam meningkatkan minat belajar murid di kelas akan dibahas dalam tiga tahapan yaitu pertama membuat pembukaan pelajaran yang menarik,

kedua memastikan proses belajar –mengajar di kelas berjalan dengan baik, dan yang ketiga membuat penutupan yang mengesankan.

1. Membuka Pelajaran di Kelas Yang menarik (set induction skills).

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru guna menciptakan situasi agar murid siap mental untuk menaruh perhatian yang terpusat pada apa yang akan dipelajari. Disamping itu, murid memerlukan motivasi yang tinggi supaya mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan penuh konsentrasi.

2. Prinsip Dalam Membuka Pelajaran

Ada dua prinsip dalam membuka pelajaran yaitu prinsip kebermaknaan dan prinsip berkesinambungan. Prinsip kebermaknaan guru menarik perhatian murid dengan menggunakan cara–cara yang bermanfaat dan memiliki relevansi dengan materi pelajaran. Sedangkan prinsip berurutan dan berkesinambungan yaitu kegiatan yang sistematis dan berkaitan antara satu bagian dengan bagian lainnya atau berkaitan dengan pengetahuan awal para murid. Oleh karena itu dalam bagian ini guru penting untuk mengingatkan murid tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Seperti yang dikisahkan dalam Matius 16:5-10, Pada waktu menyeberang danau Tuhan Yesus berpesan kepada murid-muridNya untuk berjaga-jaga dan berwaspada terhadap ragi orang

Farisi dan Saduki. Murid-murid berpikir bahwa Tuhan Yesus berkata seperti itu karena mereka lupa membawa roti. Murid-murid ditegur Tuhan Yesus seperti orang yang tidak percaya. Langkah Tuhan Yesus untuk mengingatkan kepada para murid atas apa yang telah terjadi ini merupakan pelajaran penting bagi para murid untuk selalu mengingatnya.

### 3. Memastikan Proses Belajar Berlangsung dengan Baik

Dalam memastikan proses belajar-mengajar di kelas berjalan baik, ada empat ketrampilan penting yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu ketrampilan bertanya, penguatan, mengadakan variasi, dan ketrampilan dalam menjelaskan.

Adapun yang menjadi indikator minat belajar yaitu:

#### 1) **Rasa senang**

Jika seorang murid memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) misalnya, maka murid tersebut dapat dikatakan memiliki minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) tersebut. Perasaan senang ini akan mengusir rasa bosan yang menghinggapi murid dan dengan antusias murid akan mengikuti pelajaran dengan rajin hadir dan murid akan melakukan setiap tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) ini.

## **2) Ketertarikan siswa dalam belajar**

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jika murid tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) maka ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa aktif dan tertarik pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Maka guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan memiliki kreativitas sebagai seorang pengajar, pendidik, dan pelatih yang terampil dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu mencontoh kreativitas pengajaran yang digunakan oleh Yesus Kristus bervariasi tergantung pada tujuan, materi, situasi, penengar, dan lingkungan sekitarnya ( Matius 13, Markus 4)

## **3) Perhatian siswa dalam belajar**

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada pembelajaran agama Kristen dengan sendirinya akan memperhatikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Ketika guru sedang mengajar, maka perhatian siswa hanya tertuju pada materi pembelajaran dan guru saja

### 3. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

#### a. Internal

Menurut Suryabrata dan syahputra (Puspita, 2019) faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) *Perhatian dalam belajar*, yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar
- b) *Keingintahuan*, yaitu perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, adanya dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu hal.
- c) *Kebutuhan (motif)*, yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d) *Motivasi*, yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

#### b. Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan minat belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah, Masyarakat.

## 1. Aspek keluarga

- a. Cara orang tua mendidik anak. Cara orang tua mendidik anak sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang minat dalam belajar
- b. Suasana rumah. Untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Jika suasana rumah tenang dan tenteram, maka seorang anak juga akan betah tinggal di rumah dan anak dapat belajar dengan baik.
- c. Keadaan ekonomi. Keadaan ekonomi juga sangat berpengaruh belajar anak.

Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting karena orang tua adalah tempat pertama kali bagi anak untuk mendapatkan pendidikan sebelum mendapatkan Pendidikan di sekolah, itulah sebabnya Paulus menyerahkan tugas dan tanggung jawab ini kepada ayah dan ibu.

Namun pesan teks dalam tulisan Paulus ini lebih cenderung pada tanggung jawab seorang ayah. Seorang ayah tidak bisa meninggalkan tanggung jawab pendidikan anak dan menyerahkan seluruh aspek pendidikan kepada ibu karena dia sendiri berperanan sebagai wakil Allah dalam keluarga. Mendidik bukan sembarangan mendidik, tetapi

mendidik di dalam nasihat dan ajaran Tuhan, sesuai teks Kolose 3:21 (Tari & Tafonao, 2019)

## **2. Aspek Sekolah**

- a. Metode mengajar. Agar siswa belajar dengan baik dan memiliki minat yang baik, maka metode mengajar diusahakan semenarik mungkin.
- b. Relasi guru dan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, dapat menyebabkan proses belajar mengajar yang kurang lancar.

## **3. Aspek Masyarakat**

- a. Bentuk kehidupan Masyarakat. Kehidupan Masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak, dan hal itu dapat mendorong semangat anak atau siswa belajar lebih giat atau sebaliknya. Peran masyarakat dalam meningkatkan mutu Pendidikan bangsa merupakan kunci kesuksesan pendidikan bangsa indonesia, maka pendidikan secara nasional membutuhkan tanggung jawab dan kesadaran Masyarakat sepenuhnya dalam memangun kecerdasan bangsa lainnya (N. Siregar, N. 2014b)
- b. Teman bergaul. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pengawasan dari orang tua serta pendidik harus bijaksana.

Dalam hal ini, permasalahan dan pergumulan peserta didik tidak boleh diabaikan begitu saja, misalkan hal-hal yang berkaitan dengan moral, karakter, budi pekerti perilaku peserta didik. Jika peserta didik belajar dengan kehendak sendiri, dalam arti tanpa aturan yang jelas maka upaya belajar peserta didik tersebut tidak dapat berjalan dengan efektif. Sebagai guru yang mengajar di bidang pendidikan agama Kristen, harus mampu menjadi garam dan terang dunia (Mat. 5:13-16).

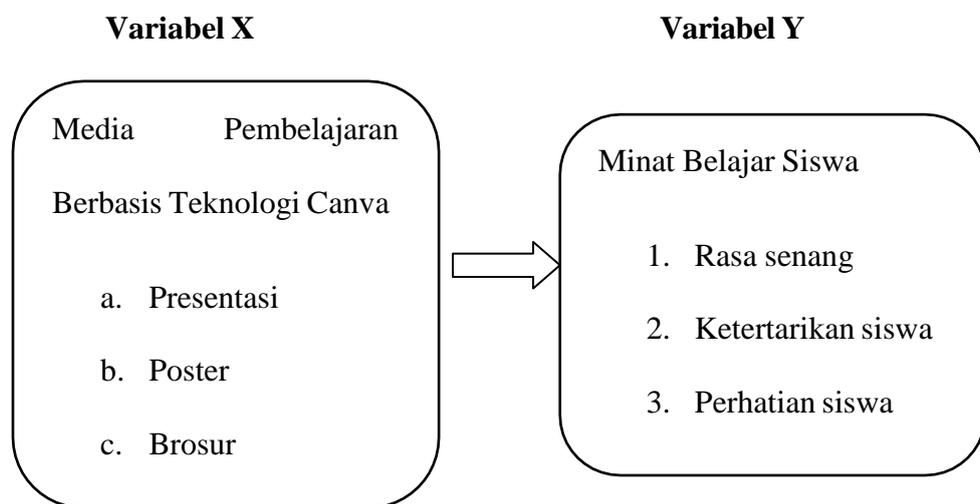
Sebagai guru agama Kristen harus bisa menentukan dasar dalam pengembangan kepribadian peserta didik, tidak hanya kaya dalam pengetahuan agama tetapi juga mengalami dan meneladani sikap guru agamanya yang menjadi panutan dalam sikap dan perilaku. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru PAK adalah guru yang menentukan dasar bagi pembangunan kepribadian peserta didik, sehingga seorang guru sudah selayaknya mencontohkan tindakan yang baik sehingga peserta didik tidak hanya kaya dalam pengetahuan agama tetapi mengalami, menyaksikan dan meneladani sikap guru yang menjadi panutan.

#### **D. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan suatu model yang menerangkan bagaimana hubungan suatu teori dengan variabel tertentu yang telah diketahui dalam suatu masalah tertentu. Kerangka konseptual akan menghubungkan secara teoritis antara variable-variabel peneliti, yaitu variable bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini yang

menjadi variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *canva*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

Hal ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



#### E. Kerangka Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji. Hipotesis disusun berdasarkan teori, maka belum tentu isinya selalu mutlak benar (Samsuri, 2003) Untuk itulah diperlukan data empiris untuk menguji apakah jawaban yang tertera dalam hipotesis itu masih relevan kebenarannya. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan diuji yaitu:

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi *Canva*.

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi *Canva*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Secara harfiah, istilah metodologi berasal dari bahasa Yunani yaitu “metodos” dan “logos”. Kemudian kata “metodos” terdiri atas 2 suku kata yakni “metha” yang artinya melewati atau melalui “hodos” yang artinya cara atau jalan. Metode artinya sebuah jalan yang dilewati untuk mencapai tujuan, sedangkan “logos” berarti ilmu. Jadi metodologi adalah cara atau ilmu-ilmu yang dipakai untuk menemukan kebenaran menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu dalam menemukan kebenaran, tergantung dari realitas apa yang dikaji.

Menurut (Sandu Suyoto, 2015) penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Suatu penelitian dengan menggunakan metode ilmiah dinamakan sebagai penelitian ilmiah. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional dari indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis metode penelitian berhubungan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian kuantitatif deskriptif merupakan metode dalam meneliti kasus

sekelompok manusia, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Angka-angka yang digunakan dalam analisis statistic berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variable (Balaka, 2022).

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Marisi Medan di jl. Guru Sinumba, Medan-Helvetia pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Alasan memilih lokasi penelitian adalah:

1. Lokasi penelitian adalah tempat penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Dengan demikian sedikit banyak penulis dari sekolah telah mengetahui keadaan khususnya dalam pelajaran Agama Kristen sehingga akan lebih mudah untuk mendapat data yang akurat.
2. Akses lokasi penelitian mudah dicapai, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lancar.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian adalah suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Populasi merupakan keseluruhan

elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal Bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian

**Tabel 1**

**Keadaan Populasi Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan  
Prodi Pendidikan Agama Kristen Stambuk 2021**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII	14	12	28
	Total	14	12	28

## 2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel.

Berdasarkan pendapat diatas, karena jumlah siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan 28 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 28 orang.

#### **D. Variabel dan Defenisi Operasional**

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek penelitian yang memiliki variasi tertentu antara satu onjek dengan objek lainnya (Wambar et al., 2015)

Menurut sugiyono (Nurul Laili, 2019) variable penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

a. Variabel bebas (*Independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terkait (Hikmah, 2020)

b. Variabel terikat (*Dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Hikmah, 2020).

##### **2. Defenisi Operasional**

Defenisi operasionl adalah petunjuk bagaimana suatu variabel diukur. Melihat defenisi operasional suatu penelitian, maka seorang

peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti (Kuswandini, 2018). Penelitian didalam penulisan akhir ini yang berjudul “ Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Kristen’.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Dalam bidang pendidikan, teknik pengumpulan data yang lazim adalah menggunakan instrument. Dalam menjalankan penelitian data merupakan tujuan utama yang hendak dikumpulkan dengan menggunakan instrument.

Kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan untuk memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik seseorang ataupun kelompok.

Jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup yang menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang merasa tentang suatu hak atau fenomena social.

Penelitian ini menggunakan jenis instrument angket/kuisisioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. SL : Selalu (3)
2. KK : Kadang-kadang (2)
3. TP : Tidak Pernah (1)

**Tabel 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penelitian**  
**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva**  
**(X)**

<b>NO</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Responden</b>	<b>Metode</b>	<b>Instrumen</b>
1	Variabel Bebas (X): Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan
2	Variabel Terikat (Y): Meningkatkan minat belajar siswa	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan

### **1. Instrumen Variabel Bebas (x)**

#### **1. Kisi-kisi Instrumen**

Untuk mengukur Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva, maka digunakan angket yang terdiri dari 23 butir pernyataan. Dalam Menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu. Kisi-kisi ini bermaksud memberikan informasi untuk menguji validitas dan realibilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3

**Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi canva  
Variabel (X)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Media Pembelajaran berbasis aplikasi canva	1. Presentasi	1. Meningkatkan pemahaman siswa	1, 2, 3	3
		2. Membantu siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari.	5, 6, 7, 8	4
	2. Poster	1. Meningkatkan wawasan siswa	9, 10, 11	3
		2. Meningkatkan partisipasi siswa	12, 13, 14, 15	4
	3. Brosur	1. Mendapat Bintang penghargaan	16, 17, 18, 19	4
				4

		2. Meningkatkan minat siswa untuk belajar.	20, 21, 22, 23	
Jumlah			23	23

Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

## 2. Instrumen Variabel Terikat (Y)

### a. Kisi-kisi Instrumen

Dalam mengukur Minat belajar siswa, maka digunakan angket yang terdiri dari 18 butir pernyataan. Dalam menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu.

Kisi-kisi ini bermaksud untuk memberikan informasi untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4**

**Kisi-kisi Instrumen Angket Tentang Minat Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
Variabel (Y): Minat Belajar Siswa	1. Rasa senang	1. Rasa ingin tahu  2. Minat dalam belajar	24, 25,  26, 27,  28, 29,	6
	2. Ketertarikan siswa	3. Kreatif dalam menyampaikan materi	30, 31, 32, 33, 34, 35	6
	3. Perhatian siswa	5. Suasana belajar yang mendukung  6. Suasana belajar yang menyenangkan	36, 37, 38, 49, 40, 41	6
Jumlah			18	18

### b. Jenis instrumen angket

Jenis instrument angket merupakan suatu penyelidikan terhadap masalah yang sering sekali berhubungan dengan kepentingan umum, yang dilakukan dengan menyebarkan formulir pernyataan kepada sejumlah subjek untuk memperoleh respons tertulis dari mereka. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dilakukan dengan Menyusun sejumlah pertanyaan, yaitu 41 item pertanyaan setiap variabel.

Untuk variabel terikat (Y) yaitu, minat belajar siswa terdiri dari 18 item instrumen yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

## F. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sudah benar, kemudian langkah selanjutnya menetapkan jumlah item pernyataan untuk masing-masing variabel yang diteliti. Uji coba instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen kuesioner.

## G. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gejala yang sebenarnya yaitu valid atau tidak valid. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Tujuan validitas adalah untuk memperoleh instrumen yang valid.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke validan atau kesahan instrumen (Hastjarjo, 2011). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *Product Moment*, dengan rumus angka kasar sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum x^2)\} \cdot \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan:

$r_{hitung}$  : Koefisien Korelasi

$\sum X$  : Jumlah Skor Item

$\sum Y$  : Jumlah Skor Total (Seluruh Item)

$n$  : Jumlah Responden

Selanjutnya dihitung dengan uji – t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

$t$  : Nilai  $r_{hitung}$

$r$  : Koefisien Korelasi hasil  $r_{hitung}$  : Jumlah Responden

Distribusi (Tabel t) untuk  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk=n-2$ )

Kaidah keputusan : Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

$t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak Valid

**Tabel 5**  
**Penilaian Pada Validitas Instrumen**

Responden	Nomor Item Pertanyaan					Total Skor
	1	2	3	4	Dst..	
1						
2						
3						
4						
$\sum x$						
$\sum x^2$						

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik yang diterapkan untuk mengolah data penelitian adalah analisis data secara kuantitatif. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk kuantitatif berdasarkan skala Likert. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan kesimpulan melalui analisis statistik. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak, dilakukan uji



**Tabel 7**  
**Tabulasi Peningkatan minat belajar siswa (Y)**

No	NAMA RESPONDEN	Pilihan						Jumlah	$\frac{SC}{F}$
		A		B		C			
		F	SC	F	SC	F	SC		

b) Menentukan Klasifikasi nilai/ Klasifikasi tanggapan

**Tabel 8**  
**Klasifikasi Nilai / Klasifikasi**  
**Tanggapan Penggunaan Media**  
**Pembelajaran Berbasis**  
**Aplikasi canva (X)**

Klasifikasi Nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3,00	Sangat Berpengaruh
1,67 - 2,33	Berpengaruh
1,00 - 1,66	Kurang Berpengaruh

**Tabel 9**  
**Klasifikasi Nilai /**  
**Klasifikasi**  
**Meningkatkan Minat**  
**Belajar Siswa (Y)**

Klasifikasi Nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3,00	Sangat Baik
1,67 - 2,33	Baik
1,00 - 1,66	Kurang Baik

## 2. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui tentang data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data dengan statistik Chi kuadrat menurut Sudjana dalam (Sinaga, 2022). Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mentabulasi batas interval
- b. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{x_i - x}{s}$$

Dimana:

X = rata-rata masing-masing data

S = Simpangan baku

- c. Menghitung luas daerah interval

- d. Menghitung frekuensi harapan ( $E_i$ ) dengan cara menganalisa luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel ( $n$ ).
- e. Menghitung kuadrat selisih antara frekuensi pengamatan dengan frekuensi harapan dan dibagi dengan frekuensi harapan.
- f. Menghitung jumlah point no. 5 dan itulah yang menjadi Chi kuadrat ( $X^2$ ) dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dimana:

$O_i$  = Frekuensi Pengamatan

$E_i$  = Frekuensi Harapan

dan  $X^2$  tabel dapat dilihat daftar  $X^2$  pada taraf signifikan  $1-\alpha$  dan  $dk = k - 3$  dengan kriteria pengujian. Jika harga  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel maka pengujian distribusi normal.

## 2. Pengujian Hipotesa

Menurut Irianto dalam (Lumbangaol, 2021) menjelaskan “untuk menguji hubungan fungsional kedua variabel yaitu variabel bebas ( $X$ ) dan variabel terikat ( $Y$ ) dianalisa dengan menggunakan rumus koefisien yang disebut dengan “korelasi *product moment person*”, dengan rumus:

$$r = \frac{\sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

### a) Uji signifikansi Koefisien Korelasi

Uji signifikansi koefisien korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan variabel X dan variabel Y, melalui statistik “t” dengan rumus sesuai dengan dari Sudjana dalam (Sinaga, 2022):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

- t = uji keberartian
- r = hasil koefisien
- n = jumlah responden
- r<sup>2</sup> = kuadrat hasil koefisien korelasi

Koefisien pengujian, jika harga t hitung lebih besar (>) dari tabel yang terdapat pada distribusi t pada taraf signifikan 1 - ½ a dengan dk = n-2 maka koefisien korelasi r adalah cukup berarti hubungan X dan Y ada dan signifikan.

### b) Koefisien Determinasi

Menurut Sudjana dalam (Sinaga, 2022) mengatakan untuk mengetahui sejauh mana perspektif atau besarnya kontribusi X terhadap Y, maka digunakan atau ditentukan oleh koefisien korelasi (r<sup>2</sup>), maka hasilnya diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$r^2 = \frac{X}{Y} \cdot n \frac{(x^2 \cdot y^2)}{XY} \cdot 100\%$$

Dimana:

- r = Koefisiensi korelasi
- X = Skor Variabel X
- Y = Skor Variabel Y

- n = Jumlah Responden  
 $x^2$  = Jumlah Kuadrat Skor X  
 $y^2$  = Jumlah Kuadrat Skor Y  
 XY = Jumlah Hasil Kali Skor X dan Y

### c) Uji Regresi Sederhana

Sudjana dalam (Sinaga, 2022) mengatakan untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linear sederhana maka dipakai rumus  $Y = a + Bx$ . Menentukan harga “a” dan “b” dihitung dengan menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{N\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

### d) Uji Regresi Linear

Untuk mengetahui apakah hipotesis tentang model regresi linear diterima atau ditolak. Maka dilakukan uji regresi linear yaitu dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{s^2(TC)}{s^2(E)}$$

#### Kriteria pengujian:

Hipotesis model regresi diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel} (1 - \alpha) (k - 2, n - k)$ .

Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 10

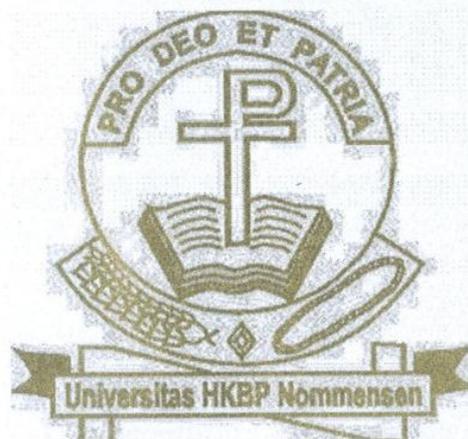
## Anava Untuk Uji Independent Dalam Regresi Linear dan Untuk Uji

## Kelinieran Regresi

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F
<b>Total</b>	N	$\sum Y_i^2$	$\sum Y_i$	-
<b>Regresi (a)</b>	1	$(\sum Y_i)^2/n$	$(\sum Y_i)^2/n$	$\frac{s_{reg}^2}{s_{res}^2}$
<b>Regresi (a/b)</b>	1	$JK_{reg} = JK_{reg} (b/a)$	$s_{reg}^2 = JK (b a)$	
<b>Residu</b>	n-2	$JK_{res} = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y})^2}{n-2}$	$s_{res}^2 = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y})^2}{n-2}$	
<b>Tuna cocok</b>	k-2	JK (TC)	$s_{TC}^2 = \frac{JK (TC)}{K-2}$	$\frac{s_{TC}^2}{s_e^2}$
<b>Kekeliruan</b>	n-2	JK (E)	$s_e^2 = \frac{JK (E)}{n-k}$	

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP SWASTA  
MARISI MEDAN

## SKRIPSI



Oleh:

**Nama :Widi L. Siringoringo**  
**NPM 20160020**  
**Program Studi : Pendidikan Agama Kristen**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**  
**MEDAN**  
**2024**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP SWASTA  
MARISI MEDAN**

**SKRIPSI**

Diajukan pada Universitas HKBP Nommensen Medan Untuk Memenuhi Syarat  
Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:**

**Nama : Widi L. Siringoringo**  
**NPM : 20160020**  
**Program Studi : Pendidikan Agama Kristen**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Kristen  
**Judul** : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada  
Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta  
Marisi Medan

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Pembimbing I

Bangun Munthe, S.Pd., M.M.



Pembimbing II

Bangun, S.Th., M.Th.



Medan, 10 Oktober 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen



Bangun Munthe, S.Pd., M.M.

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Kristen  
**Judul Skripsi** : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
 Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada  
 Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta  
 Marisi Medan

Telah didapatkan pada Ujian Akhir (Meja Hijau) pada tanggal 26 September 2024 dengan Nilai A-

Pembimbing I  
Bangun Munthe, S.Pd., M.M.



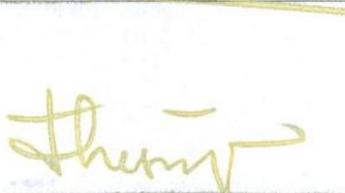
Pembimbing II  
Bangun, S.Th., M.Th.



