JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 11 DENPASAR

Oleh
I Gede Yoga Pradnyana Sugiantara[1]
I Ketut Sudarsana[2]
Ni Made Anggreni[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
sugiantarayp@gmail.com[1]

Article Received: 28 Januari 2026 ; *Accepted*: 1 Maret 2026 ; *Published*: 1 April 2026

Abstract

This study aims to examine the effect of using audio-visual learning media based on the Canva application on students' interest and learning outcomes in the subject of Hindu Religion and Character Education at SMA Negeri 11 Denpasar. The research is motivated by the low level of student engagement and participation in learning processes, as well as the suboptimal use of technological media in delivering value-based religious education.The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects were 11th-grade students divided into an experimental group and a control group. Data were collected using a learning interest questionnaire and learning outcome tests, and analyzed using independent sample t-tests and Manova. The findings show There is a significant effect of Canva media on students' learning interest, with the experimental group showing an average increase of 25.27 points, compared to 7.68 points in the control group. The t-value = 11.228 > t-table = 2.3246; significance = 0.000 < 0.05. There is a significant effect of Canva media on students' learning outcomes, with the experimental group achieving a post-test average of 84.27 compared to 81.09 in the control group. The t-value = 7.199 > t-table = 2.3246; significance = 0.000 < 0.05. MANOVA results indicate a simultaneous significant effect on both interest and learning outcomes, confirming that Canva media is effective in creating an engaging, enjoyable, and cognitively enriching learning experience. These findings affirm that integrating audio-visual tools such as Canva into religious education meaningfully enhances both affective and cognitive domains of student learning.

Keywords: Canva Based Audio-Visual Learning Media, Learning Interest, Learning Outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, karena melalui pendidikan, siswa tidak hanya diajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga dibekali dengan nilai-nilai moral, karakter, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah menengah, seperti yang diterapkan di SMA Negeri 11 Denpasar, bertujuan untuk membentuk karakter siswa dengan mengintegrasikan ajaran agama Hindu dan pengembangan budi pekerti yang baik. Namun, meskipun tujuan ini sangat

penting, pelaksanaan pembelajaran seringkali menghadapi tantangan besar, terutama terkait dengan minat dan keterlibatan siswa yang masih rendah dalam pembelajaran. Minat belajar merupakan aspek afektif yang berpengaruh terhadap kesiapan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sardiman, 2018). Namun, pada praktiknya, banyak siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat normatif seperti Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Kondisi ini mencerminkan adanya masalah pedagogis yang harus ditangani secara sistematis. Di SMA Negeri 11 Denpasar, ditemukan bahwa metode ceramah masih menjadi pendekatan dominan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Hal ini tidak hanya mengurangi keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Dalam konteks ini, menggambarkan situasi aktual pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang menarik. Siswa cenderung pasif, dan materi tidak mampu menjangkau aspek afektif mereka secara optimal. Sebaliknya, merepresentasikan harapan terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan mampu menumbuhkan minat serta motivasi siswa secara menyeluruh. Seharusnya, pembelajaran agama tidak hanya menyampaikan dogma, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang hidup melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut.

Salah satu media yang potensial digunakan dalam pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan guru menyusun materi visual yang menarik. Media pembelajaran audio-visual berbasis Canva menawarkan pendekatan yang multi-sensorik, sehingga mampu menarik perhatian, membangun pemahaman visual, dan meningkatkan retensi informasi pada siswa (Mayer, 2009). Penggunaan Canva sangat relevan dalam konteks saat ini di mana siswa lebih responsif terhadap konten visual daripada teks verbal semata.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan minat belajar siswa (Sungkono, 2021; Arsyad, 2019). Namun, sebagian besar fokus penelitian tersebut masih terpusat pada mata pelajaran eksakta atau umum seperti Matematika, IPA, dan Bahasa. Penggunaan media Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu masih belum banyak diteliti, sehingga menjadi celah penelitian (research gap) yang penting untuk dijembatani.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Canva terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Secara khusus, penelitian ini menekankan pada indikator-indikator minat belajar seperti ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan rasa senang terhadap materi pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2013). Indikator ini menjadi tolak ukur untuk mengkaji sejauh mana intervensi media Canva dapat membangkitkan aspek afektif siswa.

Teori belajar konstruktivistik, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun makna dari pengalaman yang relevan. Media audio-visual seperti Canva mendukung teori ini karena memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya melalui pengamatan, diskusi, dan eksplorasi mandiri (Piaget, 1977). Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam.

Kendati demikian, penerapan media pembelajaran teknologi seperti Canva juga menghadapi tantangan, seperti kurangnya literasi digital di kalangan guru dan keterbatasan perangkat di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan implementasi dan memberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran agama berbasis nilai. penelitian ini tidak hanya menawarkan kontribusi praktis terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di tingkat SMA, tetapi juga memperkaya literatur ilmiah dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait penggunaan media desain visual dalam meningkatkan aspek afektif pembelajaran. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam mendesain pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan transformatif.

