

Implementasi Poster Digital Canva terhadap Minat Belajar Sosiologi

Jesika Oxana Purba¹, Desri Nora^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: desrinora@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa di SMA Dian Adalas Padang. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak pada hasil belajar. Upaya yang tepat untuk mengatasi masalah dari minat belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran poster digital berbasis canva. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis minat belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi selama menggunakan media pembelajaran poster digital berbasis canva. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media Canva (94,1%), namun minat belajar secara keseluruhan masih tergolong sedang hingga rendah. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti kurangnya motivasi dan kebiasaan belajar mandiri, serta faktor eksternal seperti keterbatasan sarana belajar dan kurangnya dorongan dari guru. Penggunaan Canva dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan kreativitas, serta memfasilitasi pemahaman materi yang bersifat abstrak. Pendekatan behavioristik, media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media poster digital Canva merupakan alat bantu yang inovatif dan potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

Kata kunci: Canva; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Poster Digital; Sosiologi.

Abstract

This study aims to analyze students' learning interests at SMA Dian Adalas Padang. The main problem identified is the low interest in learning of students, which has an impact on learning outcomes. The right effort to overcome the problem of students' learning interests is to use digital poster learning media based on Canva. The purpose of this study was to analyze students' learning interests in sociology subjects while using digital poster learning media based on Canva. This study uses a quantitative descriptive method with data collection techniques through questionnaires, observations, and documentation. The research sample consisted of 17 students. The results of the questionnaire showed that although most students were interested in learning using Canva media (94.1%), overall learning interest was still classified as moderate to low. This is influenced by internal factors such as lack of motivation and independent learning habits, as well as external factors such as limited learning facilities and lack of encouragement from teachers. The use of Canva is considered effective in attracting students' attention, increasing creativity, and facilitating understanding of abstract material. With a behavioristic approach, this media helps create more interactive and enjoyable learning, and increases student participation. This study concludes that Canva digital poster media is an innovative and potential tool to increase students' learning interests in Sociology learning.

Keywords: Canva; Digital Poster; Learning Media; Learning Interest; Sociology.

How to Cite: Purba, J. O. & Nora, D. (2025). Implementasi Poster Digital Canva terhadap Minat Belajar Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(2), 303-309.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena dengan pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pada pengelolaan sumber daya alam. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya komponen yang pertama yaitu input, yang terdiri dari peserta didik dan guru sebagai pendidik, komponen yang kedua adalah proses yang dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran, komponen yang ketiga hasil, yaitu dampak dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan didukung oleh proses (Nurkholis, 2013).

Sebagaimana yang dikutip oleh Darmadi dalam bukunya, menjelaskan minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya (Saza, 2023). Minat belajar menurut Moh. Uzer Usman (dalam Saza, 2023) adalah suatu ketertarikan atau kesukaan terhadap suatu obyek yang kemudian mendorong diri siswa itu sendiri untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut hingga berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Slameto (dalam Charli et al., 2019) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat adalah faktor internal pada setiap yang dapat menunjang belajar siswa. Menurut M. Buchori (dalam Saza, 2023). sebagaimana yang dikutip oleh Darmadi dalam bukunya, menjelaskan minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar, kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa (Zaki & Zuraini, 2016) sedangkan faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar, kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa (Zaki & Zuraini, 2016) sedangkan faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Faktor eksternal tersebut meliputi aspek lingkungan terdiri dari dukungan keluarga dan suasana belajar, kemudian aspek suasana belajar terdiri dari fasilitas belajar (Zaki & Zuraini, 2016).

Minat belajar memiliki beberapa indikator menurut Slameto (dalam Dianti, 2017) yaitu, pertama perasaan senang, seorang apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Kedua keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Ketiga ketertarikan berhubungan, dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Keempat perhatian siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan perhatian.