Penguji I  
Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd.



Penguji II  
Pdt. Imelda Butarbutar, S.Th., M.Psi.



Mengesahkan  
 Dekan FKIP



Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D.



Mengetahui,  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**Tempat/Tanggal Lahir** : Natam, 11 April 2002  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Kristen  
**Jenjang** : Strata (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan”**

1. Adalah benar-benar hasil karya sendiri (Tidak hasil Plagiat / Jiplakan)
2. Tidak didasarkan pada data palsu dan berdasarkan data yang benar, pendapat atau temuan orang lain yang di dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik.

Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar. Saya bersedia menanggung resiko dan siap di perkarakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

**Medan, 10 Oktober 2024**  
**Yang Menyatakan**



**Widi L. Siringoringo**  
**NPM : 20160020**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU**  
**PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II Kantor FKIP  
 Tel.

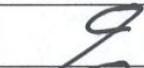
061-4522922; Fax. 4571426 Medan

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

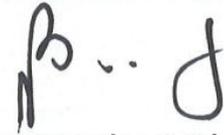
Nama : Widi L. Siringoringo  
 NPM : 20160020  
 Program Studi : Pendidikan Agama kristen  
 Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
 Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP  
 Swasta Marisi Medan

Dosen Pembimbing I : Bangun Munthe, S.Pd., M.M

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	03/04/2024	TU L.2 FKIP	Pengajuan judul skripsi	
2	05/04/2024	TU L.2 FKIP	Acc judul skripsi	
3	17/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
4	22/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
5	27/04/2024	Porlak Nommensen	Bimbingan bab 1	
6	29/04/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
7	03/05/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 1	
8	15/05/2024	TU L.2 FKIP	Konsultasi bab 2	
9	22/05/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
10	03/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
11	07/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
12	10/06/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 2	

13	24/06/2024	TU L.2 FKIP	Konsultasi bab 3	
14	28/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
15	03/07/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
16	15/07/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 3	
17	17/07/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 3 & Sempro	
18	17/09/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 4&5	
19	18/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC bab 4,5 & ACC sidang	

Medan, 10 Oktober 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Kristen



Bangun Munthe, S.Pd., M.M



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
HKBP NOMMENSEN**

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II Kantor FKIP Tel.

061-4522922; Fax. 4571426 Medan

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**NPM** : 20160020  
**Program Studi** : Pendidikan Agama kristen  
**Judul Skripsi** : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
 Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
 Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP  
 Swasta Marisi Medan  
**Dosen Pembimbing II** : Bangun, S.Th., M.Th

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	21/05/2024	Bimbingan online	Bimbingan & ACC bab 1	
2	13/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
3	20/06/2024	TU L.2 FKIP	Revisi bab 2	
4	29/06/2024	Bimbingan Online	ACC bab 2	
5	06/07/2024	Bimbingan Online	Revisi bab 1,2&3	
6	10/07/2024	Bimbingan Online	ACC Bab 1,2&3	
7	13/09/2024	Bimbingan Online	Bimbingan bab 4&5	
8	18/09/2024	Bimbingan Online	Bimbingan bab 4&5	
9	24/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC Bab 4,5 & ACC Meja Hijau	

Medan, 10 Oktober 2024  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M

**ABSTRAK**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA**  
**DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN**  
**AGAMA KRISTEN KELAS VIII SMP MARISI MEDAN**

**Nama** : Widi L. Siringoringo  
**Npm** : 20160020  
**Dosen Pembimbing** : (I) Bangun Munthe, S.Pd., M.M  
(II) Bangun, S.Th., M.Th

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII Smp Marisi Medan dengan jumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sedangkan analisis data yang dilakukan penelitian hipotesis adalah korelasi product moment person dengan alat pengumpulan data adalah angket. Dari hasil pengujian diperoleh korelasi ( $r$ ) 0,63 dengan uji determinasi sebesar 39,69% dan untuk mengetahui signifikan tidaknya koefisien korelasi pada taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 maka diadakan uji “t” dengan kriteria pengujian jika  $t_{hitung}$  yang didapat dari perhitungan lebih besar ( $>$ ) dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 1-0.05 dengan  $dk = n - 2$  maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dari hasil pengujian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,98 > 1,71$ ), maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat ditemukan keterkaitan yang berarti antara implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VIII di SMP Swasta Marisi Medan.

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

**ABSTRACT**  
**IMPLEMENTATION OF CANVA APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA IN**  
**INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING CHRISTIANITY IN**  
**GRADE VIII SMP MARISI MEDAN**

**Name** : Widi L. Siringoringo  
**Npm** : 20160020  
**Supervisor** : (I) Bangun Munthe, S.Pd., M.M  
 (II) Bangun, S.Th., M.Th

*The purpose of this study is to see how the Implementation of Canva Application-Based Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning Christian Religion Kels VIII Marisi Junior High School Medan with a total of 26 people. This study uses a descriptive method, while the data analysis carried out by hypothesis research is the correlation of product moment person with the data collection tool is a questionnaire. From the test results, a correlation (r) of 0.63 was obtained with a determination test of 39.69% and to find out whether the correlation coefficient was significant at the real level ( $\alpha$ ) = 0.05, a "t" test was held with the test criteria if what was obtained from the calculation was greater (>) than the significant level of 1-0.05 with  $dk = n - 2$ , then the hypothesis was accepted and in other cases rejected. From the test results,  $> (3.98 > 1.71)$  were obtained, then the hypothesis was accepted. Thus, a meaningful connection can be found between the implementation of the canva application-based learning method in increasing interest in learning Shiva in the subject of Christian religious education in grade VIII at Marisi Private Junior High School in Medan.*

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya yang telah memberikan hikmat dan kesehatan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Skripsi ini berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan”** yang diajukan untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.

Dalam penelitian skripsi ini, penulis menyadari skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan, saran, motivasi, petunjuk dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

18. Bapak Dr. Richard AM. Napitupulu, S.T., M.T, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan.
19. Bapak Dr. Mula Sigiro, M.Si, Ph.d, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
20. Bapak Bangun Munthe, S.Pd., M.M, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
21. Bapak Bangun Munthe, S.Pd., M.M, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dorongan dan motivasi dan sudah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

22. Bapak Bangun S.Th., M.Th, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
23. Ibu Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
24. Ibu Pdt. Imelda Butar-butar, S.Th., M.Psi selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
25. Seluruh Dosen Program Pendidikan Agama Kristen Universitas HKBP Nommensen Medan yang selalu membantu penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
26. Seluruh pegawai di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan yang telah memberikan bantuan kepada penulis dibidang administrasi.
27. Ibu Hagaina Marbun, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Swasta Marisi Medan beserta jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis pada saat melaksanakan penelitian serta guru pendidikan agama Kristen yang telah ikut serta membantu proses melakukan penelitian.
28. Paling teristimewa penulis sampaikan kepada orang tua bapak tersayang Jamian Siringoringo S.Pd dan Ibu tercinta Masrini Sihotang yang selalu memberi dukungan, motivasi, serta doa yang tulus kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk kasih sayang dan kerja keras

menyekolahkan penulis, mendidik, mengajarkan setiap hal kehidupan, yang selalu mengusahakan, dan mengupayakan segala kebutuhan penulis agar terpenuhi dan tidak tertinggal dari orang lain. Semoga selalu sehat dan kiranya Tuhan membalas kebaikan bapak dan mamak. Tuhan memberkati dan menyertai segala pekerjaan tangan dan langkah kaki dimana pun berada.

29. Terkhusus buat saudara penulis, Kakak Novrija Siringoringo, abang Samuel Siringoringo dan abang Jonatan Siringoringo yang telah mendukung penulis, selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
30. Keluarga besar pomparan Op. Natasya Siringoringo /Br. Sihotang yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
31. Keluarga besar pomparan Op. Anita Sihotang /Br. Sitohang yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
32. Buat sahabat seperjuangan dalam perkuliahan ini yang terdiri dari Septi Sitohang, Nelly Sitanggang, Yunika purba, Winda Nadya u Tanjung atas bantuan dan pertolongannya di perkuliahan kita selama 4 tahun, terimakasih untuk kebersamaan dalam hal memaklumi dan memahami, dalam segala suka dan duka yang telah kita lalui. Semoga kita bisa sama-sama menggapai kesuksesan di masa depan.
33. Kepada Abang Senior Alumni Program Studi Pendidikan Agama Kristen, abang Junifer Parsaoran Manurung, S.Pd yang sudah banyak membantu

penulis dalam akademik dan pengolahan data selama penulis penyusunan skripsi ini.

34. Buat semua teman-teman seperjuangan stambuk 20 terimakasih atas dukungan dan bantuannya untuk penulis.

Atas segala bantuan dan jasa mereka penulis tidak dapat membalasnya selain doa semoga Tuhan Yang Maha Esa memberi kasih dan berkatNya senantiasa dalam hidup mereka. Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca. Penulis menyadari dalam menyelesaikan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun dianalisis. Hasil penelitian ini sangat mengharapkan kritik dan saran dari pihak pembaca untuk dapat membangun peneliti dimasa yang akan datang.

**Medan, 10 Oktober 2024**  
**Penulis**



**Widi L. Siringoringo**  
**Npm:20160020**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA .....	ii
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN .....	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	iv
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN .....	vi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	8
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	8
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
<b>F. Kerangka Teoritis</b> .....	13
<b>G. Penelitian relevan / Penelitian terdahulu</b> .....	35
<b>H. Minat</b> .....	37
<b>I. Kerangka Konseptual</b> .....	46

<b>J. Kerangka Hipotesis</b> .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	48
<b>F. Jenis dan Rancangan Penelitian</b> .....	48
<b>G. Lokasi dan Waktu Penelitian</b> .....	49
<b>H. Populasi dan Sampel</b> .....	49
<b>I. Variabel dan Defenisi Operasional</b> .....	51
<b>J. Instrumen Penelitian</b> .....	52
<b>2. Instrumen Variabel Terikat (Y)</b> .....	55
<b>Tabel 4</b> .....	56
<b>H. Teknik Analisis Data</b> .....	59
<b>2. Analisa Data Khusus Tentang Angket</b> .....	60
<b>BAB IV PEMBAHASAN PENELITIAN</b> .....	67
<b>A. Analisis Data</b> .....	67
<b>B. Uji Normalitas</b> .....	74
<b>C. Pengujian Hipotesa</b> .....	76
<b>D. Temuan Penelitian</b> .....	79
<b>E. Analisis Data Pengujian Hipotesis</b> .....	80
<b>F. Keterbatasan Penelitian</b> .....	82
<b>BAB V_ KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	83
<b>C. Kesimpulan</b> .....	83
<b>D. Saran</b> .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	86

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses edukasi untuk memanusiakan manusia pada tingkat yang lebih baik, lebih maju dan lebih bernilai serta lebih beradab (Tanduklangi, 2020). Selain itu, secara kodrati pula manusia diberi kemampuan berpikir sebagai penggerak untuk mau merubah, memperbaiki, memajukan serta meningkatkan taraf hidupnya dan semuanya itu hanya dapat diperoleh melalui pendidikan. Jadi pendidikan adalah bagian integral dalam hidup manusia.

Pendidikan menjadi sarana utama untuk pengembangan SDM, yang sejalan dengan tujuan utama dalam pembangunan nasional yang menekankan kuat pada pengembangan sumber daya manusia (PSDM). Pendidikan dianggap berhasil jika memiliki produk yang unggul, di sini produk yang unggul mencakup pada kognitif, afektif dan psikomotor (Siregar, N. 2014)

Di tengah era globalisasi yang terus berkembang, pendidikan yang berkualitas sangat penting dalam menopang daya saing sebuah bangsa. Pendidikan yang berkualitas didapatkan dari pengajaran seorang guru yang berkualitas juga. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Namun pada saat ini terutama dalam pendidikan, diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya, untuk itu lembaga pendidikan Indonesia mulai menata kembali kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Alifah, 2021) . Kurikulum yang ditetapkan pada saat ini adalah “Kurikulum Merdeka” yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana menciptakan anak muda untuk memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekedar pandai mengingat informasi.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Maka perlu kerja keras untuk seorang pendidik dalam menciptakan suatu pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik (Siregar, N. & Munthe, B. 2023). Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian

rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik.