II. METODE

Metode penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental, khususnya Nonequivalent Control Group Design. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penelitian untuk menguji hipotesis secara statistik dengan data numerik, dan mengakomodasi keterbatasan dalam mengontrol variabel eksternal secara penuh di lingkungan kelas yang realistis. Dalam desain ini, akan ada dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan menerima intervensi pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis aplikasi Canva, dan kelompok kontrol yang akan diajar dengan metode konvensional. Baik sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*) intervensi, data minat belajar dan hasil belajar siswa akan dikumpulkan menggunakan instrumen terstandardisasi seperti angket dan tes. Pengambilan data penelitian dilakukan dengan cara pembagian angket minat belajar dan hasil belajar secara online melalui Google Forms, Data pre-test dan post-test hasil belajar pada penelitian ini diperoleh melalui koordinasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 11 Denpasar, yang mencakup waktu pelaksanaan hingga pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol yang nantinya akan diberikan pre-test dan hasil tes akhir sebagai post-test. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, dan statistik inferensial (seperti uji normalitas, homogenitas, *Paired Sample T-Test*, dan *Independent Sample T-Test*, serta MANOVA) untuk menentukan signifikansi pengaruh media Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa secara parsial maupun simultan. Metode ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva (X) sebagai variable bebas terhadap minat belajar (Y1) sebagai variabel terikat 1dan hasil belajar (Y2) sebagai variabel terikat 2 dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 11 Denpasar. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengisian angket dan tes, kemudian dianalisis secara terstruktur menggunakan prosedur statistik dengan bantuan SPSS versi 25.0, dimulai dari uji prasyarat normalitas dan homogenitas untuk memastikan setiap data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data minat belajar dan hasil belajar siswa berdistribusi normal (Signifikansi > 0.05 untuk Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk). Demikian pula, hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa varians data minat belajar dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen (Signifikansi > 0.05 pada Levene Statistic). Setelah prasyarat terpenuhi, dilakukan

JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

pengujian hipotesis, dan berikut adalah hasil data serta pembahasan dari setiap pengujian hipotesis yang dilakukan:

3.1 Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Dimensi minat belajar yang menjadi ukuran dalam penelitian meliputi: 1) persaaan senang; 2) ketertarikan siswa; 3) perhatian siswa; dan 4) keterlibatan siswa. Indikator tersebut memiliki 26 pernyataan yang terdiri dari 26 pernyataan positif dengan pengisian angket dengan 5 pilihan jawaban atas pernyataan angket yaitu sangat setuju (5), setuju (4), sedang (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1) hal ini sudah dikurasi dalam hasil validitas dan reliabelitas sebelumnya. Berikut hasil dari jawaban siswa pada jawaban post-test minat baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket sudah disebarkan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 22 orang siswa. Secara deskriptif rentan skor yang di peroleh antara 26 sampai 130. Hasil skor didapat dengan perkalian antara jumlah butir angket dengan nilai skor maksimal. Data agar memiliki nilai perbandingan yang sama dengan skor data variabel lainnya maka peneliti menggukan skor maksimal 100. Perhitungan untuk mendapatkan hasil 100 dengan perhitungan skor responden di kali 100 kemudian di bagi 130 sebagai skor maksimal hingga data yang diperoleh memiliki hasil skor maksimal 100.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual berbasis Canva terhadap minat belajar siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XI di SMA Negeri 11 Denpasar. Berikut ini adalah hasil output *Independent Sample T-Test* untuk variable minat belajar siswa.

Tabel III. 1 Hasil Independent Sample T-Test untuk Variable Minat Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	.007	.934	11.288	42	.000	17.455	1.546	14.334	20.575
	Equal variances not assumed			11.288	41.953	.000	17.455	1.546	14.334	20.575

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa. Data dari uji *Independent Sample T-Test* mengonfirmasi hal ini, dengan nilai t-hitung sebesar 11.228 yang jauh lebih besar dari t-tabel sebesar 2.3246, serta nilai signifikansi (Sig.) 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Ini berarti hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima, menegaskan bahwa penggunaan Canva memiliki dampak yang substansial pada peningkatan minat belajar siswa.

Di sisi lain, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 7,68 poin, meskipun juga signifikan, tetapi tidak sebesar kelas eksperimen. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran dengan media Canva mampu meningkatkan dimensi minat belajar, seperti **perasaan senang,**

keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media poster dengan apliklasi Canva terhadap minat belajar siswa.

