SJEE (Scientific Journals of Economic Education)
Volume 9 Nomor 2, September 2025: 155-159
Online ISSN: 2597-8853(Online), https://www.doi.org/10.33087/sjee

Pengaruh Penggunaan Modul Elektronik Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Medan

Erli Dayinati*[1], Mica Siar Meiriza[2]
[1,2] Faculty of Economics, Medan State University, Medan
*Correspondence email: erlidayinatierli@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pemanfaatan modul elektronik interaktif berbasis *Canva* terhadap tingkat minat belajar siswa pada topik Kerja Sama Ekonomi Internasional. Penelitian ini mengadopsi rancangan eksperimen kuantitatif dengan metode *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari sebanyak 30 siswa kelas XI MAN 1 Medan,dipilih melalui teknik purposive sampling. Angket minat belajar digunakan sebagai instrumen penelitian, diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 36,70 pada pretest menjadi 41,63 pada posttest. Uji normalitas mengonfirmasi distribusi data yang normal, sementara uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi <0,000 ($p < 0,05$). Ini mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan modul interaktif *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Canva; Ekonomi Internasional; Minat Belajar; Modul Interaktif.

Abstract. *This study aims to analyze the impact of Canva-based interactive electronic modules on students' learning interest in the topic of International Economic Cooperation. This study adopted a quantitative experimental design with a one-group pretest-posttest method. The research sample consisted of 30 students of grade XI MAN 1 Medan, selected through a purposive sampling technique. A learning interest questionnaire was used as the research instrument, administered before and after the intervention. The results of the statistical analysis showed an increase in the average score from 36.70 in the pretest to 41.63 in the posttest. The normality test confirmed the normal distribution of the data, while the paired sample t-test obtained a significance value <0.000 (p <0.05). This indicates a significant effect of Canva's interactive module on increasing students' learning interest. Therefore, the use of Canva-based learning media has been proven effective in fostering students' learning interest.*

Keywords: *Canva, International Economics, Learning Interest, Interactive Modules.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, peserta didik memiliki peran ganda sebagai subjek sekaligus objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar sejatinya merupakan proses Keaktifan peserta didik secara fisik dan psikis adalah kunci keberhasilan dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan. Proses pembelajaran menuntut partisipasi aktif dari siswa untuk mewujudkan tujuan tersebut. Apabila siswa hanya aktif secara fisik tetapi tidak melibatkan aspek mental, maka proses pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil, karena tidak terjadi perubahan berarti dalam diri peserta didik. Padahal, hakikat dari belajar adalah adanya perubahan perilaku, sikap, atau pengetahuan sebagai hasil dari proses pengalaman belajar yang dijalani (Ariani dkk, 2022).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi ajar. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ekonomi adalah rendahnya minat belajar siswa akibat karakter materi yang bersifat teoritis dan abstrak. Minat belajar sendiri merupakan kondisi mental yang mencerminkan adanya dorongan, perhatian, dan gairah dalam mengikuti proses pembelajaran (Furqon, 2024). Dengan demikian, dibutuhkan strategi pedagogis yang berdaya guna meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara aktif dan bermakna. Kondisi ini menuntut pendidik untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga

menguasai strategi penyampaian yang menarik dan kontekstual. Kontekstualisasi materi dan pemanfaatan teknologi interaktif ini semakin relevan di era Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran mandiri dan kreatif (Ermawan & Kurnia, 2024)

Canva merupakan *platform* desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai materi visual seperti poster dan infografis. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital ini adalah salah satu solusi yang dapat diterapkan (Sholeh dkk, 2020). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik, seperti template kreatif, elemen visual, hingga navigasi interaktif yang dapat mendukung pembuatan bahan ajar elektronik. Menurut Farisia dkk. (2024), *Canva* dapat digunakan untuk merancang beragam media pembelajaran seperti brosur, papan buletin, undangan digital, serta konten visual lainnya yang mendukung proses belajar yang menyenangkan. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan siswa abad ke-21 yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi visual dan digital.

Seiring dengan itu, salah satu bentuk implementasi media pembelajaran digital dapat dikembangkan oleh pendidik adalah modul elektronik interaktif berbasis *Canva*. Modul ini merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam bentuk digital, dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tautan (link), video, animasi, dan audio. Keberadaan fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka (Najuah dkk., 2020). Hal ini menjadikan modul elektronik interaktif tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan modul elektronik interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental yaitu satu kelompok pretest-posttest. Dalam desain ini, satu kelompok partisipan menerima intervensi. Pengukuran dilakukan dua kali: sebelum intervensi (pretest) dan sesudah intervensi (posttest). Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1 x O_2

Keterangan:
O_1 : Pretest
O_2 : Postest
X : Perlakuan

Penelitian ini memilih 30 peserta didik kelas XI MAN 1 Medan melalui pendekatan *purposive sampling*. Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan kuesioner yang diberikan baik sebelum maupun sesudah penerapan modul elektronik interaktif berbasis *Canva*. Proses analisis data mencakup statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis paired sample t-test, seluruhnya dikerjakan dengan bantuan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Medan, berlokasi di Jl. Willem Iskandar 7B, Medan, Sumatera Utara. Tiga puluh siswa kelas XI IPS tahun ajaran 2024/2025 menjadi subjek dalam studi ini. Studi ini dilatarbelakangi oleh permasalahan utama, yaitu kurangnya

antusiasme siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan modul elektronik interaktif berbasis *Canva*. Hasil analisis statistik deskriptif, menggunakan program SPSS, disajikan dalam tabel:

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	30	43	36.70	3.897
Posttest	30	39	46	41.63	1.866
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Data Pengolahan (2025).

Hasil perhitungan statistik deskriptif memperlihatkan bahwa minat belajar siswa secara rata-rata mencapai sebelum menggunakan modul elektronik interaktif berbasis *Canva* (pretest) adalah 36,70 dengan standar deviasi sebesar 3,897. Setelah penggunaan modul (posttest), nilai rata-rata meningkat menjadi 41,63 dengan standar deviasi sebesar 1,866. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan intervensi. Uji normalitas data pretest dan posttest harus dilakukan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan uji hipotesis. Selanjutnya, terdapat syarat utama dalam menggunakan analisis statistik parametrik adalah bahwa data tiap variabel harus terdistribusi secara normal. Maka dari itu, sebelum proses analisis statistik dilakukan, langkah awal yang harus ditempuh adalah pengujian normalitas data (Muhid, 2019) yang mana dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.155	30	.064	.955	30	.234
Posttest Minat Belajar	.122	30	.200*	.960	30	.306

Sumber: Data Pengolahan (2025).

Analisis normalitas data menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest terdistribusi secara normal. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi (p-value) yang lebih besar dari 0,05 pada kedua uji statistik yang digunakan. Secara spesifik, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan p-value sebesar 0,064 untuk pretest dan 0,200 untuk posttest. Sementara itu, uji Shapiro-Wilk menunjukkan p-value sebesar 0,234 untuk pretest dan 0,306 untuk posttest. Mengingat jumlah sampel adalah 30, uji Shapiro-Wilk dipilih sebagai dasar penentuan normalitas. Dengan demikian, data memenuhi kriteria untuk dilakukan uji statistik parametrik, yaitu paired sample t-test. Adapun untuk mengevaluasi pengaruh modul elektronik interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar siswa, dilakukan uji *paired sample t-test*. Analisis ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Rincian temuan dari pengujian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Minat Belajar - Posttest Minat Belajar	5.600	5.177	.945	3.667	7.533	5.925	29	<.000

Sumber: Data Pengolahan (2025).

Telah terbukti secara statistik bahwa modul elektronik interaktif berbasis *Canva* berperan besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Analisis uji t sampel berpasangan mengungkapkan adanya disparitas signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah intervensi modul. Selisih rata-rata 5,600 poin antara pretest dan posttest, bersama dengan nilai t hitung 5,925 dan signifikansi <0,000

(p<0,05), mengkonfirmasi validitas peningkatan ini. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa modul elektronik interaktif berbasis *Canva* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan modul elektronik interaktif berbasis *Canva* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh kenaikan nilai rata-rata dari pretest (36,70) ke posttest (41,63). Selisih rata-rata sebesar 5,600 yang diperoleh dari uji paired sample t-test menunjukkan bahwa peningkatan ini tidak terjadi secara acak, melainkan karena intervensi modul tersebut. Nilai signifikansi sebesar <0,000 (p < 0,05) pada uji hipotesis mengonfirmasi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan modul. Peningkatan minat belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik modul berbasis *Canva* yang dirancang secara visual menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Modul yang dikembangkan memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus melibatkan mereka secara aktif melalui elemen visual dan fitur interaktif seperti tombol navigasi, video, dan infografis. Pernyataan ini sejalan dengan asumsi konstruktivisme, yang mengedepankan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar proses belajar akan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Lebih lanjut, *Canva* sebagai *platform* desain juga memudahkan guru dalam penyusunan bahan ajar harus berorientasi pada siswa, mempertimbangkan konteks pembelajaran serta persyaratan belajar mereka. Modul interaktif yang disusun dengan pendekatan visual dan berbasis digital ini terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Peningkatan minat belajar yang signifikan juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang inovatif mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi ekonomi yang dianggap cukup abstrak dan teoritis oleh sebagian siswa. Temuan ini ini selaras dengan studi sebelumnya yang bertajuk "Pengaruh Penggunaan E-Modul Pembelajaran Berbasis Metode Science Technology Society Terhadap Minat Belajar," yang menegaskan bahwa aplikasi e-modul tersebut memiliki efek pada minat belajar siswa. Oleh karena itu, modul elektronik interaktif berbasis *Canva* yang diaplikasikan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Kerja Sama Ekonomi Internasional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul elektronik interaktif berbasis *Canva* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional. Modul yang disusun secara menarik, visual, dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan meningkatkan fokus serta ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Canva* sangat relevan dalam mendukung pembelajaran ekonomi di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Muhid. (n.d.). *Analisis statistik* (Edisi ke-2). Surabaya: Zifatama Jawara.

Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). Penggunaan e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada materi kalor. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains, 10*(2), 193–202.

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar: Kompilasi konsep*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Cahyani, I. D., Afifah, U. U. N., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa pada materi sistem pernafasan kelas V SD. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5*(1), 815–822.

Ciptaningtyas, W., Mukmin, A., & Putri, E. K. (2022). Pengembangan e-book interaktif berbasis Canva pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Friantini, R. N., Winata, R., & Permata, J. I. (2020). Pengembangan modul kontekstual aritmatika sosial kelas 7 SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(2), 562–576. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.278

Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Sumatera Barat: Mafy Media Literasi Indonesia.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5*(2), 180–191.

Herlinah. (2014). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar mahasiswa pada STMIK Handayani Makassar. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik, 18*(3), 123–132.

Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Khulaifiyah, K., Putri, C. S., Suryanti, N., & Marhammah, M. (2022). E-modul dengan Canva apps untuk mendorong kemandirian belajar siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat, 6*(2), 420–428.

Murniati, M. P., Purnamasari, V., Sihombing, R., & Warastuti, Y. (2013). Alat-alat pengujian hipotesis. *Journal of Chemical Information and Modeling, 15*(2).

Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: Prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–210.

Purnamawanti, U., & Herawati, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12*(2), 73–93.

Rahman, A. R. (2024). Pengaruh penggunaan e-modul pembelajaran berbasis metode science technology society terhadap minat belajar kelas IV UPT SDN Pengadongan Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

Rahmah, S., Usman, U., Buhaerah, B., Herdah, H., & Dalle, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif menggunakan Canva pada materi fiqih untuk kelas VI di MIS As'adiyah Wajo. *Jurnal Equilibrium Pendidikan, 11*(1), 73–84.

Siregar, T., Ruslan, D., & Tambunan, K. E. (2025). Pengembangan e-modul interaktif Canva pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMAN 1 Lubuk Pakam. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling, 10*(1), 47–59.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6*(2), 257–274.