Sebab dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga kerja yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, dan dapat juga membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku. Manfaat media pembelajaran yaitu, 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Perkembangan teknologi saat ini turut menjadi faktor keberhasilan penyediaan media pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar (Fitra & Maksun, 2021). Perkembangan teknologi saat ini juga semakin pesat dan pengaruhnya sudah memasuki banyak sekali aspek, salah satunya pendidikan. Semakin berkembangnya zaman, otomatis perubahan sistem pendidikan juga harus semakin berkembang, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Maka dalam hal ini, guru diharapkan supaya dapat memiliki kemampuan dalam teknologi dan menciptakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Hal ini tentu akan membantu siswa dalam proses belajar mengingat saat ini banyak sekali siswa yang lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dibandingkan untuk belajar.

Teknologi mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan. Pada pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi itu dalam proses pembelajaran di kelas. Namun untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi itu, guru dapat menggunakan media dalam membantu proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Berbagai macam aplikasi teknologi yang ada, salah satu aplikasi teknologi yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu aplikasi *Canva*.

Dengan demikian masalah yang muncul apakah siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan belajar dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dapat membuat pembelajaran menarik sehingga dapat menumbuhkan keinginan atau minat dari dalam diri siswa. Dengan adanya judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” peneliti akan lebih lanjut meneliti permasalahan diatas sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Aplikasi *Canva* merupakan platform desain berbasis daring yang memiliki berbagai desain infografik, poster, video, grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku dan lain sebagainya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki. *Canva* sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan rancangan dari template yang tersedia. Guru dan peserta didik dapat berkreasi dalam sebuah karya yang kreatif dan menarik.

Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *canva* yang sering digunakan untuk proses pembelajaran yaitu berbagai template menarik yang tersedia dalam aplikasi *Canva* tersebut. Dimana diantaranya fitur whiteboards, yaitu alat bantu papan tulis online gratis yang memungkinkan pengguna bisa berkolaborasi dan menuangkan ide secara visual. Manfaat fitur whiteboards antara lain, membantu berfikir lebih kreatif dan visual.

Fitur template yang lain yang terdapat dalam aplikasi *canva* yaitu presentation, dimana aplikasi ini menyediakan sangat banyak template presentasi yang unik dan lucu sehingga meningkatkan keinginan untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya template yang

sering digunakan yaitu video. Hal yang sering dijumpai pada saat ini pada proses pembelajaran di sekolah yaitu peserta didik yang merasa bosan serta kurang minat dalam proses pembelajaran. Maka perlu implementasi pembelajaran berbasis teknologi canva dalam pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan minat.

Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Minat adalah perasaan yang lebih menyukai dan tertarik pada sesuatu atau aktivitas tanpa mengatakannya. Minat juga merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Jika dikaitkan dalam proses pembelajaran maka minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan pengajaran serta pendidikan yang bersumber pada Alkitab, berpusat pada Kristus serta tergantung kepada roh kudus yang membimbing tiap individu pada seluruh tingkatan perkembangan melalui pengajaran masa saat ini ke arah pengenalan serta pengalaman rencana dan kehendak Allah lewat Kristus dalam tiap aspek kehidupan, dan memenuhi untuk pelayanan yang efisien, yang berpusat pada Kristus Sang Guru Agung (Tanduklangi, 2020).

Tujuan pendidikan Kristen adalah pendidikan yang berkarakter berdasarkan Alkitab, dan guru agama sebagai penginjil, berperan atas

penyerahan diri setiap anak didiknya kepada Yesus Kristus. Artinya pengajaran injil yang dilakukan merupakan presentasi dari kebenaran dan kehidupan Kristen, baik melalui perkataan maupun perbuatan, agar orang mau menerimanya dan percaya kepada Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat (Siregar, N. 2018a). Untuk itu guru agama harus dapat menyaksikan Firman Tuhan melalui kehidupannya sendiri agar menjadi nilai plus yang memikat perhatian siswa (Siregar, N. 2022).

Berdasarkan pengamatan penulis, pada saat melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di SMP Swasta Marisi Medan pada kelas VIII, minat belajar siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih tergolong rendah, sebab berdasarkan pengamatan peneliti terhadap sikap siswa saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan awal peneliti menemukan bahwa siswa cenderung sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing, seperti mengobrol, bermain hp, suasana kelas yang cenderung susah dikontrol dikarenakan siswa yang cenderung asik sendiri. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, sebagian siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru, siswa cenderung acuh dan memilih ribut dan bahkan ssaat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat ngantuk.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan perlu untuk menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk itu peneliti bermaksud

melakukan penelitian terhadap judul “**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah untuk melihat berbagai permasalahan yang terdapat dalam latar belakang yaitu:

1. Kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran dan hanya berpusat kepada guru saja
2. Peningkatan minat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan penulis tidak meluas dan terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang akan diteliti yaitu penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Agama Kristen dengan menerapkan media teknologi berbasis *Canva* di SMP Swasta Marisi Medan. Hal ini dapat dilihat dari 2 Variabel berikut:

### **c. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Canva* (Variabel X)**

*Canva* adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* membuat aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam grafis yang terdiri atas: presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Lailni roma et al., 2023). *Canva* sangat mempermudah

guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *canva* mempermudah guru beserta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

#### **d. Minat Belajar Siswa (Variabel Y )**

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sejalan dengan itu, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau yang besar terhadap sesuatu (Widiati et al., 2022). Dapat dikatakan juga bahwa minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar dimana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Untuk itu, perlu adanya suatu tindakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Indikator minat belajar menurut Safari dalam (Friantini & Winata, 2019) yaitu: 1) rasa senang, 2) ketertarikan siswa dalam belajar, 3) perhatian siswa dalam belajar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat oleh penulis, maka rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis adalah:

**c. Rumusan masalah umum**

Sejauhmana implementasi media teknologi berbasis *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?

**d. Rumusan masalah khusus**

1. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (presentasi) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?
2. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (poster) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?
3. Sejauhmana implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (brosur) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

**c. Tujuan umum**

Untuk mengetahui sejauhmana implementasi media teknologi berbasis *canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan

#### **d. Tujuan khusus**

1. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (presentasi) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan
2. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (Poster) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan
3. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *canva* (brosur) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Agama Kristen di SMP Swasta Marisi Medan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian akan bernilai Ketika dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat teoritis**

1. Untuk memenuhi persyaratan akademik untuk gelar Strata 1 (S1) di bidang Pendidikan
2. Penelitian ini bermanfaat untuk dapat menambah pengetahuan penelitian, terutama tentang wawasan ilmu Pendidikan khususnya dadlam mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *canva* dalam pembelajaran Agama Kristen untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan

##### **2 . Manfaat praktis**

5. Manfaat bagi peneliti

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi *Canva*

6. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan minat belajar, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dan juga membantu siswa supaya lebih aktif dalam kelas Ketika proses belajar dan pembelajaran berlangsung

7. Manfaat bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi bervariasi

8. Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat menerapkan media pembelajaran yang telah diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **F. Kerangka Teoritis**

Kerangka teoritis adalah suatu rencana, dimana di dalamnya terdapat penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil penelitian tersebut. Kerangka teoritis ini yang akan membahas beberapa aspek yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian.

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk mengkomunikasikan ide atau fakta kepada siswa guna mempercepat proses pembelajaran (Siregar, N. et al., 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar (Hasan et al., 2021). Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan yang telah disampaikan oleh pengajar.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antar guru dan siswa. Guru sebagai pengirim informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Komunikasi yang baik tercipta antara

guru dan siswa jika keduanya berjalan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik pula.

Namun untuk menyempurnakan komunikasi yang baik antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif dan kolaboratif.

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata,

membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Levie dan Lentz (Wulandari et al., 2023) mengemukakan empat fungsi media pengajaran atau media pembelajaran khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi Atensi; Yaitu fungsi inti dalam media visual, dimana fungsi ini menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya Kembali.

Sapriyah (Wulandari et al., 2023) mengatakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

5. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model
7. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik

8. Dengan sikap yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

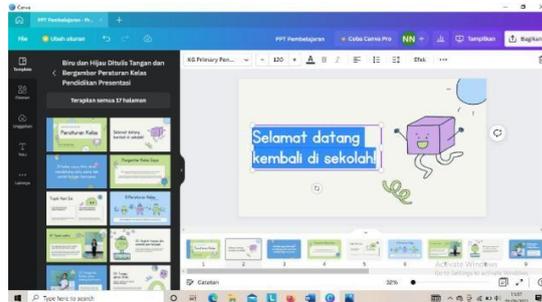
#### **4. Pengertian media pembelajaran teknologi *canva***

*Canva* menurut Rahma Elvira Tanjung (Kaffah et al., 2023) adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook.

Penggunaan media pembelajaran *canva* ini sangat membantu, terutama para guru dalam mempersiapkan bahan atau materi pembelajaran yang menarik, sehingga siswa yang diajarkan tertarik dan berminat untuk belajar. Aplikasi ini merupakan desain grafis online. Dengan aplikasi *canva*, guru bisa menghasilkan bahan ajar dengan cepat dan efisien, sehingga guru mudah untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, juga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.

## 5. Indikator media pembelajaran *canva*

### 1. Presentase



Presentasi merupakan salah satu dari fitur *canva* yang digunakan untuk membuat suatu materi pembelajaran yang menarik. Presentase adalah kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat, survei atau informasi kepada orang lain misalkan tugas sekolah, rapat kantor, rangkaian acara tertentu, dan lain sebagainya. Dalam aplikasi *canva*, terdapat banyak template yang tersedia, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang menggunakan aplikasi *canva*.

Menurut Titik Triwidodo (Sulistyowati, 2018) pengertian presentasi yaitu suatu bentuk laporan lisan mengenai suatu fakta tertentu kepada komunikan. Hal ini berarti bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal yaitu salah satu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pihak lain melalui tulisan atau lisan. Sedangkan menurut Erwin Sutomo (Sulistyowati, 2018) pengertian presentasi adalah suatu kegiatan aktif dimana seorang pembicara menyampaikan dan

mengkomunikasikan ide serta informasi kepada sekelompok audiens.

Secara umum presentasi merupakan kegiatan penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar membeli produk, menggunakan jasa, atau untuk kepentingan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa presentasi mempunyai berbagai macam tujuan. Penyampaian presentasi disesuaikan dengan maksud dan tujuan disampaikannya presentasi.

Dalam melakukan presentasi diperlukan penggunaan media yang dapat mendukung kelancaran keefektifan kegiatan. Beberapa media yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: proyektor, laptop/komputer, papan tulis, aplikasi *canva*. Dalam pemilihan media presentasi tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan presentasi itu sendiri.

Dalam hal ini, penulis menerapkan presentasi dengan menggunakan media komputer dengan aplikasi *Canva*. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Namun seorang pembicara dengan presentasi yang baik bukan hanya sekedar kemampuan pembicara untuk menguasai materi yang akan disampaikannya.

Dengan adanya fitur presentase ini, dapat mempermudah guru untuk menyiapkan materi pembelajaran yang unik dan kreatif, sehingga siswa lebih tertarik untuk melihat, dan mendengarkan pengajaran guru serta dapat memahaminya.