Dari keempat dimensi terhadap minat belajar seperti perasaan senang, adanya selisih rata-rata kelas eksperimen sebesar 75 poin dan kelas kontrol sebesar 69 poin yang memiliki selisih 9 poin. Pada dimensi keterlibatan siswa adanya selisih rata-rata kelas eksperimen sebesar 79 poin dan kelas kontrol sebesar 69 poin yang memiliki selisih 11 poin. Pada dimensi perhatian siswa adanya selisih rata-rata kelas eksperimen sebesar 79 poin dan kelas kontrol sebesar 64 poin yang memiliki selisih 14 poin. Pada dimensi ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran adanya selisih rata-rata kelas eksperimen sebesar 78 poin dan kelas kontrol sebesar 62 poin yang memiliki selisih 16 poin. Jadi adanya perubahan minat tertinggi pada dimensi ketertarikan siswa terhadap materi

Hasil penelitian ini sesuai dengan sebuah teori yang kemukakan oleh Cahyadi (2019) bahwa media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi, salah satu fungsinya yaitu fungsi psikologis yang berperan dalam memberikan motivasi dan minat siswa terhadap apa yang sedang atau akan dipelajari. Sejalan dengan Ramli (2013) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Hal ini sejalan dengan literatur sebelumnya, seperti Afifah (2024) yang menemukan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

Temuan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap teori pembelajaran berbasis multimedia yang menekankan pentingnya visualisasi dan interaksi dalam meningkatkan minat belajar. Menurut Ramli (2013), media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Teori ini menekankan bahwa media bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, media berbasis Canva memenuhi kriteria Ramli, karena memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang mendukung minat siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual, khususnya yang dikembangkan melalui aplikasi Canva, memiliki kemampuan untuk mengaktifkan seluruh dimensi afektif dari minat belajar siswa, yakni perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Ini sejalan dengan pernyataan Slameto (2010) yang menyebutkan bahwa minat belajar dapat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar dan rangsangan lingkungan belajar yang menarik. Canva, dengan kemampuan visual dan audionya yang interaktif, menyediakan ruang eksploratif yang merangsang imajinasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Jannah et al. (2023) dan Ramli (2013), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual mampu mengaktifkan minat dan fokus belajar secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dari sisi empiris, penelitian Alawiyah (2024) dan Khaerunnisa (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPS dan Al-Qur'an Hadis. Persamaan dari hasil-hasil ini menunjukkan bahwa Canva dapat dijadikan alat bantu pengajaran lintas disiplin yang adaptif dan responsif terhadap karakteristik belajar siswa era digital. Peran media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar,

Dari sisi praktis, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu maupun pelajaran lainnya untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Guru dapat merancang materi pembelajaran dengan desain visual

JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

menarik, menambahkan audio, dan interaksi yang memicu rasa ingin tahu siswa. Hal ini berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang sebelumnya cenderung pasif dengan metode konvensional. Meski begitu, guru perlu mempertimbangkan kendala seperti kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi digital guru, dan kesiapan siswa untuk beradaptasi dengan media digital.

Integrasikan perspektif teoretis dan praktis dalam sintesis antara teori dan praktik menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Canva tidak hanya mendukung teori pembelajaran multimedia dan teori minat belajar, tetapi juga memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen visual dan interaktif seperti Canva bukan sekadar pelengkap, tetapi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Secara praktis, guru dapat mengadopsi prinsip-prinsip teori pembelajaran multimedia ke dalam praktik sehari-hari, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

3.2. Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Analisis data menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berbasis aplikasi Canva juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel III. 2 Hasil Independent Sample T-Test untuk Variable Hasil Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.147	.703	7.199	42	.000	13.455	1.869	9.683	17.226
	Equal variances not assumed			7.199	41.984	.000	13.455	1.869	9.683	17.226

Hasil uji *Independent Sample T-Test* untuk variabel hasil belajar mengindikasikan t-hitung sebesar 7.199, yang lebih besar dari t-tabel 2.3246, dan nilai signifikansi 0.000 yang kurang dari 0.05. Kesimpulan ini menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, menegaskan adanya pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap hasil belajar.

Secara kuantitatif, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 84.27, sedangkan kelas kontrol hanya 81.09. Peningkatan rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen adalah 10.86 poin, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang 7.41 poin. Distribusi frekuensi nilai post-test juga menunjukkan bahwa lebih banyak siswa di kelas eksperimen yang mencapai kategori "Sangat Baik" (4 siswa) dibandingkan kelas kontrol (3 siswa). Meskipun masih ada siswa di kedua kelompok yang memerlukan bimbingan, proporsi siswa dengan hasil baik dan sangat baik di kelompok eksperimen lebih dominan.

Temuan ini konsisten dengan kerangka Teori Media Pembelajaran Ramli (2013), yang menyoroti peran media tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang meningkatkan pemahaman materi. Canva, dengan kemampuannya memvisualisasikan konsep ajaran Hindu dan Budi Pekerti secara konkret dan terstruktur, efektif dalam memfasilitasi ranah

kognitif siswa sesuai dengan Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Khususnya, peningkatan terlihat pada kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis materi.