Minat sangat besar perannya dalam pembelajaran di sekolah, sebab minat akan berperan sebagai motivating force yakni sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada mata pelajaran, proses pembelajaran dan guru yang mengajarkannya, akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. Berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

Kata media berasal dari bahasa medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Yudhi Munadi (Saza, 2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran diantaranya: peran media sebagai alat bantu dalam mengajar atau yang dikenal dengan dependent media karena berperan sebagai alat bantu (efektivitas), peran media sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan independent media. Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Sapriah, 2019). Dapat simpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya poster digital berbasis Canva, memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif. Media ini mampu meningkatkan

motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan terstruktur sesuai tuntutan era digital.

Media pembelajaran untuk alat bantu guru dalam mengajar, memiliki banyak macam-macam media yang ditawarkan, termasuk di dalamnya media pembelajaran digital. Hal ini berdampak dari perubahan zaman yang semakin canggih pada abad 21 ini. Kita mengetahui bahwa abad 21 adalah abad digital yang berbagai kecanggihan teknologi dan mempengaruhi segala aspeknya, termasuk aspek pendidikan. Sebagai pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi siswa mencapai kecakapan manusia sesuai pada abad 21 yang mampu berpikir kritis dan kreatif. Media poster merupakan media gambar yang digunakan untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran digunakan sebagai pemanfaatan media poster yang dipelajari serta mengkomunikasi gagasan, evaluasi dan proyek inovasi yang klinis (Wicaksana et al., 2020).

Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan Teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar dan bentuk selama proses pembuatan (Juhaeni et al., 2023). Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis onlien yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran, di canva tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo dan lain-lain. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi, membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain (Janah et al., 2023).

Menurut Menurut Titin Sunaryati (Citradewi, 2023) langkah-langkah pembuatan aplikasi canva yakni, pertama mendownload aplikasi canva melalui playstore. Kedua membuat akun canva. Ketiga membuat desain melalui canva dan keempat menyimpan hasil desain dari canva. Menurut Masitoh (dalam Qandias et al., 2023) canva memiliki kelebihan yakni pertama tersedia desain menarik yang beragam. Kedua meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia. Ketiga hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran dan kekurangan canva pertama aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Kedua dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font dan lain sebagainya secara berbayar.

Poster merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki banyak kegunaan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas, kegunaan poster itu sendiri dapat sebagai media visual dan memberikan informasi, gagasan dan ide kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar, menumbuhkan motivasi belajar, isi poster itu sendiri harus jelas dan tidak terlalu berlebihan yang menyebabkan berkurangnya suatu makna dan ide dari ilustrasi disampaikan kepada siswa, poster itu sendiri memiliki kekurangan.

Dalam pembuatan media poster haruslah membuat dengan memperhatikan secara rinci ide-ide yang disampaikan, bila tidak maka isi poster yang disampaikan kurang jelas sehingga salah tafsir dan menyebabkan interpretasi macam-macam pendapat, pada unsur media poster terdapat gambar dan teks, pada elemen yang harus ada dalam media poster terhadap gambar dan teks, pada elemen yang harus ada dalam media poster terdapat font, warna, judul, ukuran ruang kosong, ukuran poster dan grafik (Fauziah et al., 2022). Menurut Hadi, S. (dalam Nurfadillah et al., 2021) langkah-langkah penggunaan media poster yakni, tentukan tujuan, pilih pesan utama, rancang tata letak, pilih warna, gunakan gambar yang relevan, tambah teks yang efektif dan cetak Kembali

Dengan demikian, minat sangat besar perannya dalam pembelajaran di sekolah, sebab minat akan berperan sebagai motivating force yakni sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada mata pelajaran, proses pembelajaran dan guru yang mengajarkannya, akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. Berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian karena minat merupakan salah satu aspek yang mendorong belajar dan penunjang keberhasilan siswa. Jika siswa tertarik pada pelajaran, isi pelajaran dicatat dengan benar. Dan begitu sebaliknya, tanpa adanya minat belajar atau perhatian siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru tidak didengarkan atau diperhatikan. Ketika seorang individu sudah tertarik pada suatu hal, otomatis akan tertarik pada objek tersebut bahkan jiwanya telah curahkan kepada apa yang sedang diperhatikan. Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran akan semangat serta cenderung tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Jika minat belajar peserta didik sangat tinggi maka dia akan cenderung aktif dalam pembelajaran serta menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di SMA Dian Andalas Padang dalam pembelajaran Sosiologi kelas X Fase E. Peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva agar melalui alat bantu pendukung media tersebut dapat memberikan suasana belajar

yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelajaran sehingga menimbulkan minat belajar siswa.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pengajar akan sangat membutuhkan alat peraga atau media pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa dan meningkatkan minat belajar siswanya.

Metode Penelitian

Menurut Yuana (2022) metodologi penelitian ini kuantitatif deskriptif adalah strategi umum yang dipakai dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, penelitian tersebut dapat menggunakan Teknik pengambilan data melalui kuesioner (angket), observasi, dokumentasi dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan adalah penelitian ini dilakukan dengan terjun langsung ke objek penelitian, karena dalam penelitian ini memerlukan data-data yang valid, akurat dan signifikan dengan permasalahan agar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode angket tentang minat belajar siswa dalam mata pembelajaran sosiologi terkumpul dengan lengkap. Tahap berikutnya peneliti mengalisis data tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi, dilakukan dengan menggunakan bentuk skoring, untuk menentukan skoring semua pernyataan setiap jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Angket

Pilihan Jawaban	Bobot Skor Pernyataan Positif
S: Selalu	4
SR: Sering	3
KK: Kadang-kadang	2
TP: Tidak Pernah	1

Sumber: Sugiyono (2017)

Tabel 2. Hasil Nilai Ujian Soal Kelas X Fase E SMA Dian Andalas Padang

Kelas	Jumlah siswa	>76	%	<78	%
Sosiologi	17 Orang	9Orang	25%	Orang	74%

Sumber: Hasil Nilai Siswa

Tabel 3. Data Minat Belajar Sosiologi

Kelas	Jumlah siswa	>76	%	<78	%
Sosiologi 1	17 Orang	7 Orang	26%	10 orang	64%

Sumber: Data Angket Siswa

Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa, didapat dengan cara sebagai berikut: (1) Menjumlahkan semua skor dari tiap-tiap responden, (2) Perolehan data dari angket dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N : Number of Case (banyaknya individu)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilakukan di SMA Dian Andalas Padang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dimulai pada Agustus-September 2024 secara langsung. Ada beberapa kriteria ketercapaian minat belajar, yaitu:

Tabel 4. Tingkat Ketercapaian

Tingkat ketercapaian	Skor Rata-rata Angket	Deskripsi ketercapaian
Sangat Tinggi	85	Siswa menunjukan antusias
Tinggi	70	Siswa cukup aktif dalam pembelajaran
Sedang	55-69	Siswa sekolah
Rendah	40-54	Siswa kurang aktif
Sangat rendah	<40	Siswa tidak meunjukkan minat belajar

Dari hasil tabel di atas menjelaskan bahwa yang pertama yaitu sangat tinggi dimana mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran seperti, sering aktif bertanya, sangat fokus saat belajar, selalu mengerjakan tugas dengan semangat, tertarik mendalami materi lebih lanjut. kedua siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi seperti, aktif tetapi belum konsisten, mengerjakan tugas tepat waktu, terkadang berpartisipasi dalam diskusi. Ketiga Siswa memiliki minat belajar yang sedang yaitu, tidak terlalu aktif, tapi juga tidak pasif, kadang mengerjakan tugas, kadang tidak, hanya belajar jika disuruh. Keempat siswa kurang menunjukkan minat belajar, yaitu, sering tidak memperhatikan, jarang mengerjakan tugas, tidak suka pelajaran Sosiologi. Kelima Siswa tidak menunjukkan minat belajar sama sekali yaitu, tidak ikut pembelajaran dengan serius, tidak mengerjakan tugas, mungkin merasa bosan atau tidak tertarik pada pelajaran.

Hasil penelitian ini dalam pengumpulan data, penulis menggunakan Teknik observasi, penyebaran angket yang disebarkan kepada siswa kelas X dengan mengambil sampel 17 orang dari keseluruhan populasi belajar siswa yang diperoleh dengan melihat hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tentang pembelajaran Sosiologi, penulis mendeskripsikan data yang diperoleh melalui penyebaran angket dengan menggunakan sistem tabulasi yaitu penyajian data dihasilkan dari jawaban angket dalam bentuk tabel. Angket yang disebarkan kepada siswa kepada kelas X penulis susun dengan berisikan soal sebanyak 25 pernyataan, yaitu mengenai minat belajar pada pelajaran Sosiologi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Siswa

Tanggapan Siswa	Frekuensi	Persentase
1-4	5	7%
5-8	7	9%
9-17	13	17%

Sumber : Pengolahan Data 2024

Berdasarkan data di atas dapat diketahui pembelajaran menggunakan media Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan memanfaatkan media canva ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan desain tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan berkolaborasi yang akan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Dengan pendekatan yang terstruktur, proses pembelajaran menggunakan Canva dapat meningkatkan minat belajar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

Dengan menerapkan teori behavioristik dalam pembelajaran dengan media Canva sangat efektif karena memanfaatkan stimulus visual, reinforcement positif, latihan berulang, serta instruksi yang terstruktur. Dengan memanfaatkan media canva yang menarik, penguatan positif, serta latihan berulang, siswa dapat lebih termotivasi dan mudah memahami materi. Oleh karena itu, Canva bukan hanya sekadar alat desain, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan prinsip behavioristik. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif, yang sangat penting dalam proses pendidikan modern.

Seberapa besar pengaruh media poster canva dapat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi, yaitu rasa semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Sosiologi hanya 52,9% dan 47,8% siswa merasa bosan pembelajaran Sosiologi. Rasa tertarik mengikuti pembelajaran Sosiologi sebanyak 94,1% sedangkan 41,2% siswa merasa senang tugas tidak dikumpulkan yang diberikan guru Sosiologi, hal itu dapat dilihat dari tabel 4 dan 18.

Siswa SMA Dian Andalas Padang pun kurang memiliki minat terhadap mata Pelajaran Sosiologi, seperti di mana siswa sebanyak 58,8% siswa membaca buku yang berkaitan tentang Sosiologi sedangkan sebanyak 41,2% siswa tidak ada minat untuk mencatat yang berkaitan tentang pelajaran Sosiologi. Siswa pun ketika ada tugas atau PR Sosiologi untuk mengerjakan disekolah, hal ini dapat dilihat dari hasil persentasenya. Sebanyak 41,2% siswa mengerjakan disekolah. Hal ini terbukti bahwa niat siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi masih kurang.

Sarana dan prasarana di SMA Dian Andalas Padang juga masih kurang, seperti buku Sosiologi yang masih belum terlalu lengkap di perpustakaan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Maka, minat belajar siswa pun masih berkurang karena tidak didukung fasilitas sarana dan prasarana. Hal ini penulis dari hasil angket yang diberikan kepada siswa di SMA Dian Andalas Padang. Dorongan atau perhatian guru pun sangat mempengaruhi untuk minat belajar siswa. Sebanyak 41,2% siswa selalu asik ketika guru menerangkan pembelajaran. Maka guru harus lebih dorongan kepada siswanya agar siswanya mau memperhatikan sedangkan sebanyak 47,6% siswa belajar setiap hari tanpa paksaan mata pembelajaran Sosiologi.

Pembahasan

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menuntut seorang guru memberikan rangsangan sebagai stimulus kepada anak dan hasil dari stimulus tersebut dapat diamati dan diukur berdasarkan tujuan melihat ada tindaknya perubahan tingkah laku yang signifikan (Safaruddin, 2020). Tokoh teori belajar behavioristik oleh B.F Skinner yang mana memberikan landasan teoritis yang kuat terhadap keberhasilan penggunaan media poster digital Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa. Canva tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu mengaktifkan respon belajar siswa secara nyata dan terukur. Tujuan utama teori behavioristik adalah ditekankan pada pembahasan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas “mimetic” yang menuntut peserta didik untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes (Elvila et al., 2020). B.F Skinner berpendapat bahwa perilaku-perilaku semacam itu hanya mewakili sebagian kecil dari seluruh perilaku. Ia menyarankan suatu kelas lain dari perilaku yang disebutnya perilaku *operan* sebagai *opera*. Eksperimen Skinner dipusatkan pada penempatan subjek dalam situasi yang terkontrol dan mengamati perubahan dalam perilaku subjek-subjek itu yang dihasilkan dengan perubahan secara konsekuensi sistematis perilaku subjek tersebut. Kontribusi Skinner, seperti halnya dengan Pavlov, tidak terdiri hanya atas apa yang telah ditemukannya, melainkan juga atas metode yang digunakannya.

Hasil temuan teori behavioristik yaitu media canva efektif menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa, tetapi belum sepenuhnya mampu mendorong minat belajar jangka panjang atau mendalam. Minat belajar siswa secara umum masih tergolong sedang hingga rendah, dipengaruhi oleh faktor internal (kurangnya kebiasaan belajar mandiri) dan eksternal (sarana, lingkungan, peran guru) dan Pendekatan behavioristik dengan Canva sudah sesuai, namun perlu dukungan strategi lain seperti pembiasaan belajar mandiri, penguatan disiplin, dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai.

Dengan menerapkan teori behavioristik dalam pembelajaran dengan media Canva sangat efektif karena memanfaatkan stimulus visual, reinforcement positif, latihan berulang, serta instruksi yang terstruktur. Dengan memanfaatkan media canva yang menarik, penguatan positif, serta latihan berulang, siswa dapat lebih termotivasi dan mudah memahami materi. Oleh karena itu, Canva bukan hanya sekadar alat desain, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan prinsip behavioristik. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif, yang sangat penting dalam proses pendidikan modern.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas 10 sosiologi di SMA Dian Andalas yang dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2024 disimpulkan bahwa dilakukannya pembelajaran dengan media pembelajaran poster digital berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X Fase E di SMA Dian Andalas Padang. Penggunaan Canva sebagai alat bantu visual mendorong siswa untuk kreatif dalam menyusun informasi secara visual dan bekerja sama dalam kelompok, yang turut membangun keterampilan kolaboratif siswa lebih mudah memahami pembelajaran sosiologi dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Pendekatan ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama melalui keterlibatan langsung dalam pembuatan poster yang merepresentasikan konsep-konsep sosiologi.

Daftar Pustaka

- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Dianti, Y. (2017). Kajian tentang minat belajar peserta didik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(2), 5–24.
- Elvia, B. S., Fiqh, kautsar farizqi, & Rachmat, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Fatimah, S., Mazaly, M. & Khairani, K. (2023). Universitas Potensi Utama. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani STTI Bontang*, 3(2).
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanilh, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4).
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurrahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Media Poster pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Qondias, D., Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., & Noge, M. D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 141-148.
- Safaruddin, S. (2020). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 119–135. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.239>
- Sapriah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 2(1),470-477. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP.
- Saza, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 160.
- Yuana, A. (2022). Perbandingan Tingkat Kepuasan Peserta Didik Kelas VI SD Negeri dan Swasta di Kecamatan Padalang Dalam Mengikuti Ptmt Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zaki, A. & Zuraini, Z. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54.