Cara membuat presentasi di aplikasi *canva*:

1. Buka aplikasi *canva*

Langkah pertama sekali yaitu langsung membuka aplikasi *canva* yang telah di download atau dengan membuka browser di PC akses situs *canva*, lalu pilih proyek presentasi.

2. Pilih template presentase

Kemudian akan diarahkan ke lembar kerja. Selanjutnya klik tab desain dan pilih template yang ingin digunakan untuk membuat presentasi tersebut.

3. Modifikasi teks template

Jika sudah, bisa modifikasi teks dari template tersebut. Biasanya font dari template tersebut sudah cocok, hanya perlu mengubah kalimatnya saja dan menyesuaikan ukurannya. Namun, jika ingin mengganti font, dapat melihat taskbar bagian atas, di sana terdapat fitur untuk mengubah ukuran font.

4. Menambahkan foto ke presentasi

Jika ingin menambahkan foto ke presentasi bisa dilakukan, baik foto yang sudah ada di *canva* ataupun yang disediakan sendiri.

## 5. Unduh file presentasi

Tahap terakhir, bisa langsung unduh file presentasi tersebut kalau sudah menyelesaikannya.

Supaya presentasi menarik di *canva*, perlu memperhatikan ketentuan penting yaitu:

### 5. Tetap sederhana

Menampilkan slide dengan teks ringkas dan tidak perlu menjelaskan per poin hingga menurun. Atur sesederhana mungkin.

### 6. Singkat, padat, dan jelas

Menggunakan kalimat yang tidak terlalu Panjang, sehingga memudahkan seseorang dalam membaca

### 7. Memperhatikan kontras.

Pengaturan kontras yang seimbang, membantu audiens memperhatikan dengan cepat untuk melihat mana pesan utama dan menangkap pesan inti yang disampaikan.

### 8. Saling berkesinambungan

Warna, logo, font, dan elemen desain lainnya mesti dibuat secocok mungkin.

### 3. Poster



Menurut Sanjaya, (Yusandika et al., 2018) mengatakan bahwa poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, ide, tertentu sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.

Media poster dijadikan sarana untuk mengkomunikasikan gagasan, evaluasi, dan proyek inovasi klinis, kajian ini juga mengembangkan metode-metode belajar yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media poster. Dalam dunia pendidikan, poster sudah mendapat perhatian besar sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan, dan kesan, ide dan lain sebagainya.

Munadi (Pahlevi et al., 2017) menyatakan bahwa poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya.

Kegunaan utamanya yaitu untuk memberikan sebuah ilustrasi tentang sesuatu.

Menurut Anitah (Astuti et al., n.d. 2013) poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata untuk dapat menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara singkat.

Dari pengertian dan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa bahwa poster adalah media yang terdiri dari gambar maupun tulisan sederhana, dan pada umumnya menyampaikan pesan, menangkap perhatian serta menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatan pembaca.

Dengan adanya poster, maka orang-orang yang mempunyai minat khusus akan tertarik karena poster yang disediakan menyediakan pokok dari suatu permasalahan. Dalam poster terdapat pesan singkat dalam bentuk gambar yang bertujuan untuk mempengaruhi orang agar tertarik akan sesuatu hal.

Menurut Hess dan Brook (Nurfadhillah et al., 2021) ada beberapa kriteria dalam membuat media poster yang baik dan benar, kriterianya yaitu:

1. Sederhana. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan sederhana adalah poster yang ditampilkan tidak boleh banyak tulisan dan ringkas serta dibatasi hal-hal penting saja. Akan tetapi antara gambar dan tulisan harus punya maksud yang brkesinambungan. Karena tujuan dari pembuatan poster itu sendiri supaya yang melihat tahu maksud pesan yang disampaikan poster tersebut dan pesan yang dimaksud untuk

menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan berabti di dalam ingatannya.

2. Menyajikan suatu ide dan untuk mencapai tujuan yang pokok. Tujuan dari penyampaian pesan dalam poster tersebut harus jelas dan fokus sesuai gagasan yang telah dibuat. Jadi pesan yang disampaikan dalam poster tidak boleh melenceng dari tujuan awal.
3. Berwarna. Warna yang digunakan harus menarik perhatian yang melihatnya dan didesain sesuai keharmonisan antara gambar dan tulisan dalam poster tersebut. Karena ketepatan menentukan warna sangat berpengaruh dalam keindahan poster yang ditampilkan.
4. Slogannya ringkas, pemilihan kata yang digunakan harus singkat, padat, jelas dan tidak bertele-tele sehingga penikmat poster cepat memahami apa maksud pesan yang disampaikan dari poster tersebut.
5. Tulisannya jelas. Tulisan yang digunakan harus sesuai dengan tata letak poster itu sendiri. Dalam pemilihan warna, tulisan (besar-kecilnya), background serta gambar yang tepat agar tulisan yang ada dalamnya bisa tyerbaca, jangan menimbulkan makna ambigu di dalamnya.
6. Motif dan desain bervariasi. Supaya dalam penyampaian poster tidak membosankan. Jadi, poster harus di desain sekreatif mungkin agar selalu menarik bagi siapa yang membacanya.
7. Tepat guna. Dimaksudkan sasaran yang dituju dalam pembuatan poster itu yaitu untuk siapa poster itu ditujukan. Poater dalam pembelajaran disesuaikan sesuai jenjangnya.

Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) dalam pembuatan dan penggunaan media poster, guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam pembuatan media poster supaya media poster tersebut dapat dipahami oleh peserta didik, diantaranya yaitu:

6. Kesesuaian isi dengan kompetensi inti dasar, guru perlu membuat media poster harus sesuai dengan kompetensi isi dan kompetensi dasar.
7. Kesesuaian isi dengan Tingkat pemahaman siswa, jika guru tidak memperhatikan isi poster dengan Tingkat pemahaman siswa maka poster tersebut tidak akan mudah diterima peserta didik dan sebaliknya peserta didik akan merasa kesulitan.
8. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami pada poster, penggunaan bahasa pada isi poster juga perlu diperhatikan karena jika bahasa dalam isi poster terlalu tinggi maka siswa

tidak akan memahaminya. Maka dari itu, guru perlu membuat isi poster dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik.

9. Kualitas tampilan gambar, dalam pembuatan poster kualitas gambar juga perlu diperhatikan. Karena jika kualitas gambar tidak terlalu bagus, peserta didik juga akan kesulitan untuk memahaminya.
10. Kejelasan gambar terhadap materi, gambar yang disajikan dalam poster harus sesuai dan saling berhubungan dengan penjelasan materi.

Dari uraian di atas tentang poster, hendaknya guru menggunakan poster pada pembelajaran di dalam kelas. Pertimbangan yang harus diperhatikan menurut (Nurfadhillah et al., 2021) yaitu sebagai berikut:

4. Untuk motivasi, penggunaan poster dalam pengajaran sebagai pendorong atau motivasi kegiatan belajar siswa. Diskusi dapat dilakukan dengan memperlihatkan sebuah poster berkenaan dengan bahan pengajaran. Di pihak lain poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih lanjut atau ingin lebih tahu tentang hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut.
5. Sebagai peringatan, penggunaan poster yang kedua diartikan sebagai suatu peringatan atau menyadarkan. Pesan melalui poster yang tepat akan membantu menyadarkan siswa, sehingga diharapkan bisa berubah perilakunya dalam praktik sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan.
6. Pengalaman yang kreatif, sebagai alat bantu mengajar poster memberikan kemungkinan belajar kreatif dan partisipasi. Kehadiran poster dalam proses belajar mengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk melukiskan tentang apa-apa yang dipelajari mereka.

#### Kelebihan dan Kekurangan Poster

Namun pada umumnya poster memiliki kelebihan dan kelemahan. Yang menjadi kelebihan dan kekurangan poster menurut (Yusandika et al., 2018) yaitu sebagai berikut:

#### 4. Kelebihan

- a. Pembuatannya mudah dan bisa dibuat secara gratis melalui aplikasi *canva*. Pembuatan poster dalam aplikasi *canva* cukup mudah, karena di sana sudah tersedia contohnya atau ada template poster yang dapat digunakan secara gratis.
- b. Dapat mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disajikan. Poster dapat mempermudah pemahaman orang yang membaca atau melihat karena di dalamnya terdapat tulisan, gambar, dengan tujuan memberikan informasi yang jelas kepada khalayak ramai. Poster menggunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas dengan tujuan supaya udah dipahami sehingga pesan yang ada didalamnya tersampaikan dengan efektif.
- c. Dapat dilengkapi dengan warna-warni sehingga lebih menarik perhatian siswa. Pada pembuatan poster, biasanya dibuat semenarik mungkin, dengan banyak warna, dengan menggunakan warna-warna yang terang, cerah, kontras dan bervariasi, tetapi tidak berlebihan supaya tidak terlihat norak. Hal ini bertujuan agar tulisan terlihat dengan jelas dan mudah dibaca dan dipahami.
- d. Bentuknya sederhana. Bentuk poster yang sederhana, sehingga tidak membutuhkan atau memerlukan peralatan

khusus dalam pembuatannya, cukup dengan menggunakan aplikasi *canva*.

#### 5. Kelemahan

- a. Dalam pembuatan poster diperlukannya keterampilan khusus. Karena dalam membuat poster diperlukannya kekreatifan, dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Jadi ketika membuat poster, dalam pikiran sudah terpola cara pembuatan poster yang menarik dan bervariasi. Hal itu tidak mudah karena ketika membuat poster yang asal-asalan tanpa adanya inovasi, maka siswa orang yang ingin melihat dan membaca juga kurang tertarik.
- b. Dalam memahami isi poster diperlukan kemampuan membaca. Artinya jika ingin memahami isi poster, maka harus bisa membaca dan memahami apa isi dari sebuah poster. Untuk orang-orang yang belum bisa membaca, maka otomatis mereka tidak akan bisa mengetahui isi dari suatu poster yang telah disediakan dan akan sulit dipahami.
- c. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual. Artinya pesan yang disampaikan hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata) dan tidak adanya suara yang akan didengar dari poster.

## 6. Brosur



Brosur merupakan sebuah media kemas ulang informasi dalam bentuk tercetak yang di dalamnya berisi beberapa informasi terkait suatu produk maupun layanan yang dapat membujuk dan mempengaruhi pembaca. Sehingga melalui brosur, pembaca dapat memahami dengan mudah informasi apa saja yang terdapat di dalam brosur tersebut karena dalam pengemasannya sangat praktis dan ekonomis (Nafiah & Jumino, 2019).

Brosur merupakan bagian dari fitur aplikasi canva. Brosur adalah kumpulan informasi singkat berupa buku saku atau lipatan kertas yang biasanya berfungsi untuk media promosi. Brosur berfungsi untuk memberikan suatu informasi tentang suatu yang ditawarkan kepada calon konsumen. Umumnya, brosur berbentuk selebaran kertas yang berisi informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Biasanya brosur dibagikan di tempat umum.

Brosur yang sering kita temukan yaitu brosur tentang makanan, brosur tentang sekolah, brosur tentang penjualan suatu

produk dan lain sebagainya. Tujuan utama pembuatan brosur yakni meningkatkan peluang agar upaya promosi tersebut lebih efektif lewat kemasan yang simple dan mudah dibawa.

Keuntungan menggunakan media brosur adalah masyarakat mampu memahami dalam membaca informasi dan dengan adanya efek persuasive dalam penyampaian informasi tersebut melalui kalimat dan visual yang tertera dalam brosur, sedangkan adanya kekurangan brosur dimana masyarakat masih sering menganggap brosur hanya sebagai sampah kertas, dan anggaran yang dikeluarkan untuk mencetak brosur.

Menurut Effendy (Nafiah & Jumino, 2019) brosur dapat dikategorikan sebagai sebagai media yang efektif dan komunikatif apabila mengandung beberapa unsur. Unsur tersebut diantaranya:

6. Bentuk

Bentuk pada brosur menentukan indikator besar kecilnya suatu organisasi yang menggunakan sarana sebagai media untuk menyampaikan dan memberitahukan sebuah informasi yang berkaitan dengan produk, jasa serta layanan yang diberikan.

7. Warna

Indikator keberhasilan sebuah brosur dapat dikatakan sebagai media yang komunikatif dan interaktif adalah warna. Warna merupakan salah satu aspek yang sangat penting karena pemilihan warna pada desain brosur akan menarik perhatian pemustaka untuk membaca dan mencari informasi yang terdapat di dalam brosur. Apabila ingin menyampaikan sebuah informasi di dalam brosur melalui gambar, diusahakan agar memilih warna yang sesuai agar pesan atau informasi mudah diterima oleh pembaca

8. Ilustrasi

Untuk menarik perhatian pembaca diperlukan dengan suatu ilustrasi dimana ilustrasi tersebut dapat mendukung pesan yang

disampaikan agar informasi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh pemustaka.

#### 9. Bahasa

Pemilihan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan informasi yang terdapat di dalam brosur sangat mempengaruhi dari suatu keberhasilan media pendidikan pemakai. Penggunaan bahasa dan kalimat yang singkat, jelas dan tentunya komunikatif merupakan syarat yang paling utama dalam penyampaian pesan dan informasi melalui brosur. Hal tersebut agar pemustaka yang sudah membaca brosur timbul rasa ingin tau, mengerti dan dapat menambah pengetahuan tentang informasi dan pesan yang disampaikan.

#### 10. Huruf

Suatu brosur akan lebih menarik dan mudah dibaca apabila huruf yang digunakan dalam pembuatan kalimat dipilih yang menarik, sederhana, jelas, dan mudah dibaca atau dicerna. Kombinasi penggunaan jenis huruf yang digunakan merupakan faktor penting dan merupakan suatu kesatuan dengan unsur ilustrasi brosur (Effendy, 2003).

Dalam pembuatan brosur, ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan. Tahapan yang harus diperhatikan menurut (Natasha et al., 2019) yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan tema dan ide yang akan disampaikan di dalam brosur
2. Memilih jenis brosur yang akan dibuat
3. Memilih judul yang menarik, agar pembaca langsung tertuju kepada brosur
4. Mengatur tulisan dan warna pada informasi tersebut agar lebih mudah dibaca, seperti ukuran huruf dan jenis huruf
5. Menyesuaikan ukuran gambar dengan tulisan

Dalam pembuatan brosur yang baik juga memiliki syarat agar tidak terjadi kekeliruan. Syarat-syarat brosur yang baik yaitu:

7. Judul berukuran besar dan mudah terbaca, karena yang pertama dilihat pasti judulnya, maka harus jelas dan mudah dibaca judulnya.

8. Tulisan jelas dan mudah terbaca, tulisan juga sangat memengaruhi suatu brosur. Dengan tulisan yang jelas dan mudah dibaca, maka pembaca juga pasti akan lebih tertarik untuk membacanya.
9. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan informasi mudah dipahami dan diingat. Bahasa dalam brosur harus menggunakan bahasa yang baik dan benar sehingga pembaca juga mudah memahami apa yang menjadi isi dan tujuan dari suatu brosur yang di berikan.
10. Gambar yang ada di dalam brosur, harus berkaitan dengan isi brosur atau topik brosur. Apa saja yang menjadi isi dari suatu brosur, maka gambarnya juga harus sesuai konteks isi. Misalnya membahas tentang sekolah, maka gambar yang ada di brosur yaitu tentang sekolah juga.
11. Ketepatan dalam memilih warna antara warna dasar brosur dengan warna tulisan brosur. Warna juga sangat mempengaruhi tulisan yang ada di brosur
12. Ukuran brosur tidak boleh melebihi ketentuan yang ada, yaitu berukuran kertas A5.

## 5. Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran

### *canva*

Adapun Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *canva* dalam membuat materi presentasi menurut (Alamsyah et al., 2023) yaitu:

1. Membuka laman *canva*, kemudian didaftar menggunakan akun google. Membuka laman *canva* tidak hanya dapat dibuka melalui komputer saja, tetapi juga dapat diakses melalui handphone, jadi dapat diakses dimana dan kapan saja selama ada jaringan. Guru harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Maka segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat membagikan ilmunya kembali kepada peserta didik yang diajar dengan pembelajaran yang inovatif dan menarik.
2. Memilih desain presentasi. Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang diinginkan dan yang sesuai kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Memilih template tema pendidikan. Pada aplikasi ini, sangat banyak template yang tersedia, pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah kembali dengan menambahkan atau menghilangkan yang tidak sesuai atau hal yang tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan,
4. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan. Pengguna *canva* dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

Berikut langkah penggunaan aplikasi *canva* baik menggunakan handphone, ataupun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna (Alamsyah et al., 2023) yaitu:

7. Mendownload aplikasi *canva* melalui playstore untuk pengguna handphone, dan <https://www.canva.com/id/id/> untuk pengguna laptop yang merupakan website resmi *canva*.
8. Membuat akun *canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google, atau gmail.
9. Membuat desain melalui *canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen,

font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.

10. Menyimpan hasil desain dari *canva*, setelah desain selesai, Langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri ataupun file penyimpanan.

### **11. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *canva***

Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, tidak terkecuali dengan media pembelajaran teknologi *canva* yaitu :

Kelebihan *canva* sebagai media pembelajaran (Monoarfa, 2021):

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti: pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
- b. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau di semua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

Kelemahan *canva* sebagai media pembelajaran menurut (Monoarfa, 2021), yaitu:

- d. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- e. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah

dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

- f. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

## **12. Media Pembelajaran dalam pembelajaran PAK**

Alkitab Perjanjian Baru menampilkan sosok Yesus Sang Guru Agung yang memberi teladan dan menjadi model mengajar dengan efektif dan efisien. Yesus adalah sosok guru yang datang dari Allah (Yoh. 3:2). Sebagai guru, Yesus mempunyai sasaran dan metode-metode untuk mencapai sasaran itu. Dengan berbagai ilustrasi, metode, media dan situasi bahkan tempat, Yesus berhasil menyampaikan pesan-Nya melalui pengajaran.

Salah satu bukti bahwa Yesus menjangkau semua orang untuk mendengar pesan-Nya adalah dengan sifat pengajaran-Nya yang tidak eksklusif. Pengajaran-Nya ditujukan kepada semua orang tanpa pandang bulu (Mrk. 2:13; 3:7-8; 6:34; 10:1). Setiap media yang digunakan, bagaimana pun bentuknya, tujuannya adalah Injil diterima.

Kehidupan Yesus sebagai Guru Agung dalam pengajaran-Nya merupakan dasar yang layak dijadikan acuan bagi setiap guru khususnya guru Agama Kristen. Pesatnya perkembangan teknologi seharusnya membantu guru untuk dapat lebih memudahkan proses pembelajaran dengan dukungan media belajar yang variative, tetapi masalah yang ditujukan adalah kurangnya tetapi masalah yang

ditujukan adalah kurangnya minat guru untuk belajar memanfaatkan alat-alat komunikasi tersebut serta kurangnya pengetahuan guru dalam hal menggunakan media pembelajaran (Siregar, N. 2021).

Media yang dipilih atau digunakan Yesus dalam pengajaran-Nya adalah objek yang ada di sekitar-Nya, benda-benda yang ada di alam dan bahkan juga manusia (murid atau orang yang mendengar pengajaran-Nya). Meski media yang Yesus gunakan tidak berupa audio atau visual teknologi seperti yang berkembang pada masa modern ini, namun pengajaran-Nya berhasil dengan sangat baik dan Alkitab mencatat banyaknya perubahan yang terjadi pada kehidupan setiap orang yang menerima pengajaran-Nya.

Media pembelajaran yang Yesus gunakan merupakan suatu warisan yang dapat ditiru, sebagaimana Yesus pun menggunakan media pembelajaran agar para murid-Nya mengerti apa yang Dia sampaikan. Yesus tidak hanya memberikan ajaran-ajaran kosong tanpa makna. Namun, lebih dari itu, para pendengar juga melihat contoh nyata dari kehidupan-Nya. Seperti, Tuhan Yesus menggunakan domba (Mat. 18:12-14 dan Luk. 15:3-7), uang (Mrk. 12:41-44, Luk. 21:1-4), pohon anggur (Yoh. 15:1-8), tanah dan benih (Mat. 13:1-23), dasar bangunan (Mat. 7:24-27 dan Luk. 6:47-49), pukuk (Mat. 13:47-50) dan apapun yang ada di sekitar lingkungan para pendengar-Nya untuk dijadikan bahan pengajaran. Tampaknya Yesus menggunakan media yang dapat dilihat dengan konkrit sehingga dapat menolong pendengar

memahami pesan dengan cepat. Pesan yang Yesus sampaikan sangat menarik perhatian para pengikut dan murid-murid-Nya, dan mereka dapat memahami serta mengerti pesan dengan jelas. Maka pengajaran Yesus sangat nyata melalui media yang digunakan melalui perumpamaan, yang secara langsung menyentuh realita kehidupan para pengikut dan murid-murid-Nya.

#### **G. Penelitian relevan / Penelitian terdahulu**

Terdapat hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan berdasarkan penelitian dari:

- d. Dalam penelitian (Haris & Lamada, 2024) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu”. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui kuisisioner. Setelah penerapan canva diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPA UPT Negeri 30 Binamu Kabupaten Jenepono dengan persentase 88,6%. Dalam proses implementasi, hasil observasi peneliti pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada pertemuan terakhir mengalami peningkatan sebesar 22% dari pertemuan sebelumnya, dan hasil observasi peneliti pada siklus II menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan sebesar 11% dan pada

pertemuan terakhir diperoleh persentase yang konsisten dan sama dengan pertemuan 2 yaitu sebesar 100%.

- e. Dalam penelitian (Monoarfa, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar” diperoleh nilai dari ahli media sebesar 84,61%, ahli materi 81,67% . Selain itu respon guru menunjukkan presentase sebesar 84,51% dan siswa 83,61%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji coba penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi.
- f. Dalam penelitian (Rahmayanti & Jaya, 2020) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika.” Pengambilan data dilakukan dengan posttest di akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,50 sedangkan kelas control memperoleh rata-rata 74,18. Berdasarkan uji hipotesisi didapatkan nilai  $t_{hitung} 2,99 > t_{tabel} 2,672$  maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menerapkan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik.

## **H. Minat**

### **1. Pengertian minat belajar**

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (E. Siregar & Widyaningrum, 2015). Menurut R Ricardo (Ips, 2022) minat belajar adalah suatu keadaan dimana siswa tanpa paksaan mau melakukan kegiatan belajar. Salah satu faktor yang sangat penting dalam suatu pembelajaran yaitu minat belajar, dimana ketika siswa memiliki minat belajar tinggi yang berasal dari diri siswa, maka mereka akan melakukan suatu pembelajaran dengan senang hati tanpa adanya paksaan.

Menurut Hidayat dan Djamilah (Friantini & Winata, 2019) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan siswa, dimana mereka memiliki rasa ketertarikan pada suatu proses pembelajaran dan tidak ada sama sekali unsur pemaksaan untuk mengikuti suatu pembelajaran tersebut. Maka ketika pembelajaran berlangsung, maka siswa memiliki ketertarikan yang

tinggi untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diberikan atau yang diajarkan oleh guru.

## **2. Minat belajar dalam pendidikan agama Kristen**

Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus dan bergantung kepada Roh Kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan melengkapi bagi pelayanan yang efektif, yang berpusat pada Kristus sang Guru Agung

Menurut John M. Nainggolan (Yulianingsih & Lumban Gaol, 2019) tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah mengajarkan Firman Tuhan, membawa perjumpaan dengan Kristus, mengajarkan hidup Bersama, dan membawa murid memiliki spiritualitas seperti Kristus.