Hal ini didukung oleh penelitian Alawiyah (2024) dan Fazriyah et al. yang menunjukkan bahwa Canva secara signifikan meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, media audio visual berbasis Canva terbukti mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, visual, dan partisipatif, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3.3 Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Berbasis Canva secara Simultan terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Analisis Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) menegaskan adanya pengaruh signifikan secara simultan dari penggunaan media audio visual berbasis aplikasi Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Tabel IV. 1 Hasil *Tests of Between-Subjects Effects* Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power[c]
Corrected Model	Minat Belajar	3351.273[a]	1	3351.273	127.421	.000	127.421	1.000
	Hasil Belajar	111.364[b]	1	111.364	2.418	.127	2.418	.330
Intercept	Minat Belajar	389160.091	1	389160.091	14796.475	.000	14796.475	1.000
	Hasil Belajar	300796.455	1	300796.455	6531.677	.000	6531.677	1.000
Kelas	Minat Belajar	3351.273	1	3351.273	127.421	.000	127.421	1.000
	Hasil Belajar	111.364	1	111.364	2.418	.127	2.418	.330
Error	Minat Belajar	1104.636	42	26.301				
	Hasil Belajar	1934.182	42	46.052				
Total	Minat Belajar	393616.000	44					
	Hasil Belajar	302842.000	44					
Corrected Total	Minat Belajar	4455.909	43					
	Hasil Belajar	2045.545	43					

a. R Squared = .752 (Adjusted R Squared = .746)

b. R Squared = .054 (Adjusted R Squared = .032)

c. Computed using alpha = .05

Berdasarkan tabel *Multivariate Tests*, nilai signifikansi (Sig.) untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root* pada baris 'Kelas' semuanya menunjukkan nilai 0.000, yang berarti kurang dari 0.05. Hasil ini secara definitif menunjukkan bahwa variabel 'kelas' (yaitu, penggunaan media audio visual berbasis aplikasi Canva) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap model, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh simultan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Meskipun analisis *Tests of Between-Subjects Effects* menunjukkan pengaruh yang lebih kuat dan signifikan pada minat belajar (Sig. 0.000) dibandingkan hasil belajar (Sig. 0.127), hasil MANOVA secara keseluruhan mengkonfirmasi bahwa media Canva efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan meningkatkan pemahaman materi secara simultan. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media audio visual seperti Canva dalam pembelajaran agama secara bermakna meningkatkan baik aspek afektif maupun kognitif siswa. Hal

ini sejalan dengan teori Slameto (2010) mengenai hubungan antara minat dan hasil belajar, serta Taksonomi Bloom yang mencakup ranah kognitif dan afektif. Penerapan Canva memberikan solusi praktis untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini secara komprehensif menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar serta hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 11 Denpasar.

1. Secara parsial, penggunaan media Canva terbukti secara statistik signifikan meningkatkan minat belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai t-hitung sebesar 11.228 yang melampaui t-tabel 2.3246 dan nilai signifikansi 0.000 (< 0.05). Peningkatan minat belajar ini teramati pada keempat dimensinya: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keikutsertaan siswa, dengan dimensi ketertarikan siswa menunjukkan perubahan tertinggi.
2. Demikian pula, media Canva secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t-hitung 7.199 yang lebih besar dari t-tabel 2.3246 dan signifikansi 0.000 (< 0.05).
3. Lebih lanjut, hasil uji MANOVA menegaskan adanya pengaruh signifikan secara simultan dari penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa. Temuan ini secara keseluruhan mengukuhkan bahwa integrasi media audio visual seperti Canva dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tidak hanya berhasil meningkatkan aspek afektif berupa minat belajar, tetapi juga secara bersamaan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara bermakna.

.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah. (2024). Implementasi Media belajar Audio Visual atas menaikkan Minat Belajar murid atas mapel PAI.

Alawiyah, N. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, *3*(2), 65-71.

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Cahyadi, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.

Dimyati, & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 104-111.

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.

Khaerunnisa, k. (2024). Pengaruh Media Poster dengan Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Minat dan Hasil belajar Al qur'an Hadis Siswa Kelas V Mi

Mafatikhussibyan Dukuhlo Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes (doctoral dissertation, universitas islam sultan agung semarang).

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.

Piaget, J. (1977). The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures. New York: Viking Press.

Ramli, M. (2013). Aplikasi teknologi multimedia dalam pendidikan. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, 11(19), 55-65.

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta

Sungkono, S. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4(2), 102–110.

Tim Pusat Penilaian Pendidikan. (2001). *Taksonomi Bloom yang Direvisi oleh Krathwohl dan Anderson*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan..