

**PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI
SMK NEGERI 6 MEDAN (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan)**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melwngkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

KORI NADILLA
NPM 2102070003



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Kori Nadilla
N.P.M : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Canva terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri
6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan)

sudah layak disidangkan.

Medan, 31 Juli 2025

Disetujui oleh :
Pembimbing



Dr. Faisal R Dongoran, M.Si.

Diketahui oleh :



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi



Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



BERITA ACARA

Ujian mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari kamis , 7 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan).

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
: () Lulus Bersyarat
: () Memperbaiki Skripsi
: () Tidak Lulus

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd



Sekretaris

Dr. Dewi Kesuma Nst., M.Hum

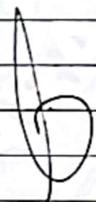
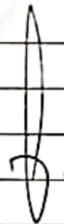
DOSEN PENGUJI :

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

1.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Kori Nadilla
N P M : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Canva terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan (Studi Kasus SMK Negeri 6 Medan)

Tanggal	Daskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
16/6 25	Mengola data dengan marcal - uji validasi dan Reliabilitas	
9/7 25	Penyusunan hipotesis penelitian Pembahasan uji hipotesis	
10/7 25	Pembahasan analisis data Pembahasan uji linier sederhana	
15/7 25	Pembahasan Pembahasan Perubahan Rata	
17/7 25		

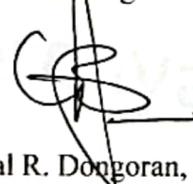
Medan, 16 Juni 2025

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi



Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing



Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

ABSTRAK

Kori Nadilla, NPM 2102070003, **“Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan”**.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media canva terhadap minat belajar siswa di smk negeri 6 medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif karena objek yang akan teliti diwujudkan dalam bentuk angka dan analisis berdasarkan analisis statistik. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 orang siswa Smk Negeri 6 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media canva terhadap minat belajar siswa di smk negeri 6 medan, hal tersebut dapat ditunjukkan dari diperolehnya nilai F_{hitung} 66,810 dengan tingkat signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Maka dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh variabel Media Canva (X) dengan variabel Minat Belajar (Y). Sedangkan dari hasil uji koefisien determinasi diperoleh dari pengolahan data tersebut bahwa, nilai koefisien (R Square) sebesar 0,488 atau 48,8% dipengaruhi oleh minat b siswa dan signifikan terhadap media canva, sedangkan sisanya 51,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti

Kata Kunci : Media Canva, Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subahana Wa Ta'ala, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Canva Terhadap Minat belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan”** (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan).

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pada pendidikan Stara-1 di program studi pendidikan akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun finansial. Dalam usaha Menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan waktu dan pengetahuan sehingga tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak tidakla mungkin berhasil dengan baik. Dan tidak lupa dalam kesempatan ini, Perkenankan penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr Agussani, M.AP**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd**, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum**, selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum**, selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**, selaku ketua Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus Dosen pembimbing yang senantiasa membantu, membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih.
6. Kepada seluruh dosen Pendidikan Akuntansi, terimakasih untuk ilmu yang sudah bapak ibu ajarkan selama saya menempuh pendidikan S1.
7. Kepada kedua orang tua saya Bapak Sukardi dan Mamak Siti Rodiah, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Kepada cinta pertama saya bapak, terima kasih atas pengorbanan dan setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anak bungsumu bisa sampai ditahap ini, demi anak bungsumu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih telah menjadi panutan untuk selalu menjadi seorang anak perempuan yang kuat dan berani. Untuk cinta kedua saya mamak terima kasih atas segala doa dan nasihat serta dukungan yang selalu mendampingi setiap langkah anak bungsumu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya dan terimakasih telah menjadi alasan sumber kekuatan saya untuk tetap bertahan hidup I Love You.

8. Abang dan kakak tersayang, Bagus Putrama S.P dan Cerry, terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas dukungan dan doanya untuk adik bungsumu.
9. Kepada sahabat-sahabat tercinta saya Suri Anggriani & Yunita Febriani terimakasih telah menemani disetiap perjalanan dan dititik terendah dalam hidup saya, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik di setiap masalah, ribuan maaf untuk kedua sahabatku untuk kekhilafan tutur kata dan tingkah laku saya selama 4thn bersama dan terimakasih atas dukungan dan doanya,tetap terus menjaga komunikasi dan hidup lebih lama lagi yaa I love you.
10. Teman-teman seangkatan Pendidikan Akuntansi Stambuk 2021, terimakasih sudah kebersamai perjalanan selama 4 tahun ini, semoga kita bisa sama-sama ditahun ini.
11. Kepada jodoh Kori Nadilla, seseorang yang belum bisa kutulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun hingga saat ini keberadaanmu tidak tahu dimana dan sedang menggenggam tangan siapa, penulis meyakini bahwa apa yang sudah ditakar tak akan tertukar dan apa yang menjadi takdir sudah pasti akan hadir. Skripsi ini menjadi bukti nyata bahwa tidak ada laki-laki manapun yang mendampingi perjuangan penulis saat menyelesaikan tugas akhir ini.

12. Terakhir untuk diri saya sendiri terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata dan ketidakpastian perjalanan panjang ini, meskipun sering ingin menyerah tapi tetap memilih untuk bertahan.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah memberi semangat, dorongan, dan bantuan, penulis hanya bisa memanjatkan doa dan terimakasih yang sebesar-besarnya semoga bantuan, kebaikan, dan pertolongan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Wassalamualaikum Wr.Wb

Medan, Juli 2025
penulis

Kori Nadilla

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teoritis.....	7
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.3 Kerangka Berfikir.....	22
2.4 Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Pendekatan Penelitian.....	24
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.3 Populasi dan Sampe0.....	25

3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	26
3.5 Instrumen Penelitian.....	27
3.6 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	34
4.2 Hasil Analisi Data.....	35
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka Berfikir.....	21
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Hitrogram.....	39
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas P-P Plot.....	40
Gambar 4.3 Hasil Uji Linearitas Scatter Plot	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	25
Tabel 3.2 Jumlah Kelas	26
Tabel 3.3 Definisi Operasional	27
Tabel 3.4 Skor Skala Lingket.....	28
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Angket.....	29
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas	36
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorof Smirnov.....	38
Tabel 4.4 Hasil Uji Linearitas	40
Tabel 4.6 Hasil Uji Persial (T).....	42
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	52
Lampiran 2 Angket Penelitian.....	53
Lampiran 3 Form K1 Pengajuan Judul.....	55
Lampiran 4 Form 2 K2 Permohonan Persetujuan Proposal.....	56
Lampiran 5 Form K3 Pengesahan Proyek Proposal.....	57
Lampiran 6 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	58
Lampiran 7 Surat Berita Acara Seminar Proposal.....	59
Lampiran 8 Lembar Pengesahan Proposal.....	60
Lampiran 9 Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	61
Lampiran 10 Surat Izin Riset.....	62
Lampiran 11 Surat Balasan Riset.....	63
Lampiran 12 Surat Permohonan Perubahan Judul.....	64
Lampiran 13 Surat Keterangan.....	65
Lampiran 14 Surat Pernyataan.....	66
Lampiran 15 Dokumentasi.....	67
Lampiran 16 Turnitin.....	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia pendidikan (Darwis et al., 2024). Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis *powerpoint* dan media konvensional berupa papan tulis, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru terlihat monoton (Darwis et al., 2024). Dengan menggunakan media pembelajaran yang konvensional dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Pengembangan media dilindasi persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran akan sangat meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran, dan pada saat yang sama memberi informasi dan konten pembelajaran. Selain menginspirasi motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka, menyampaikan teori secara menarik (Darwis et al., 2024) Oleh sebab itu, penulis menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses mengajar. Efektivitas merupakan sebagai pengukuran tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang

telah diukur dengan kuantitas, kualitas dan waktu sesuai yang telah ditentukan (Darwis et al., 2024).

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat desain media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis dan template yang terdiri dari; presentasi, poster, pamflet grafik, spanduk, logo, membuat cover, membuat video visual, membuat cv, membuat lamaran kerja dan lain sebagainya (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Canva sangat mempermudah guru-guru dalam mendesain media pembelajaran, canva mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan hasil desain dengan menggunakan canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan semangat siswa dengan penyajian bahan ajar dan materi yang menarik dan mudah dipahami. Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar memiliki banyak kelebihan yaitu: dengan menggunakan canva kita dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template desain serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisien waktu yang baik guru maupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang kreatif dan menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti membuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain

sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok, aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut:

1. Tersedi beragam desain yang menarik
2. Meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.
3. Sangat menghemat waktu dan praktis dalam mendesain media pembelajaran
4. Kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop dan handphone

Meskipun ada banyak aplikasi lain yang tersedia, namun aplikasi canva paling banyak diminati dari segala usia karena kemudahannya dalam penggunaannya. Terkait dengan hal tersebut, Sekolah SMK Negeri 6 Medan adalah salah satu sekolah yang telah menggunakan media canva dalam pembelajan. SMK Negeri 6 Medan dipilih sebagai lokasi penelitian karena ketersediaan sumber daya dan infrasturuk yang memadai. Terdapat banyak penelitian yang mendukung penggunaan media pembelajaran canva dalam meningkatkan minat belajar, namun penelitian yang secara khusus membahas mengenai efektivitas media canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar masih terbatas. Oleh karena itu, Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan serta memperkaya literatur penelitian tentang efektivitas media pembelajaran khususnya canva dalam konteks mata pelajaran Akuntansi dasar. Serta kurikulum yang diterapkan di sekolah ini mencakup penggunaan media pembelajran yang inovatif, sehingga menjadi tempat penelitian yang ideal untuk

menguji efektivitas dari media pembelajaran canva dalam meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 01 Februari 2025 di SMK Negeri 6 Medan, peneliti langsung membagikan angket kepada siswa kelas XI akuntansi yang berjumlah 72 siswa, melalui angket yang sudah dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa 48,61% siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar dengan menggunakan media canva, selain itu sebesar 51,38% siswa kurang tertarik belajar menggunakan media pembelajaran canva. Dan dari hasil tersebut bahwa sebagian siswa masih banyak yang belum tertarik belajar dengan menggunakan media canva.

Dari latar belakang diatas, hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam sebuah skripsi dengan judul “ Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa di kelas
2. Kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Potensi media canva sebagai solusi dalam pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dengan membatasi objek penelitian yaitu pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana media canva dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan.
2. Seberapa besar pengaruh media canva terhadap minat belajar pada siswa di kelas XI SMK Negeri 6 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap minat belajar pada siswa di SMK Negeri 6 Medan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajar media canva dalam meningkatkan minat belajar siswa dikelas XI SMK Negeri 6 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh media canva terhadap minat belajar siswa dan sebagai

bahan bacaan penggunaan media pembelajaran canva khususnya bagi peneliti dan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan strategi pengajar khususnya dalam lingkungan pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan adanya aplikasi canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

b. Bagi siswa

Dari hasil peneliitian ini diharapkan dengan menggunakan media pembelajran canva ini, siswa dapat merasakan secara langsung bagaimana teknologi terutama gadget dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan, sehingga mereka tetap terlibat dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif di masa depan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian iini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam literatur akademis dan temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber serta dan saran bagi peniliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektif berarti yang pertama ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya). Kurniawan menjelaskan efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) dari pada organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau paksaan antara pelaksanaannya. Pengertian tersebut mengartikan bahwa efektivitas ialah tahap tercapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu terkait oleh hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang dicapai (Lutfi & Afroni, 2021)

Pendapat lain dari susanto, yang memberikan definisi tentang efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhinya. Dari itu dapat disimpulkan efektivitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu guna tercapainya tujuan atau penilaian yang memusatkan perhatian terhadap hasil dan tujuan yang akan dicapai (Lutfi & Afroni, 2021)

Efektivitas atau keefektifan dalam KBBI berarti keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan. Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti

dicapai, semakin besar kontribusinya dari pada keluaran yang dihasilkan terhadap nilai pencapaian sasaran tersebut, maka dari itu dapat dikatakan efektif dan efisien. Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan maka dinilai semakin efektif (Azhar et al., 2022).

Menurut (Azhar et al., 2022) Efektivitas pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan guru untuk mengubah kemampuan dan persepsi dari siswa yang sulit mempelajari dan memahami sesuatu menjadi mudah mempelajari dan memahaminya. Keefektifan program pembelajaran bukan hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajarnya saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran keefektifan dapat diukur dengan melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut (Mimi, 2020) efektivitas secara umum menunjukkan sejauh mana tercapainya suatu tujuan yang sudah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan definisi efektivitas menurut Hidayat menjelaskan bahwa : “Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai. Semakin besar persentase target yang dicapai, semakin tinggi efektivitasnya (Azhar et al., 2022).

Menurut Engko Mulyasa (2020) memberikan definisi efektivitas sebagai situasi adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju. Sedangkan menurut Henyat Soetopo, efektivitas adalah suatu kegiatan sejauh mana apa yang telah direncanakan atau diinginkan dapat terlaksanakan dan

tercapai. Dengan demikian, efektif dapat diukur dari sejumlah siswa/i yang berhasil mencapai tujuan belajar didalam waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas adalah efektivitas dapat diukur berdasarkan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Dalam konteks ini, suatu tindakan atau kebijakan dianggap efektif apabila dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Media Canva

Media pembelajaran memiliki visualisasi dan signifikasi yang lebih komunikatif dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Salah satu dari banyak aplikasi oleh guru untuk membuat media pembelajaran yaitu canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan banyak template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah media desain yang populer dikalangan pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Adapun berbagai desain yang dapat dihasilkan, *infografis*, *power point*, *resume*, *pamflet*, *poster*, dan masih banyak lagi. Canva dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran dan juga mempermudah proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, dan teknologi, serta manfaat lainnya bagi guru dan siswa. Hal ini karena canva dapat menarik minat belajar siswa melalui penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami. Manfaat canva bagi guru dan siswa yaitu sebagai teknologi yang memberikan kesempatan belajar kepada guru untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dengan menggunakan aplikasi canva

sebagai media pembelajaran serta guru dan siswa mendapatkan pengalaman belajar kreatif dan lebih menyenangkan (Nurpiani et al., 2024)

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Canva memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti photoshop dan Illustrator, namun Canva dapat merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaanya. Di aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain terlebih dahulu. Aplikasi dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store, aplikasi canva ini bisa digunakan di handpnone, laptop, ipad dan maupun di PC (Kharissidqi et al., 2022).

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini menuntut suatu negara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu menghasilkan lulusan atau sumber daya yang mampu bersaing dengan negara lain di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran disekolah yang dituntut untuk selaras dengan perkembangan teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Media Canva. Media Canva dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Media Canva dapat membantu guru untuk lebih muda dalam mengajar dan siswa lebih mudah menerima pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan Media Canva dapat membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran yang baik sehingga

materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Dengan menggunakan Media Canva maka siswa tidak akan cepat merasa jenuh mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru karena materi yang disampaikan dengan menarik pada tayangan Media Canva (Rohmah & Dongoran, 2021)

Dari pengertian media canva diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media canva adalah salah satu aplikasi yang mempermudah guru membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran dengan menggunakan media canva dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

1. Kelebihan Media Canva

Manfaat yang dirasakan dengan menggunakan media canva menurut guru pengampu, siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan. Guru menjadi terbantu dalam memaparkan materi dan evaluasi materi, template yang disajikan dalam canva cukup menarik dan mudah untuk dipakai. Selain itu dengan canva mendesain tidak harus memakai laptop tapi juga bisa melalui smartphone.

2. Kekurangan Media Canva

Salah satu kekurangan dalam penggunaan media interaktif ini, adalah penggunaan canva smartphone atau laptop harus terhubung dengan internet. Karena koneksi internet sering mengalami trouble, dan canva tersebut harus online,

sehingga menghambat untuk mendesain media pembelajaran dan menghambat siswa ketika pembelajaran saat mengalami kendala terputusnya koneksi internet.

3. Aspek-aspek media canva

Dalam beberapa penelitian terdahulu telah diketahui bahwasannya penggunaan aplikasi canva mempunyai beberapa aspek yang perlu diperhatikan, baik itu berupa kekurangan ataupun kelebihan. Aspek-aspek tersebutlah yang akan sangat mempengaruhi kinerja seseorang dalam pemakaian aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual. Dengan diketahuinya kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran berbasis visual, maka perlu juga kita ketahui bagaimana keefektifan saat menggunakan canva dilapangan. (Kharissidqi et al., 2022)

4. Manfaat Menggunakan Media Canva

Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan perkajaan seseorang. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk mempunyai penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran. Media canva juga dapat memfasilitasi siswa untuk mencerna serta untuk dapat memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen yang menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan

sehingga dapat membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi yang sedang ditampilkan oleh guru dengan menggunakan tampilan yang menarik (Miftahul Jannah et al., 2023).

5. Indikator Media Canva

Ada 3 indikator yang diukur oleh ahli media yaitu kemenarikan media, ketahanan media, dan fisik dari media yang di kembangkan . Indikator kemenarikan media dapat di lihat dari kejelasan warna, bentuk ukuran, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan materi yang dipelajari. Yang kedua yaitu indikator ketahanan media, disini validator media mengukur dengan melihat keamanan kemudahan penggunaan, serta ketahanan bahan yang digunakan pada media yang dikembangkan. Selanjutnya indikator penilaian kebahasaannya yaitu lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia, dan penggunaan simbol serta ikon (Maolida et al., 2023)

c. Minat Belajar

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian dan beriring jalannya waktu. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi minat-minat baru yang lainnya. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal bukan merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang

berkecimpung dalam bidang itu. Sehingga minat mengandung unsur keinginan untuk mengetahui dan mempelajari obyek yang diinginkan itu sebagai wawasan pengetahuan bagi dirinya sendiri, orang tersebut akan melakukan tindakan yang nyata untuk mengetahui dan mempelajari dari sesuatu yang diinginkannya itu sebagai kebutuhannya. Oleh karena itu, minat atau disebut juga keinginan seseorang terhadap sesuatu yang dia cita-citakan, merupakan hasil kesesuaian antar kondisi dan situasi dengan kebutuhan yang dia harapkan (Dalimunthe, 2020).

Minat belajar merupakan adanya karakteristik seseorang berupa kekuatan khusus yang ada pada dirinya sendiri, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar. Belajar diartikan sebagai kerarakteristik kemampuan dan pemusatan perhatian pada suatu masalah atau topik yang dibicarakan. Minat belajar merupakan sesuatu kesukaan, kegiatan, atau aktivitas akan mendukung kelancaran kegiatan belajar. Minat belajar adalah keinginan siswa untuk belajar sehingga pada waktu siswa diberi pelajaran dia akan memperhatikan dan aktif dalam berusaha untuk mengetahui dan mengerti pelajaran atau materi yang telah disampaikan. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui semangat dan keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar, adalah karakteristik kemampuan seseorang, berupa kekuatan khusus yang terdapat didalam diri seseorang, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar, yang termanifestasi dalam bentuk kesukaan dan keinginan, pemusat perhatian, dan keaktifan pada kegiatan belajar (Korompot et al., 2020).

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa semangat dan senang untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Maka motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah faktor psikis yang mendorong siswa untuk semangat dan merasa senang saat belajar sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam belajar (Rohmah & Dongoran, 2021)

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan minat belajar adalah karakteristik seseorang dalam menyukai dan mempunyai keinginan yang akan dicapai. Minat belajar sangat penting karena dapat mempengaruhi dalam proses belajar dan mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar, semakin tinggi minat seseorang terhadap materi yang dipelajari, semakin besar kemungkinan untuk memahami dan menguasai materi yang disampaikan tersebut dengan baik dan benar.

1. Aspek-Aspek Minat Belajar

Minat belajar melibatkan sejumlah aspek yang bersifat kompleks dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Elizabeth Hurloc mengatakan beberapa aspek yang mencakup minat belajar siswa sebagai berikut:

a. Aspek kognitif

Aspek ini didasarkan pada pemahaman yang dimiliki seseorang tentang bidang-bidang yang berkaitan dengan minat belajar. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran dari lingkungan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan suatu konsep yang mengembangkan konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang membangkitkan minat belajar siswa. Aspek ini memegang peranan penting dalam memotivasi seseorang

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Berikut merupakan contoh dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yaitu:

a. Faktor internal

Seperti kemampuan awal dapat mempengaruhi minat belajar siswa, siswa yang mempunyai kemampuan awal yang baik cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap materi pembelajaran tersebut. Selain itu, kecerdasan emosional seorang siswa dapat mempengaruhi minat belajar terhadap suatu materi pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi (Harefa et al., 2020) Faktor internal lain yang dapat mempengaruhi minat belajar yakni persepsi siswa. Siswa cenderung memiliki persepsi atau mengembangkan persepsinya terhadap suatu materi pembelajaran. Persepsi demikian ternyata berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa yang mempunyai persepsi baik terhadap suatu materi pembelajaran cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi yang dapat mempengaruhi minat belajarnya terhadap materi tersebut. Selain faktor internal dalam diri siswa, perhatian orang tua juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Orang tua yang cenderung cuek atau tidak peduli terhadap proses pembelajaran

disekolah atau pembelajaran materi yang telah dipelajari dapat menurunkan minat belajar siswa dalam belajar (Harefa et al., 2020).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal seperti lingkungan merupakan faktor eksternal dominan yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dari lingkungan sekolah maupun lingkungan bermasyarakat. Lingkungan yang kurang baik anak bisa menjadi kurang berminat untuk belajar.

1. Sekolah

Pembelajaran yang efektif memerlukan integrasi pengetahuan dan pengalaman dikelas. Guru memberikan ilmu dengan tetap memperhatikan kebutuhan siswa. Hal ini menciptakan situasi dimana anak bisa bersenang-senang dan tidak mudah bosan saat belajar

2. Dukungan Keluarga

Semangat seorang anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh keluarganya. Keluarga yang merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak. Semangat anak untuk belajar mungkin berpengaruh oleh cara orang tuanya membantu mengajar dirumah. Ketika anak membutuhkan bantuan, orang tua harus selalu siap, terutama jika ada mata pelajaran yang sulit untuk mereka pahami.

3. Lingkungan Masyarakat

Banyak kegiatan di masyarakat yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Namun orang tua harus memperhatikan aktivitas anak diluar rumah dan sekolah. Aktivitas yang berlebihan dan negatif juga bisa mempengaruhi minat belajar anak dan malas untuk bersekolah.

3. Indikator yang Mempengaruhi Minat Belajar

Adapun indikator yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan (Harefa et al., 2020),

2.2 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul Jurnal	Hasil penelitian	Perbedaan dan persamaan
1.	Darwis, Dwi Atnomo, Monry fraick Nicky Gilian Ratumbuysa ng, Mahmudah Hasana (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa MA IBITIDAUSSA LAM Sumber: Jurnal pendidikan ekonomi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai signifikan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dengan penggunaan media konvensional. Selain itu, hasil uji menunjukkan	Perbedaan : Penelitian ini meneliti siswa MA dan penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu meneliti siswa SMK dengan menggunakan metode angket. Persamaan: Sama sama meneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dalam meningkatkan minat belajar

			<p>bahwa penggunaan aplikasi canva efektif. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	siswa
2.	<p>Nuriska Paka, Ervina Pombaile, Apriyanti Abdul, Ferry Lourens, (2024)</p>	<p>Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano</p> <p>Sumber: Academy of education journal</p>	<p>Hasil penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi langsung siswa dan mencoba menggunakan teknologi aplikasi canva untuk melihat apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa, setelah menggunakan media canva ternyata minat belajar siswa meningkat.</p>	<p>Perbedaan : Penelitian ini meneliti pemaanfaatan aplikasi canva dan menggunakan metode obervasi langsung, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu pengaruh media canva terhadap minat belajar siswa dan menggunakan metode angket</p> <p>Persamaan : S a m a - s a m a meniliti aplikasi canva untuk mengetahui meningkatnya minat belajar siswa</p>
3.	<p>Farihatu Sa'diyah(2024)</p>	<p>Pengaruh Efektivitas Media</p>	<p>Hasil penelitian menunjukan bahwa ada</p>	<p>Perbedaan : Penelitian ini meneliti siswa</p>

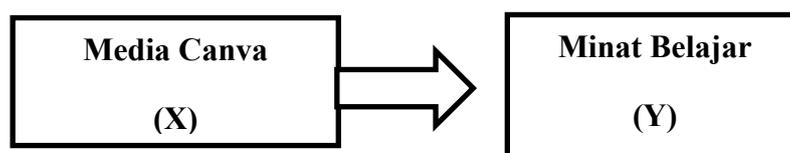
		Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Mts N 6 Sleman Yogyakarta	pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa	Mts dengan mata pelajaran Akidah Akhlak, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu siswa SMK Persamaan : S a m a - s a m a meneliti minat belajar siswa
4.	Magdalena Apriliani Zebua, Wahyutra Adilman Telaumbanua, Bezisokhi Laoli, Arianto Lahagu(2024)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sumber : Jurnal cendekia ilmiah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Swasta St.	Perbedaan : penelitian ini meneliti tentang pemanfaatan media canva terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu pengaruh media canva terhadap minat belajar Persamaan : s a m a - s a m a menggunakan metode penelitian kuantitatif
5.	Rahmatul Hayati, Kamilah An Shorihah, Rini Irmata Putri, Hayatul Pikri, Fitri Dian Ningsih(Hayati et al., 2024)	Pengaruh Media Canva Dalam Pembuatan Ppt Pada Hasil Belajar Siswa Sumber : Journal Education and Counseling	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media canva dalam pembuatan power point pada hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa penggunaan media canva dalam	Perbedaan : penelitian ini meneliti tentang pengaruh canva dalam pembuatan ppt pada hasil belajar, Sedangkan penelitian yang akan diteliti tentang pengaruh media canva dalam minat belajar siswa

			pembuatan powerpoint dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman materi pelajaran.	Persamaan : S a m a - s a m a meneliti tentang media canva
6.	Dea Putri Tamara Lubis(2023)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 028227 Sumber : Handayani PGSD FIP UNIMED	Hasil penelitian menyatakan penerapan media pembelajaran berbasis canva berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 subtema 1 siswa kelas V sd negeri 028227 Binjai ta 2022/2023	Perbedaan : Penelitian ini meneliti tentang pengaruh media canva terhadap motivasi belajar siswa dan meneliti di sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan diteliti tentang media canva dalam minat belajar siswa dan meneliti di SMK Persamaan : Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa dalam mempelajari pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 6 Medan terutama pada kelas 10. Aspek penggunaan canva sebagai alat bantu pembelajaran menjadi landasannya, mengingat kecanggihan dan kepraktisan aplikasi ini dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi secara visual. Aplikasi canva sebagai aplikasi desain grafis yang memungkinkan pemakai membuat berbagai bahan desain dengan mudah tanpa memerlukan keahlian mendesain yang tinggi karena sudah banyak template yang tersedia untuk digunakan.

Selain itu, fokus kerangka berfikir ini adalah pada aspek minat belajar siswa. Mengingat 4 aspek yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa serta perhatian siswa. Hal ini sangat relevan dengan mata pelajaran Akuntansi Dasar, dimana pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai Akuntansi Dasar dengan memasukan teori minat pembelajaran dapat membantu dan memahami bagaimana media pembelajaran canva mempengaruhi minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dapat bermanfaat baik dalam pengumpulan data maupun analisis untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dengan guru yang menggunakan media canva maupun yang tidak menggunakan media canva. Alat penelitian ini berupa angket kuesioner.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, deskripsi teori, dan kerangka berfikir dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Penggunaan media canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi dasar di SMK Negeri 6 Medan

Ho : Penggunaan media canva tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi dasar di SMK Negeri 6 Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan proses mencari informasi untuk mempelajari suatu populasi atau sampel tertentu dan teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara survei. Dan jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan angket kuesioner yang bertujuan untuk menilai efektivitas terhadap perilaku siswa dan menentukan apakah suatu tindakan tertentu mempunyai dampak jika dibandingkan dengan tindakan lainnya. Pendekatan kuesioner menggunakan pengukuran dampak, perlakuan dan unit eksperimen diidentifikasi, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan yang memungkinkan kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya dampak dari media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Medan yang berlokasi di Jl. Jambi No.23D, Pandau Hilir Kec. Medan Kota, Kota Medan Sumatera Utara 20233.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Januari 2025 sampai dengan April 2025. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut

Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

Uraian Kegiatan	Bulan/Minggu																															
	Januari				februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Pengajuan judul	■	■																														
ACC judul		■	■																													
Penyusunan proposal					■	■	■	■																								
Bimbingan proposal									■	■	■	■																				
Seminar Proposal													■	■	■	■																
Riset penelitian Pengelolaan data																	■	■	■	■												
Menganalisis data																					■	■	■	■								
Kesimpulan																									■	■	■	■				

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan, maka populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi di

SMK Negeri 6 Medan Tahun ajaran 2025-2026. Berikut ini adalah daftar populasi dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI AK 1	36
2.	XI AK 2	36
Jumlah		72

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila jumlah populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi (Millah & Suryana, 2020). Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh (sensus). Penulis menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang relatif sedikit, sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 72 orang dari kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan

3.4 variabel dan Defenisi Oprasional

Variabel penelitian merupakan nilai atau sifat dari objek, individual atau kegiatan yang menunjukkan berbagai variasi tertentu antara satu dengan lainnya dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikumpulkan informasinya, dan ditarik kesimpulannya. Untuk melihat pengaruh dari sebuah penelitian kuantitatif ada dua variabel yaitu variabel bebas (Independent Variabel) dan variabel terkait (Dependent Variabel).

Variabel bebas (Independent Variabel) adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat (Dependent Variabel) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Tabel 3.3 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional
1.	X. Media Canva	Canva adalah sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis materi desain, seperti poster, presentasi, media sosial, dan lainnya. Penggunaan aplikasi canva mencakup kemudahan dalam penggunaan, kelebihan dan kelemahan dalam memahami mata pelajaran Akuntansi dasar
2.	Y. Minat Belajar	Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran atau kegiatan pembelajaran. Minat belajar merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dalam memahami materi pembelajaran dan dapat diukur melalui peningkatan minat setelah menggunakan aplikasi canva.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian merupakan alat bantu yang dipergunakan sebelum melakukan penelitian. Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan mengujur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu peristiwa atau kejadian yang berisi kumpulan pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan.(Amalia et al., 2022)

Penelitian menggunakan skala likert sebagai pedoman untuk mengajukan pertanyaan dan pernyataan dengan alternative jawaban yaitu “sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju”. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert umumnya menggunakan empat bobot penilaian atau skor sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skor Skala Likert

No	Kriteria Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Kurang Setuju (KS)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kuesioner ini dikembangkan dengan beberapa modifikasi dari penelitian sebelumnya. Pengembangan alat ukur berdasarkan kerangka teori yang telah disusun selanjutnya dikembangkan dalam indikator dan kemudian dijabarkan dalam butir-butir pernyataan. Berikut kisi-kisi angket yang disajikan dalam bentuk tabel :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	No Item
Media Canva sebagai variabel X	Aspek pemanfaatan media canva dalam pembelajaran	1,2,3
	Aspek ketrampilan digital	4,5,6
	Aspek kepuasan penggunaan	7,8,9
Minat belajar sebagai variabel Y	Perasaan senang	10,11,12,13
	Ketertarikan	14,15,16,17
	Perhatian dalam pembelajaran	18,19,20

3.6 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen. Uji instrumen ini dilakukan pada siswa SMK Negeri 6 Medan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Intrumen Penelitian

a. Pengertian Uji Validitas

Validitas adalah suatu uuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Suatu alat pengukur dikatakan valid, apabila alat itu mengukur apa yang perlu diukur oleh alat tersebut misalnya mengukur berat suatu benda dengan menggunakan timbangan (Widodo et al., 2023). Tingkat signifikansi 0,05 (5%). Dengan kriteria uji validitas sebagai berikut :

- 1) Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen pertanyaan berkolerasi signifikan terhadap skor total maka dinyatakan valid.
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka instrumen pertanyaan tidak berkolerasi signifikan terhadap skor total maka dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsisten bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda.

Reliabilitas adalah seberapa besar derajat tes untuk mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien. Koefisien tinggi berarti reliabilitas tinggi. Reliabilitas juga dianggap sebagai kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan.

Alat dan cara mengukur atau mengamati sama-sama memegang peranan penting dalam waktu yang bersamaan (Widodo et al., 2023). Uji reliabilitas kuesioner dilakukan menggunakan SPSS dengan metode Cronbach Alpha, dengan batasan nilai 0,60, Jika nilai Cronbach Alpha $\geq 0,60$ maka data dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai Cronbach Alpha $\leq 0,60$ maka data dikatakan tidak reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang digunakan untuk melihat apakah data *kelas ex post facto* berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan uji kolmogorov Smirnov (K-S) dengan aplikasi SPSS.

Rumusan hipotesis :

H_0 = data berdistribusi tidak normal

H_a = data berdistribusi normal

Kriteria normalitasnya yaitu

- Jika signifikan $< 0,05$ maka berdistribusi tidak normal
- Jika signifikan $> 0,05$ maka berdistribusi normal

b. Uji linearitas

Uji linearitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier atau tidaknya suatu distribusi nilai data hasil yang diperoleh, melalui uji linearitas akan menentukan anareg yang digunakan. Apabila dari suatu hasil dikategorikan linier maka data penelitian diselesaikan dengan anareg linier. Sebaliknya apabila data tidak linier maka diselesaikan dengan anareg non linier.

Berikut Dasar Pengambilan Keputusan

1. Jika nilai Sig, deviation from linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel terikat
2. Jika nilai Sig, deviation from linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

c. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran hipotesis ini harus dapat peneliti buktikan melalui data-data yang sudah terkumpul. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka uji hipotesis yang dipakai adalah :

1. Uji parsial (Uji t)

Uji parsial (Uji t) digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas (X) secara individual mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan atau tidak terhadap variabel terikat (Y).

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

Keterangan :

t : Nilai uji t

r^2 : Koefisien korelasi

n : Jumlah sampel

Bentuk pengujian sebagai berikut :

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai $sig > 0,05$ maka hipotesis ditolak pada taraf $\alpha = 5\%$

2. Koefisien Determinasi

Dalam analisis kolerasi terdapat suatu angka yang disebut dengan koefisien determinasi atau yang sering disebut dengan koefisien penentu, karena besarnya adalah kuadrat dari koefisien kolerasi (r^2). Sehingga koefisien ini berguna untuk mengetahui besarnya pengaruh media canva terhadap minat belajar siswa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

Kd : Koefisien determinasi

r^2 : Koefisien korelasi

100% : Persentase kontribusi

Kriteria untuk analisis koefisien determinasi adalah :

- i. Jika Kd mendekati nol (0), maka pengaruh variabel terhadap dependen lemah.
- ii. Jika Kd mendekati satu (1), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 06 Mei – 28 Mei 2025 di SMK Negeri 6 Medan yang beralamat Jln. Jambi No. 23 – D, Kel. Pandau Hilir Kec. Medan Perjuangan Kode Pos 20232. Pelaksanaan penelitian ini diawali bertemu dengan wakil kepala sekolah Bapak Bernard S Pakpahan, S.Pd untuk menyerahkan surat penelitian lalu diarahkan kepada ibuk Dra. Fidniyati selaku kajar di jurusan lalu diarah kepada pamong untuk melakukan penelitian dikelas dengan ibuk Octavia Sabryani S.Pd

Penelitian ini menggunakan kelas XI Akl sebagai sampel untuk penelitian pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner tentang media canva pada proses pembelajaran siswa kurang fokus dan tidak aktif saat proses pembelajaran dikelas, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media power point serta proses pembelajaran yang membutuhkan waktu lama. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga dapat mengurangi minat belajar siswa. penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan mengamati guru yang mengajar dengan menggunakan media canva, kemudian pertemuan terakhir dilaksanakan pembagian angket Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penggunaan media canva.

4.2 Hasil Analisa Data

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu peneliti menggunakan pengujian kuesioner yang dibagikan sebanyak 11 pertanyaan untuk variabel Media Canva (X), 9 pertanyaan untuk variabel Minat Belajar (Y) dan dibagikan kepada siswa/i SMK Negeri 6 Medan sebanyak 30 siswa untuk dilakukan validasi instrumen. Adapun untuk kuesioner sebanyak pengujian validitas dan realibilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25 untuk mencari butir soal yang valid

Dari hasil pengolahan data maka diketahui tingkat kevalidan masing – masing soal, tabel dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No Pertanyaan	r_{hitung}	R_{tabel} ($\alpha = 5\%$, $N=97$)	Keterangan
1	0,557	0,361	Valid
2	0,584	0,361	Valid
3	0,609	0,361	Valid
4	0,566	0,361	Valid
5	0,418	0,361	Valid
6	0,592	0,361	Valid
7	0,550	0,361	Valid
8	0,492	0,361	Valid
9	0,411	0,361	Valid
10	0,715	0,361	Valid
11	0,555	0,361	Valid
12	0,478	0,361	Valid
13	0,425	0,361	Valid
14	0,573	0,361	Valid
15	0,597	0,361	Valid
16	0,444	0,361	Valid

17	0,504	0,361	Valid
18	0,579	0,361	Valid
19	0,524	0,361	Valid
20	0,436	0,361	Valid

Sumber : Pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa validitas data pada taraf $\alpha = 5\%$ dengan sejumlah responden 30 siswa, dengan diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Hasil dari uji validitas diatas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal angket atau pertanyaan tersebut dinyatakan valid dengan nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengukur bahwa variabel yang digunakan benar – benar bebas dari kesalahan sehingga dapat menghasilkan hasil yang konsisten walaupun diuji dengan berkali-kali. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji Alpha Cronbach. Kuesioner dalam bentuk data yang terdiri dari 20 butir pertanyaan, untuk variabel Media Canva (X) berjumlah 11 butir soal pertanyaan dan variabel Minat Belajar (Y) berjumlah 9 butir soal pertanyaan. Kuesioner tersebut dibagikan kepada siswa kelas XI Akl SMK Negeri 6 Medan untuk melakukan reliabilitas instrument. Untuk mengetahui reliabilitas digunakan dengan bantuan program *software* SPSS versi 25, hasil reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas
Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of Items
0,860	20

Sumber: Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 4.2 diatas dapat diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,860. Nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 0,361. Angka ini menunjukkan bahwa ini terbukti reliabel untuk digunakan karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,863 > 0,361$).

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS Versi 25 dengan Uji kolmogrof-smirnof. Adapun ketentuan pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini ialah data berdistribusi normal apabila $P\text{-value} > 0,05$. Berikut ini hasil perhitungan dengan SPSS:

TABEL 4.3
Hasil Uji Normalitas Kolmogrof Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Studentized Deleted Residual
	N	72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0073028
	Std. Deviation	1,02420504
Most Extreme Differences	Absolute	,102
	Positive	,102
	Negative	-,092
Test Statistic		,102
Asymp. Sig. (2-tailed)		,063 ^c

a. Test distribution is Normal.

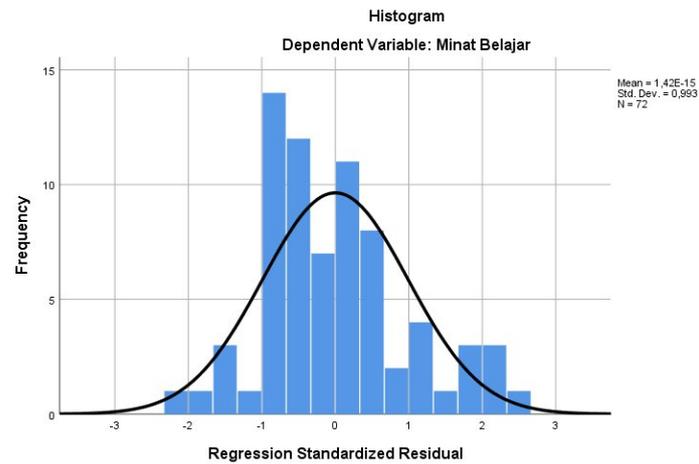
b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,063 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

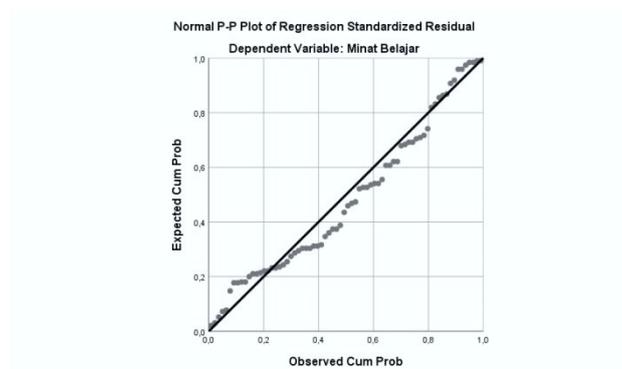
Gambar 4.1
Hasil Uji Normalitas Histogram



Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 tabel diatas menunjukkan bentuk seperti lonceng terbalik yang memenuhi garis lonceng yang berarti data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Gambar 4.2
Hasil Uji Normalitas P-P Plot



Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 tabel P-P Plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas

d. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam regresi digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel penelitian mempunyai hubungan linear atau tidak. Kriteria yang digunakan untuk melihat hubungan antar variabel dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansinya. Jika nilai sig, deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat begitu juga sebaliknya. Setelah dilakukan pengujian linearitas dengan bantuan SPSS versi 25 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

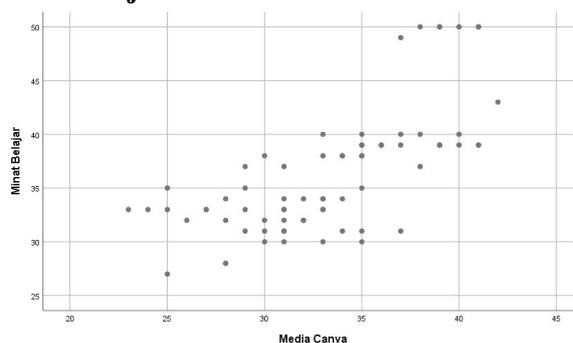
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Media Canva	Between Groups	(Combined)	1377,447	19	72,497	3,933	,000
		Linearity	1140,757	1	1140,757	61,885	,000
		Deviation from Linearity	236,690	18	13,149	,713	,782
	Within Groups		958,539	52	18,433		
Total			2335,986	71			

Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Tabel diatas merupakan tabel linearitas untuk melihat hubungan linear antara program Media Canva (X) dengan Minat Belajar (Y). Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil uji linearitas diketahui nilai sig.deviation from linearity

sebesar $0,782 > 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa ada hubungan linear antara variabel Media Canva (X) dengan Minat Belajar (Y) dalam penelitian ini.

Gambar 4.3
Hasil Uji Linearitas Scatter Plot



Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan output grafik scatter plot terlihat titik-titik plot data membentuk pola garis lurus dari kiri bawah naik ke kanan atas. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang linear dan positif antara variabel Media Canva (X) dengan Minat Belajar (Y). Hubungan positif ini bermakna bahwa jika variabel Media Canva mengalami peningkatan maka variabel Minat Belajar pun akan meningkat pula karena terdapat hubungan yang linear antara variabel Media Canva (X) dengan variabel Minat Belajar (Y) maka salah satu asumsi model regresi dalam penelitian ini sudah terpenuhi.

e. Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial atau uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh parsial (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 4.6
Uji Parsial (Uji-T)
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	7,992	3,493		2,288	,025
	Media Canva	,850	,104	,699	8,174	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan hasil uji t diperoleh untuk mendapatkan kesimpulan apakah menerima atau menolak H_0 , terlebih dahulu harus menentukan t_{tabel} yang akan digunakan. Nilai t_{tabel} ini tergantung pada besarnya df serta tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5%, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.666. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 diperoleh hasil yaitu terdapat nilai signifikan sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 8,174 > t_{tabel} 1.666$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Canva (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat Belajar (Y).

2. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Semakin besar nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang semakin erat dan begitu sebaliknya. Tabel koefisien determinasi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.7
Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,699 ^a	,488	,481	4,132

a. Predictors: (Constant), Media Canva

Sumber : Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi pada tabel diatas menjelaskan besarnya nilai kolerasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,699. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,488 atau sebesar 48,8% Nilai ini menunjukkan bahwa besar 48,8% variabilitas Minat Belajar dapat dijelaskan oleh variabel Media Canva (X) sedangkan sisanya 51,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Media Canva (X) Terhadap Minat Belajar (Y) Siswa di SMK Negeri 6 Medan. Berdasarkan data peneltian yang di analisis dengan bantuan SPSS versi 25, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Berdasarkan dari hasil uji koefisien determinasi yang bertujuan untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dari pengolahan data menunjukkan hasil yang positif, dengan nilai $R=0,699$. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara dua variabel tersebut kuat. Namun nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,488 menunjukkan bahwa hanya sebesar 0,48% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh pengaruh media

canva. Sementara itu, 51,2% variasi lainnya dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini berarti bahwa pengaruh media canva memiliki hubungan yang sedang terhadap minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media canva berkontribusi signifikan terhadap minat belajar siswa, masih ada banyak variabel lain yang perlu diperhatikan untuk memahami minat belajar siswa secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Hutasoit et al., 2025) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 13 Medan. Menyatakan bahwa penggunaan canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, meningkatkan kreativitas, dan mendorong kolaborasi, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian oleh Hidayati penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit. Canva memungkinkan siswa untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara media pembelajaran canva dan motivasi belajar siswa.

Kolerasi antara media pembelajaran canva dan motivasi belajar siswa juga menunjukkan hasil yang positif, dengan nilai kolerasi $R=0,671$. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut kuat. Namun, Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,431 menunjukkan bahwa hanya sekitar 43,1%

variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media canva. Sementara itu, 56,9% variasi lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media pembelajaran canva berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar, masih ada banyak variabel lain yang perlu diperhatikan untuk memahami motivasi belajar siswa secara menyeluruh

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh (Marmul & Sangkala, 2025) menyatakan bahwa hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini, dengan menggunakan bantuan SPSS 25, diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Sehingga hipotesis yang diajukan diduga bahwa penggunaan media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut didasarkan pada hasil analisis kolerasi pearson product moment diperoleh koefisien kolerasi sebesar 0,644 yang berada pada interval 0,50-0,699 yang berarti termasuk pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa penggunaan media canva memiliki hubungan yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada mata akuntansi dasar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media canva memiliki kontribusi atau pengaruh kepada hasil belajar sebesar 41,5% sedangkan sisanya sebesar 58,5% dipengaruhi oleh faktor lain

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas pengaruh media canva memberi ruang siswa untuk berkreasi. Saat siswa diberi tugas membuat presentasi, poster edukatif, atau infografis sendiri, mereka dilatih untuk berfikir kreatif, memilih desain yang sesuai, dan menyusun informasi dengan menarik. Dengan

menggunakan canva, siswa terbiasa menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran, hal ini membantu mereka dalam meningkatkan literasi digital, yang menjadi keterampilan penting di era modern.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 6 Medan pengaruh media canva hanya memiliki pengaruh sebesar 48,8% saja. Dikarenakan fasilitas sekolah yang kurang mendukung guru untuk memakai media canva dan masih ada siswa kurang tertarik belajar dengan menggunakan media canva.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hutasoit et al., 2025) dengan judul pengaruh media pembelajaran canva terhadap motivasi siswa dalam materi ajar pasar SMA Negeri 13 Medan. Pengaruh pembelajaran media canva di penelitian ini hanya sebesar 43,1%. Dikarenakan bahwa meskipun tidak ada penggunaan media pembelajaran, siswa masih memiliki motivasi belajar yang dapat diukur. Namun, ketika media pembelajaran canva digunakan, setiap peningkatan satu satuan dalam media pembelajaran canva berkontribusi pada peningkatan pada motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Marmul & Sangkala, 2025) dengan judul pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar akuntansi dasar siswa X kelas SMK Negeri 1 Jeneponto. Pengaruh penggunaan media canva di penelitian ini hanya sebesar 41,5%. Dikarenakan penggunaan media canva yang kurang inovatif, penggunaan gambar, video, dan animasi belum dimanfaatkan sepenuhnya sehingga mengakibatkan kurangnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan.
2. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai $t_{hitung} 8,174 > 1,666$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Canva (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat Belajar (Y) Siswa di SMK Negeri 6 Medan.
3. Dari uji determinasi diperoleh data bahwa, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,488. Yang berarti jika K_d mendekati satu (1), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel Media Canva (X) terhadap variabel Minat Belajar (Y) adalah sebesar 48,8% sedangkan sisanya 51,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat penulis berikan ialah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan Media Canva untuk lebih dikembangkan para guru saat pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan agar dapat menggunakan Media Canva untuk membuat tugas yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan kembali penelitian Media Canva dengan menggunakan metode sampling di sekolah lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2023). 濟無*No Title No Title No Title*. *14*(1), 1–23.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, *2*(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Anisyah Hasibuan, Y., & Taufiq Azhari, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, *2*(2), 127–132. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.397>
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, *5*(2), 99–108. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMA/article/view/1381/1183>
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, *12*(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Harefa, N., Sadarman Tafonao, G., Hidar, S., & Kunci, K. (2020). Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *11*(2), 81–86. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Hayati, R., Shorihah, K. A., Putri, R. I., Pikri, H., Ningsih, F. D., Adzkia, U., Powerpoint, P., & Belajar, H. (2024). *PENGARUH MEDIA CANVA DALAM PEMBUATAN PPT PADA HASIL BELAJAR SISWA*. *1*, 100–106.
- Hutasoit, E. S., Siburian, M., Syakinah, W., Hutauruk, E. T. R., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Materi Ajar Pasar Sma Negeri 13 Medan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(3), 317–323.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA*. *2*(4), 108–113.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, *1*(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

- Lutfi, A. B., & Afroni, M. (2021). Efektivitas Metode Bernyanyi dalam penguasaan mufradat bahasa Arab di kelas VII di Mambaululumtegi al-Hunpelajaran 2020/2021. *Bashrah*, 01(November), 51–61.
- Maolida, N., Maisarah, & Parasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5487> <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5487/3944>
- Marmul, A., & Sangkala, M. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR SISWA X AKL SMKN 1 JENEPONTO Universitas Negeri Makassar E-mail : Abstrak PENDAHULUAN Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat memba*. 13(1), 14–22.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Millah, H., & Suryana, H. (2020). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Alfamart Di Desa Karangbong Kecamatan Pajajaran)*. 6(2), 134–142.
- Mimi, M. P. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insyah Di Stai Ma'arif Sarolangun. *El-Jaudah : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.56874/faf.v1i2.134>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Sampel, F. L. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. *Academy of Education Journal*, 15(1), 415–420. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2212>
- Pokhrel, S. (2024). No Title ELENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rohmah, M., & Dongoran, F. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Bina Islam Mandiri Kersana. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPDP*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7341>
- Thityn Ayu Nengrum, M. A. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam

Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *'A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1–15.

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.

Zebua, M. A., Telaumbanua, W. A., & Laoli, B. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. 3(6), 6946–6958.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2101070003
Tempat/Tanggal Lahir : Pondok ulu, 17 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Dusun IV Kampung Serutu, Kec. Galang

Data Orang Tua

Nama Ayah : Sukardi
Nama Ibu : Siti Rodiah
Alamat : Dusun IV Kampung Serutu, Kec. Galang

Pendidikan Formal

1. SDN 102070 : Tamat 2015
2. MTS AL-Ittihadiyah : Tamat 2018
3. SMK Ganda Husada : Tamat 2021
4. Tahun 2021 s/d 2025 tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Akuntansi.

Medan, 9 Juli 2025

Kori Nadilla

Lampiran 2. Angket Penelitian

ANGKET PENGARUH MEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 MEDAN (Study kasus SMK Negeri 6 Medan)

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah data diri anda dengan tepat
2. Bacalah dengan cemat setiap butir pertanyaan, kemudian pilihlah jawaban yang sesuai dengan anda
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab pertanyaan adalah SS (Sangat Setuju), S (Stuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Stuju). STS (Sangat Tidak Setuju)

Nama :
Kelas/Jurusan :
Asal Sekolah :
Jenis Kelamin :

No	Pertanyaan	ST	S	KS	TS	STS
	VARIABEL X MEDIA CANVA					
1.	Media Canva membantu saya memahami materi dengan jelas					
2.	Saya merasa kurang tertarik ketika materi pembelajaran menggunakan canva					
3.	Penyajian materi melalui canva membuat pembelajaran terasa lebih efektif					
4.	Media canva membantu saya memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah					
5.	Penggunaan canva dalam pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi saya untuk belajar					
6.	Saya merasa materi yang disampaikan melalui canva sulit untuk dipahami					
7.	Saya merasa media canva ini mudah digunakan dalam aktivitas saya					
8.	Saya dapat mengandalkan media ini untuk menyelesaikan tugas secara					

	efisien					
9.	Saya sering mengalami kesulitan saat menggunakan media canva ini					
	VARIABEL Y MINAT BELAJAR SISWA					
10.	Saya merasa senang saat menggunakan canva untuk belajar					
11.	Saya merasa puas dengan pengalaman belajar saya menggunakan canva					
12.	Saya tidak menyukai cara belajar menggunakan canva					
13.	Canva tidak menyenangkan bagi saya dalam proses belajar					
14.	Media canva mampu menarik perhatian saya saat belajar					
15.	Saya merasa sangat tertarik setiap kali menggunakan canva untuk belajar					
16.	Saya merasa kurang tertarik ketika belajar menggunakan media canva					
17.	Saya tidak merasa bersemangat saat menggunakan canva untuk belajar					
18.	Canva membuat saya mempertahankan perhatian selama sesi pembelajaran					
19.	Media canva membuat saya lebih memperhatikan materi yang diajarkan					
20.	Saya sering kehilangan fokus saat menggunakan canva dalam proses pembelajaran					

Lampiran 3. From K1 (pengajuan judul)

From : K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkp@umsu.ac.id

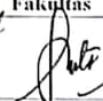
Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
IPK Kumulatif : 3,78

Kredit Kumulatif = 120 SKS

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Media Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 6 Medan	
	Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa SMK Negeri 6 Medan	
	Efektivitas Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 6 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Januari 2025
Hormat Pemohon,


(Kori Nadilla)

Keterangan

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4. From K2 (Permohonan Persetujuan Proposal)

From : K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	Kori Nadilla
NPM	2102070003
Program Studi	Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Efektivitas Media Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 6 Medan

Sekaligus saya mengusulkan menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing **Dr.Faisal Rahman Dongoran.,M.Si** 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Januari 2025
Hormat Pembaca,


(Kori Nadilla)

Keterangan

- Dibuat Rangkap 3
- Untuk Dekan Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5. From K3 (Pengesahan Proyek Proposal)

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 95 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : —
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Kori Nadilla
N P M : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : **Efektivitas Media Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 6 Medan**

Pembimbing : **Dr.Faisal Rahman Dongoran.,M.Si**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **9 Januari 2026**

Medan, 09 Rajab 1446 H / 09 Januari 2025 M

Wassalam
Dekan



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan).

Tanggal	Deskripsi/Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
16 Januari 2025	Perbaikan Bab I - Revisi latar belakang	
22 Januari 2025	- Revisi pada kutipan - Revisi identifikasi telaah	
30 Januari 2025	Perbaikan Bab II - Revisi tabel - Revisi kerangka bertitik - Revisi hipotesis kondisional	
15 Februari 2025	Perbaikan Bab III - Revisi penambahan paragraf - Revisi instrumen penelitian	
20 Februari 2025	- ACC Sempro	

Medan, 15 April 2025

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Lampiran 7. Surat Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Selasa, Tanggal 22 April 2025 diselenggarakan seminar proposal Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Efektivitas Media Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 6 Medan

NO	MASUKAN/SARAN
BAB I	CBM disesuaikan dengan data observasi awal
BAB II	Menambahkan teori kbitipenjurnal menggunakan dosen umsu
BAB III	Penambahan Populasi
LAINNYA	
KESIMPULAN	() Disetujui () Ditolak (x) Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, 22 April 2025

TIM SEMINAR

Dosen Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Dosen Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Diketahui Oleh,
Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 8. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Kori Nadilla
 NPM : 2102070003
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan).

Dengan ini diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Disetujui Oleh,
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Diketahui Oleh,
 Dosen Pembimbing

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Lampiran 9. Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Efektivitas Media Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 6 Medan

Pada hari Selasa, Tanggal 22 April 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 22 April 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran.,M.Si

Dosen Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran.,M.Si

Diketahui Oleh,
Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran.,M.Si

Lampiran 10. Surat Izin Riset



Nomor : 833/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 25 Syawal 1446 H
 Lamp : --- 24 April 2025 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 SMK Negeri 6 Medan
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/ Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Kori Nadilla
 NPM : 2102070003
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 (Studi Kasus SMK Negeri 6)

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Aamin.



Dekan,

 Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIDN 0004066701

Pentinggal



Lampiran 11. Surat Balasan Riset



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 6 MEDAN**



Jln. Jambi No. 23 – D, Kel. Pandau Hilir Kec. Medan Perjuangan Kode Pos 20232
Email: smkn6@yahoo.co.id Telp.4535780 Medan

NPSN: 10210977

NSS: 3.41.076.002.009

SURAT BALASAN PENELITIAN

Nomor : 423.1/ 295 /SMKN6/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMK Negeri 6 Medan, Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Provinsi Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

- | | | |
|----|---------------|---|
| 1. | N a m a | : Kori Nadila |
| | N P M | : 2102070003 |
| | Jurusan/Prodi | : Pendidikan Akuntansi |
| | Mahasiswa | : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara |

Adalah benar nama tersebut telah melaksanakan Penelitian pada SMK Negeri 6 Medan terhitung dari tanggal 6 Mei 2025 s.d 28 Mei 2025 di kelas XI Akuntansi 1 dan 2. Dengan judul penelitian "Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan (Studi Kasus SMK Negeri 6)".

Demikian Surat Balasan Penelitian ini diperbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 13 Juni 2025

An. Wakasek Kurikulum,



Bernard S Puspahan, S.Pd
NIP. 19730622014111001

Lampiran 12. Surat Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kori Nadilla
 N.P.M : 2102070003
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Efektivitas Media Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran
 Akuntansi Dasar di SMK Negeri 6 Medan

Menjadi:

Pengaruh Media Canva terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 (Studi Kasus SMK
 Negeri 6)

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya
 atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 13 surat keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

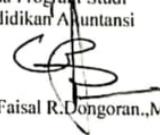
Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 April 2025
Dengan Judul : "Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan) "

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan/berikan kepada mahasiswa yang bersangkutan semoga Bapak/Ibu pemimpin Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal : 23 Mei 2025

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi


Dr. Faisal R. Uongoran.,M.Si

Lampiran 14 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kori Nadilla
NPM : 2102070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : "Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Medan (Study Kasus SMK Negeri 6 Medan)"

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak mana pun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila poin 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun, dan dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 10 juli 2025
Hormat Saya
Yang membuat Pernyataan



Kori Nadilla

Lampiran 15 Dokumentasi



Lampiran 16 Turnitin

FILE SKRIPSI KORI NADILLA[1].docx			
ORIGINALITY REPORT			
10%	9%	2%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%	
2	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%	
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%	
4	riset.unisma.ac.id Internet Source	1%	
5	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%	
6	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1%	
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%	
8	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	<1%	
9	ejurnal.ulbi.ac.id Internet Source	<1%	
10	eprints.upj.ac.id Internet Source	<1%	
11	repositori.uma.ac.id Internet Source		