Sedangkan materi utama dalam PAK (Pendidikan Agama Kristen) adalah Alkitab karena Alkitab adalah Firman Allah yang tertulis. Pembelajaran terhadap Alkitab sebagai Firman yang tertulis membawa secara pasti perjumpamaan dengan Yesus Kristus sebagai penjelmaan dari Firman Allah. Dan perjumpamaan dengan Yesus Kristus secara pribadi menjanjikan adanya perubahan-perubahan mendasar dalam karakter seseorang, dengan karakter yang diperbaharui ini akan berpengaruh dalam berhubungan dengan sesamanya.

Jadi muara akhir dari belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah memiliki karakter seperti karakter Tuhan Yesus Kristus bukan karakter pemalas atau kurang antusias. Jadi dapat dikatakan minat dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen adalah kecenderungan yang dibarengi dengan perasaan senang terhadap materi pembelajaran agama Kristen dan terhadap kegiatan belajar yang terjadi dalam kelas.

Dengan demikian, dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen sangat dibutuhkan minat belajar, karena memberikan pengaruh yang positif bagi pergaulan para remaja dan siswa-siswi Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Kristen juga mengajar dan menanamkan ilmu pengetahuan yang benar tentang Tuhan Yesus (Markuat et al., 2022).

Dalam proses belajar mengajar pendidikan agama Kristen menggunakan ajaran dengan dasar Alkitab, yang berpusat pada Kristus dan bergantung kepada Roh Kudus yang memimpin setiap pribadi pada semua Tingkat perkembangan ilmu pengetahuan yang didapati melalui karya Allah dalam setiap aspek kehidupan, dan dapat melengkapi pelayanan yang efektif, berpusat kepada Tuhan Yesus Kristus.

Keterampilan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam meningkatkan minat belajar murid di kelas akan dibahas dalam tiga tahapan yaitu pertama membuat pembukaan pelajaran yang menarik,

kedua memastikan proses belajar –mengajar di kelas berjalan dengan baik, dan yang ketiga membuat penutupan yang mengesankan.

1. Membuka Pelajaran di Kelas Yang menarik (set induction skills).

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru guna menciptakan situasi agar murid siap mental untuk menaruh perhatian yang terpusat pada apa yang akan dipelajari. Disamping itu, murid memerlukan motivasi yang tinggi supaya mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan penuh konsentrasi.

2. Prinsip Dalam Membuka Pelajaran

Ada dua prinsip dalam membuka pelajaran yaitu prinsip kebermaknaan dan prinsip berkesinambungan. Prinsip kebermaknaan guru menarik perhatian murid dengan menggunakan cara–cara yang bermanfaat dan memiliki relevansi dengan materi pelajaran. Sedangkan prinsip berurutan dan berkesinambungan yaitu kegiatan yang sistematis dan berkaitan antara satu bagian dengan bagian lainnya atau berkaitan dengan pengetahuan awal para murid. Oleh karena itu dalam bagian ini guru penting untuk mengingatkan murid tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Seperti yang dikisahkan dalam Matius 16:5-10, Pada waktu menyeberang danau Tuhan Yesus berpesan kepada murid-muridNya untuk berjaga-jaga dan berwaspada terhadap ragi orang

Farisi dan Saduki. Murid-murid berpikir bahwa Tuhan Yesus berkata seperti itu karena mereka lupa membawa roti. Murid-murid ditegur Tuhan Yesus seperti orang yang tidak percaya. Langkah Tuhan Yesus untuk mengingatkan kepada para murid atas apa yang telah terjadi ini merupakan pelajaran penting bagi para murid untuk selalu mengingatnya.

### 3. Memastikan Proses Belajar Berlangsung dengan Baik

Dalam memastikan proses belajar-mengajar di kelas berjalan baik, ada empat ketrampilan penting yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu ketrampilan bertanya, penguatan, mengadakan variasi, dan ketrampilan dalam menjelaskan.

Adapun yang menjadi indikator minat belajar yaitu:

#### 1) **Rasa senang**

Jika seorang murid memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) misalnya, maka murid tersebut dapat dikatakan memiliki minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) tersebut. Perasaan senang ini akan mengusir rasa bosan yang menghinggapi murid dan dengan antusias murid akan mengikuti pelajaran dengan rajin hadir dan murid akan melakukan setiap tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) ini.

## **2) Ketertarikan siswa dalam belajar**

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jika murid tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) maka ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa aktif dan tertarik pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Maka guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan memiliki kreativitas sebagai seorang pengajar, pendidik, dan pelatih yang terampil dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu mencontoh kreativitas pengajaran yang digunakan oleh Yesus Kristus bervariasi tergantung pada tujuan, materi, situasi, penengar, dan lingkungan sekitarnya ( Matius 13, Markus 4)

## **3) Perhatian siswa dalam belajar**

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada pembelajaran agama Kristen dengan sendirinya akan memperhatikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Ketika guru sedang mengajar, maka perhatian siswa hanya tertuju pada materi pembelajaran dan guru saja

### 3. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

#### c. Internal

Menurut Suryabrata dan syahputra (Puspita, 2019) faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) *Perhatian dalam belajar*, yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar
- b) *Keingintahuan*, yaitu perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, adanya dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu hal.
- c) *Kebutuhan (motif)*, yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d) *Motivasi*, yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

#### d. Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan minat belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah, Masyarakat.

#### **4. Aspek keluarga**

- a. Cara orang tua mendidik anak. Cara orang tua mendidik anak sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang minat dalam belajar
- b. Suasana rumah. Untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Jika suasana rumah tenang dan tenteram, maka seorang anak juga akan betah tinggal di rumah dan anak dapat belajar dengan baik.
- c. Keadaan ekonomi. Keadaan ekonomi juga sangat berpengaruh belajar anak.

Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting karena orang tua adalah tempat pertama kali bagi anak untuk mendapatkan pendidikan sebelum mendapatkan Pendidikan di sekolah, itulah sebabnya Paulus menyerahkan tugas dan tanggung jawab ini kepada ayah dan ibu.

Namun pesan teks dalam tulisan Paulus ini lebih cenderung pada tanggung jawab seorang ayah. Seorang ayah tidak bisa meninggalkan tanggung jawab pendidikan anak dan menyerahkan seluruh aspek pendidikan kepada ibu karena dia sendiri berperanan sebagai wakil Allah dalam keluarga. Mendidik bukan sembarangan mendidik, tetapi

mendidik di dalam nasihat dan ajaran Tuhan, sesuai teks Kolose 3:21 (Tari & Tafonao, 2019)

#### **5. Aspek Sekolah**

- a. Metode mengajar. Agar siswa belajar dengan baik dan memiliki minat yang baik, maka metode mengajar diusahakan semenarik mungkin.
- b. Relasi guru dan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, dapat menyebabkan proses belajar mengajar yang kurang lancar.

#### **6. Aspek Masyarakat**

- a. Bentuk kehidupan Masyarakat. Kehidupan Masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak, dan hal itu dapat mendorong semangat anak atau siswa belajar lebih giat atau sebaliknya. Peran masyarakat dalam meningkatkan mutu Pendidikan bangsa merupakan kunci kesuksesan pendidikan bangsa indonesia, maka pendidikan secara nasional membutuhkan tanggung jawab dan kesadaran Masyarakat sepenuhnya dalam memangun kecerdasan bangsa lainnya (N. Siregar, N. 2014b)
- b. Teman bergaul. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pengawasan dari orang tua serta pendidik harus bijaksana.

Dalam hal ini, permasalahan dan pergumulan peserta didik tidak boleh diabaikan begitu saja, misalkan hal-hal yang berkaitan dengan moral, karakter, budi pekerti perilaku peserta didik. Jika peserta didik belajar dengan kehendak sendiri, dalam arti tanpa aturan yang jelas maka upaya belajar peserta didik tersebut tidak dapat berjalan dengan efektif. Sebagai guru yang mengajar di bidang pendidikan agama Kristen, harus mampu menjadi garam dan terang dunia (Mat. 5:13-16).

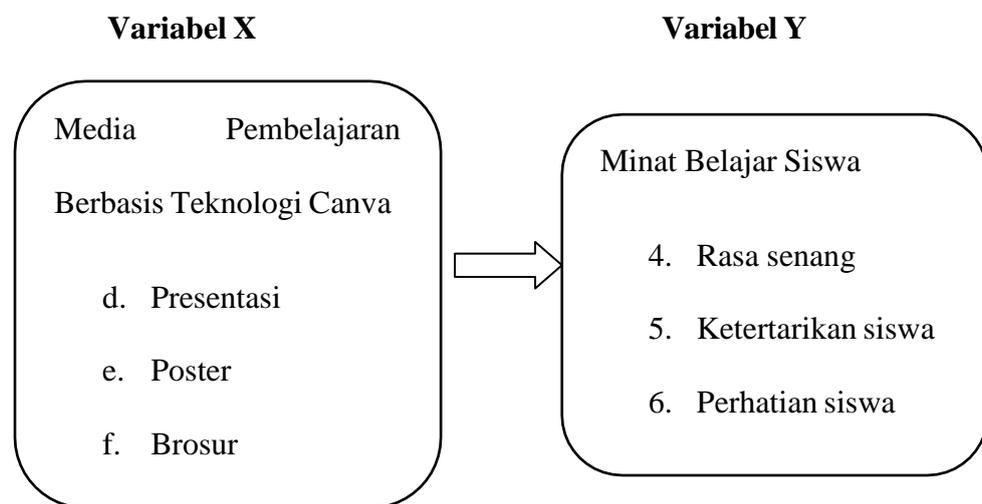
Sebagai guru agama Kristen harus bisa menentukan dasar dalam pengembangan kepribadian peserta didik, tidak hanya kaya dalam pengetahuan agama tetapi juga mengalami dan meneladani sikap guru agamanya yang menjadi panutan dalam sikap dan perilaku. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru PAK adalah guru yang menentukan dasar bagi pembangunan kepribadian peserta didik, sehingga seorang guru sudah selayaknya mencontohkan tindakan yang baik sehingga peserta didik tidak hanya kaya dalam pengetahuan agama tetapi mengalami, menyaksikan dan meneladani sikap guru yang menjadi panutan.

## **I. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan suatu model yang menerangkan bagaimana hubungan suatu teori dengan variabel tertentu yang telah diketahui dalam suatu masalah tertentu. Kerangka konseptual akan menghubungkan secara teoritis antara variable-variabel peneliti, yaitu variable bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini yang

menjadi variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *canva*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

Hal ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



#### J. Kerangka Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji. Hipotesis disusun berdasarkan teori, maka belum tentu isinya selalu mutlak benar (Samsuri, 2003) Untuk itulah diperlukan data empiris untuk menguji apakah jawaban yang tertera dalam hipotesis itu masih relevan kebenarannya. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan diuji yaitu:

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi *Canva*.

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi *Canva*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Secara harfiah, istilah metodologi berasal dari bahasa Yunani yaitu “metodos” dan “logos”. Kemudian kata “metodos” terdiri atas 2 suku kata yakni “metha” yang artinya melewati atau melalui “hodos” yang artinya cara atau jalan. Metode artinya sebuah jalan yang dilewati untuk mencapai tujuan, sedangkan “logos” berarti ilmu. Jadi metodologi adalah cara atau ilmu-ilmu yang dipakai untuk menemukan kebenaran menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu dalam menemukan kebenaran, tergantung dari realitas apa yang dikaji.

Menurut (Sandu Suyoto, 2015) penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Suatu penelitian dengan menggunakan metode ilmiah dinamakan sebagai penelitian ilmiah. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional dari indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

#### **I. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis metode penelitian berhubungan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian kuantitatif deskriptif merupakan metode dalam meneliti kasus

sekelompok manusia, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Angka-angka yang digunakan dalam analisis statistic berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variable (Balaka, 2022).

#### **J. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Marisi Medan di jl. Guru Sinumba, Medan-Helvetia pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Alasan memilih lokasi penelitian adalah:

1. Lokasi penelitian adalah tempat penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Dengan demikian sedikit banyak penulis dari sekolah telah mengetahui keadaan khususnya dalam pelajaran Agama Kristen sehingga akan lebih mudah untuk mendapat data yang akurat.
2. Akses lokasi penelitian mudah dicapai, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lancar.

#### **K. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian adalah suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Populasi merupakan keseluruhan

elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal Bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian

**Tabel 1**

**Keadaan Populasi Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan  
Prodi Pendidikan Agama Kristen Stambuk 2021**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII	14	12	28
	Total	14	12	28

## 2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel.

Berdasarkan pendapat diatas, karena jumlah siswa kelas VIII SMP Swasta Marisi Medan 28 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 28 orang.

## **L. Variabel dan Defenisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek penelitian yang memiliki variasi tertentu antara satu onjek dengan objek lainnya (Wambar et al., 2015)

Menurut sugiyono (Nurul Laili, 2019) variable penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

#### **a. Variabel bebas (*Independent variable*)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terkait (Hikmah, 2020)

#### **b. Variabel terikat (*Dependent variable*)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Hikmah, 2020).

### **2. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional adalah petunjuk bagaimana suatu variabel diukur. Melihat defenisi operasional suatu penelitian, maka seorang

peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti (Kuswandini, 2018). Penelitian didalam penulisan akhir ini yang berjudul “ Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Kristen’.

#### **M. Instrumen Penelitian**

Dalam bidang pendidikan, teknik pengumpulan data yang lazim adalah menggunakan instrument. Dalam menjalankan penelitian data merupakan tujuan utama yang hendak dikumpulkan dengan menggunakan instrument.

Kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan untuk memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik seseorang ataupun kelompok.

Jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup yang menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang merasa tentang suatu hak atau fenomena social.

Penelitian ini menggunakan jenis instrument angket/kuisisioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. SL : Selalu (3)
2. KK : Kadang-kadang (2)
3. TP : Tidak Pernah (1)

**Tabel 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penelitian**  
**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva**  
**(X)**

<b>NO</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Responden</b>	<b>Metode</b>	<b>Instrumen</b>
1	Variabel Bebas (X): Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan
2	Variabel Terikat (Y): Meningkatkan minat belajar siswa	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan

### 1. Instrumen Variabel Bebas (x)

#### 3. Kisi-kisi Instrumen

Untuk mengukur Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva, maka digunakan angket yang terdiri dari 23 butir pernyataan. Dalam Menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu. Kisi-kisi ini bermaksud memberikan informasi untuk menguji validitas dan realibilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3

**Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi canva  
Variabel (X)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Media Pembelajaran berbasis aplikasi canva	1. Presentasi	3. Meningkatkan pemahaman siswa	1, 2, 3	3
		4. Membantu siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari.	5, 6, 7, 8	4
	2. Poster	1. Meningkatkan wawasan siswa	9, 10, 11	3
		2. Meningkatkan partisipasi siswa	12, 13, 14, 15	4
	3. Brosur	1. Mendapat Bintang penghargaan	16, 17, 18, 19	4
				4

		2. Meningkatkan minat siswa untuk belajar.	20, 21, 22, 23	
Jumlah			23	23

Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

#### 4. Instrumen Variabel Terikat (Y)

##### a. Kisi-kisi Instrumen

Dalam mengukur Minat belajar siswa, maka digunakan angket yang terdiri dari 18 butir pernyataan. Dalam menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu.

Kisi-kisi ini bermaksud untuk memberikan informasi untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4**

**Kisi-kisi Instrumen Angket Tentang Minat Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
Variabel (Y): Minat Belajar Siswa	1. Rasa senang	3. Rasa ingin tahu  4. Minat dalam belajar	24, 25,  26, 27,  28, 29,	6
	2. Ketertarikan siswa	3. Kreatif dalam menyampaikan materi	30, 31, 32, 33, 34, 35	6
	3. Perhatian siswa	7. Suasana belajar yang mendukung  8. Suasana belajar yang menyenangkan	36, 37, 38, 49, 40, 41	6
Jumlah			18	18

### b. Jenis instrumen angket

Jenis instrument angket merupakan suatu penyelidikan terhadap masalah yang sering sekali berhubungan dengan kepentingan umum, yang dilakukan dengan menyebarkan formulir pernyataan kepada sejumlah subjek untuk memperoleh respons tertulis dari mereka. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dilakukan dengan Menyusun sejumlah pertanyaan, yaitu 41 item pertanyaan setiap variabel.

Untuk variabel terikat (Y) yaitu, minat belajar siswa terdiri dari 18 item instrumen yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

## N. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sudah benar, kemudian langkah selanjutnya menetapkan jumlah item pernyataan untuk masing-masing variabel yang diteliti. Uji coba instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen kuesioner.

## O. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gejala yang sebenarnya yaitu valid atau tidak valid. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Tujuan validitas adalah untuk memperoleh instrumen yang valid.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke validan atau kesahan instrumen (Hastjarjo, 2011). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *Product Moment*, dengan rumus angka kasar sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum x^2)\} \cdot \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan:

$r_{hitung}$  : Koefisien Korelasi

$\sum X$  : Jumlah Skor Item

$\sum Y$  : Jumlah Skor Total (Seluruh Item)

$n$  : Jumlah Responden

Selanjutnya dihitung dengan uji – t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

$t$  : Nilai  $r_{hitung}$

$r$  : Koefisien Korelasi hasil  $r_{hitung}$   $n$  : Jumlah Responden

Distribusi (Tabel t) untuk  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk=n-2$ )

Kaidah keputusan : Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

$t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak Valid

**Tabel 5**  
**Penilaian Pada Validitas Instrumen**

Responden	Nomor Item Pertanyaan					Total Skor
	1	2	3	4	Dst..	
1						
2						
3						
4						
$\sum x$						
$\sum x^2$						

#### P. Teknik Analisis Data

Teknik yang diterapkan untuk mengolah data penelitian adalah analisis data secara kuantitatif. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk kuantitatif berdasarkan skala Likert. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan kesimpulan melalui analisis statistik. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak, dilakukan uji



**Tabel 7**  
**Tabulasi Peningkatan minat belajar siswa (Y)**

No	NAMA RESPONDEN	Pilihan						Jumlah	$\frac{SC}{F}$
		A		B		C			
		F	SC	F	SC	F	SC		

d) Menentukan Klasifikasi nilai/ Klasifikasi tanggapan

**Tabel 8**  
**Klasifikasi Nilai / Klasifikasi**  
**Tanggapan Penggunaan Media**  
**Pembelajaran Berbasis**  
**Aplikasi canva (X)**

Klasifikasi Nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3,00	Sangat Berpengaruh
1,67 - 2,33	Berpengaruh
1,00 - 1,66	Kurang Berpengaruh

**Tabel 9**  
**Klasifikasi Nilai /**  
**Klasifikasi**  
**Meningkatkan Minat**  
**Belajar Siswa (Y)**

Klasifikasi Nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3,00	Sangat Baik
1,67 - 2,33	Baik
1,00 - 1,66	Kurang Baik

#### 4. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui tentang data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data dengan statistik Chi kuadrat menurut Sudjana dalam (Sinaga, 2022). Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- g. Mentabulasi batas interval
- h. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{x_i - x}{s}$$

Dimana:

X = rata-rata masing-masing data

S = Simpangan baku

- i. Menghitung luas daerah interval

- j. Menghitung frekuensi harapan ( $E_i$ ) dengan cara menganalisa luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel ( $n$ ).
- k. Menghitung kuadrat selisih antara frekuensi pengamatan dengan frekuensi harapan dan dibagi dengan frekuensi harapan.
- l. Menghitung jumlah point no. 5 dan itulah yang menjadi Chi kuadrat ( $X^2$ ) dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dimana:

$O_i$  = Frekuensi Pengamatan

$E_i$  = Frekuensi Harapan

dan  $X^2$  tabel dapat dilihat daftar  $X^2$  pada taraf signifikan  $1-\alpha$  dan  $dk = k - 3$  dengan kriteria pengujian. Jika harga  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel maka pengujian distribusi normal.

## 2. Pengujian Hipotesa

Menurut Irianto dalam (Lumbangaol, 2021) menjelaskan “untuk menguji hubungan fungsional kedua variabel yaitu variabel bebas ( $X$ ) dan variabel terikat ( $Y$ ) dianalisa dengan menggunakan rumus koefisien yang disebut dengan “korelasi *product moment person*”, dengan rumus:

$$r = \frac{\sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X) N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

### e) Uji signifikansi Koefisien Korelasi

Uji signifikansi koefisien korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan variabel X dan variabel Y, melalui statistik “t” dengan rumus sesuai dengan dari Sudjana dalam (Sinaga, 2022):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

- t = uji keberartian
- r = hasil koefisien
- n = jumlah responden
- r<sup>2</sup> = kuadrat hasil koefisien korelasi

Koefisien pengujian, jika harga t hitung lebih besar (>) dari tabel yang terdapat pada distribusi t pada taraf signifikan 1 - ½ a dengan dk = n-2 maka koefisien korelasi r adalah cukup berarti hubungan X dan Y ada dan signifikan.

### f) Koefisien Determinasi

Menurut Sudjana dalam (Sinaga, 2022) mengatakan untuk mengetahui sejauh mana perspektif atau besarnya kontribusi X terhadap Y, maka digunakan atau ditentukan oleh koefisien korelasi (r<sup>2</sup>), maka hasilnya diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$r^2 = \frac{X}{Y} \cdot n \frac{(x^2 \cdot y^2)}{XY} \cdot 100\%$$

Dimana:

- r = Koefisiensi korelasi
- X = Skor Variabel X
- Y = Skor Variabel Y

- n = Jumlah Responden  
 $x^2$  = Jumlah Kuadrat Skor X  
 $y^2$  = Jumlah Kuadrat Skor Y  
 XY = Jumlah Hasil Kali Skor X dan Y

#### g) Uji Regresi Sederhana

Sudjana dalam (Sinaga, 2022) mengatakan untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linear sederhana maka dipakai rumus  $Y = a + Bx$ . Menentukan harga “a” dan “b” dihitung dengan menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{N\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

#### h) Uji Regresi Linear

Untuk mengetahui apakah hipotesis tentang model regresi linear diterima atau ditolak. Maka dilakukan uji regresi linear yaitu dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{s^2(TC)}{s^2(E)}$$

#### Kriteria pengujian:

Hipotesis model regresi diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel} (1 - \alpha) (k - 2, n - k)$ .

Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 10

Anava Untuk Uji Independent Dalam Regresi Linear dan Untuk Uji

Kelinieran Regresi

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F
<b>Total</b>	N	$\sum Y^2$ I	$\sum Y$ I	-
<b>Regresi (a)</b>	1	$(\sum Y_i)^2/n$	$(\sum Y_i)^2/n$	$\frac{s_{reg}^2}{s_{res}^2}$
<b>Regresi (a/b)</b>	1	$JK_{reg} = JK_{reg} (b/a)$ )	$s_{reg}^2 = JK (b a)$	
<b>Residu</b>	n-2	$JK_{res} = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y})^2}{n-2}$	$s_{res}^2 = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y})^2}{n-2}$	
<b>Tuna cocok</b>	k-2	JK (TC)	$s_{TC}^2 = \frac{JK (TC)}{K-2}$	$\frac{s_{TC}^2}{s_e^2}$
<b>Kekeliruan</b>	n-2	JK (E)	$s_e^2 = \frac{JK (E)}{n-k}$	