

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PAI BP DI KELAS XI TKJ SMK NEGERI 1
KEC. KUANTAN HILIR**

Isnaini Sri Sundarwati¹, Ikrima Mailani², A.Mualif³

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : isnainisrisundarwati623@gmail.com, ikrimamailani@gmail.com,
ahmadmualif100786@gmail.com

Abstrak:

Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar siswa, dan Masih adanya siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar sehingga pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk mengalihkan perhatiannya, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan melamun saat proses pembelajaran berlangsung. serta belum digunakannya media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen jenis one-group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 22,93% pada pretest menjadi 28,93% pada posttest. Hal ini juga dibuktikan oleh uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan t hitung 29,339. Nilai koefisien regresi 1,131 serta standardised beta 0,985 menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Selain itu, uji koefisien determinasi memperoleh nilai R^2 sebesar 0,971, yang berarti 97,1% Aplikasi Canva berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa sedangkan 2,9% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Motivasi Belajar, PAI BP, Media Pembelajaran

Abstract:

The background of this research is based on the low learning motivation of students, Many students still experience difficulties in understanding learning materials, leading to a lack of enthusiasm during lessons. One possible cause is the learning process that has not yet utilized digital media such as Canva. This study aims to determine the effect of using Canva application on students' learning motivation in Islamic Education (PAI BP) subject at Class XI TKJ of SMK Negeri 1 Kuantan Hilir. The research method used was quantitative with a pre-experimental design of one-group pretest-posttest. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, and interviews. The sample of this study was all students of Class XI TKJ, totaling 28 students. The results showed that there was

an increase in the average score of students' learning motivation from 22.93% in the pretest to 28.93% in the posttest. This was supported by hypothesis testing which obtained a significance value of 0.000 (<0.05) and a t-count of 29.339. The regression coefficient value of 1.131 and standardized beta of 0.985 indicated a very strong influence. In addition, the determination coefficient (R^2) was 0.971, which means 97.1% of students' learning motivation was influenced by Canva application, while 2.9% was influenced by other factors. Thus, it can be concluded that the use of Canva application has a significant and positive effect on students' learning motivation in Islamic Education (PAI BP) subject at Class XI TKJ of SMK Negeri 1 Kuantan Hilir.

Keywords: Canva Application, Learning Motivation, Islamic Education (PAI BP), Learning Media.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi di era modern saat ini begitu pesat. Pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan dapat memberikan banyak manfaat.¹ Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan tuntutan efisiensi dalam pendidikan, terutama melalui penggunaan teknologi seperti komputer, internet, media sosial, dan aplikasi permainan. Penggunaan teknologi ini memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam memahami peran guru dalam pendidikan, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik, termasuk melalui penggunaan media

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan mengajar atau mendidik. Media ini berperan penting dalam membantu siswa menerima pesan dari guru, memperkaya pengetahuan mereka, dan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam pendidikan. Tanpa adanya motivasi yang cukup, seorang siswa mungkin akan merasa tidak tertarik dalam pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang

¹Nur Fakhrunnisaa, ddk. "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bo2ntompare". Vol. 6. No. 1. 2023, hal. 32.

peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar.³

Namun, meskipun motivasi belajar sangat penting, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mempertahankan atau meningkatkan motivasi mereka. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan belajar yang tidak mendukung, kesulitan dalam memahami materi pelajaran, atau kurangnya apresiasi terhadap proses belajar itu sendiri. Dalam situasi seperti ini, penting untuk merancang pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru agar siswa termotivasi untuk belajar yaitu dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya yaitu menggunakan Aplikasi Canva.

Canva adalah alat desain grafis yang membantu guru dan siswa membuat materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Guru dapat menggunakan platform ini untuk membuat poster pendidikan, infografis, dan bahan ajar yang

menarik, sementara siswa dapat menggungkannya untuk proyek desain dan presentasi, meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif mereka dalam prosesnya.⁵Adapun template yang tersedia di aplikasi canva yaitu presentasi, ppt, papan tulis, media sosial,video,editor photo, cetak, dan situs web . Namun yang di gunakan oleh peneliti dalam penelitian Adalah canva dalam bentuk slide presentasi.

Berdasar kan hasil wawancara dengan bapak Harya Agusta S. Pd Pada Hari Selasa, Tanggal 11 Februari tahun 2025 selaku guru PAI BP di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir, bahwa pada Mata Pelajaran PAI BP beliau belum pernah menggunakan Aplikasi Canva untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa tidak konsentrasi dan tidak antusias dalam belajar sehingga hal itu lah yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.⁶

Beberapa Penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa , karena media yang di gunakan oleh guru dapat mempengaruhi seberapa efektif siswa menyerap

³Endang Nuryasana, Dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa". Vol. 1. No . 5. 2020, Hal. 969.

⁵Andi Patmasari,Dkk."Desain Cerdas Pendidikan Menggunakan Canva",(cet. 1 Yogyakarta: Deepublish,2024), hal.1.

⁶Hasil wawancara dengan Bapak Harya Agusta S. Pd.

materi dan mengembangkan keterampilan mereka.

Menurut Penelitian dari Muhammad Ansur Yenre yang berjudul Pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi peserta didik di SMA muhammadiyah UNISMUH Makassar tahun 2023. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Konferensi: 16 September 2023 adanya peningkatan morivasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva, dimana nilai Publish: 4 Desember 2023 N-Gain yang ditemukan berada pada angka 0,457 yang secara statistik berada jauh diatas nilai 0,005. N-Gain (%) yang diperoleh yaitu 45,71 %, dapat diartikan bahwa secara persentase keefektifan berada pada kategori kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan baik.⁷

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas penulis menemukan permasalahan pada Mata Pelajaran PAI BP yaitu:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI TKJ SMK Negeri

1 Kec. Kuantan Hilir

Masih adanya siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar sehingga pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk mengalihkan perhatiannya, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan melamun saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”**

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan

⁷ Muhammad Ansur Yenre. " Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar". Universitas Negeri Makassar. 2023, hal. 1.

tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.¹¹

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menguji pengaruh atau hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variabel dengan cara mengontrol variabel lainnya. Adapun jenis eksperimen yang di gunakan adalah *Pre Experimental Desain* dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest Desain*, yaitu ada *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat di hitung dengan cara membandingkan nilai protes dengan pretes. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kuantan Hilir yang berjumlah 28 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *sampling total* karena jumlah populasi hanya 28 orang dan populasi nya relatif kecil kurang dari 100 orang , maka seluruh anggota populasi bisa di jadikan sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. s

¹¹Sugiono. “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (cet. 3 Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 15.

Teknik analisis data yang digunakan yang digunakan yaitu:

1. Analisis Uji Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas adalah cara untuk mengetahui apakah data yang didapat sudah valid atau belum. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

b. Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keandalan, keakuratan, ketelitian dan konsistensi dari indikator yang ada dalam kuesioner.

2. Analisis Uji Prasyarat Data.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Normalitas data di uji menggunakan uji Shapiro- Wilk yang di lakukan dengan bantuan IBM SPSS .

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen

atau tidak. Uji homogenitas juga digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah homogenitas dua variansi, yaitu dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistik.

3. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Uji Instrumen

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel X yaitu penggunaan Aplikasi Canva. Proses pengujian dilakukan dengan menghitung nilai korelasi antara skor setiap butir pernyataan dengan skor total menggunakan rumus Pearson Product Moment.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Dalam hal ini, uji reliabilitas digunakan pada angket variabel X (Aplikasi

Canva) dengan bantuan program SPSS. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70.

1. Hasil Uji reabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 11 item pernyataan angket Aplikasi Canva, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,723. Menurut kriteria reliabilitas, nilai ini berada di atas 0,70 yang berarti instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan untuk penelitian.

3. Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	8

Berdasarkan Tabel tersebut diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,792 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 8

pernyataan. Menurut kriteria reliabilitas, nilai Alpha $\geq 0,70$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik. Oleh karena itu, angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel, konsisten, serta layak dijadikan sebagai alat ukur utama

Analisis Uji Prasyarat Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode One Group Sample Shapiro Wilk Test. Mengingat hanya ada terdapat satu kelompok sampel, yaitu siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kuantan Hilir yang berjumlah 28 orang, maka penyajian data dilakukan dengan bantuan SPSS 21. Hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar Siswa	.164	28	.05	.922	28	
Posttest Motivasi Belajar Siswa	.186	28	.01	.928	28	.056

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa:

a) Nilai signifikansi Pretest adalah 0,038, yang berarti kurang dari 0,05, sehingga data pretest tidak berdistribusi normal.

b) Nilai signifikansi Posttest adalah 0,056, yang berarti lebih dari 0,05, sehingga data posttest berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan distribusi antara data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Data Motivasi Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.475	6	18	.818

Berdasarkan output uji Levene pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,818. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,818 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Hal ini berarti varians motivasi belajar siswa antar kelompok relatif sama, sehingga dapat dipastikan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas

3. Uji Signifikan Parameter Individual

	Paired Differences					t	df	Sig. (2 tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest Motivasi Belajar Siswa - Posttest Motivasi Belajar Siswa	-6.000	3.801	.718	-7.474	-4.526	-	27	.000

Berdasarkan output tabel uji Paired Sample t-Test, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0.000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($0.000 < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan Aplikasi Canva. Nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar -6.000 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

Analisis Uji Hipotesis

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari pengaruh pada variabel bebas (X) terhadap variabel terikatnya (Y). Dipilihnya regresi linear sederhana menggunakan rumus statistic. Adapun hasil uji regresi sederhana pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Hipotesis

		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.872	.885		3.245	.003
	Aplikasi Canva	1.131	.039	.985	29.339	.000

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai

konstanta sebesar 2,872, artinya jika penggunaan Aplikasi Canva bernilai nol, maka motivasi belajar siswa berada pada angka 2,872. Koefisien regresi sebesar 1,131 dengan Standardized Beta 0,985 menunjukkan bahwa Aplikasi Canva berpengaruh positif dan sangat kuat terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t memperoleh nilai t hitung = 29,339 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Koefisien Determinasi

Selanjutnya Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independent (Aplikasi Canva) dalam menjelaskan variabel dependent (Motivasi belajar siswa) pada penelitian ini seperti table berikut:

Tabel 4.18
Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Square Std. Error of the Estimate
1	.985a	.971	.970	.445

a. Predictors: (Constant), Posttest

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.18 Model Summary, diperoleh nilai koefisien korelasi

(R) sebesar 0,985 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara variabel independen (Aplikasi Canva) dan variabel dependen (Motivasi Belajar Siswa). Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,971 atau 97,1%, artinya variabel independen (Aplikasi Canva) mampu mempengaruhi variabel dependen (Motivasi Belajar Siswa) sebesar 97,1%, sedangkan sisanya 2,9% dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,970 juga menguatkan bahwa model yang digunakan sudah sangat baik, dengan tingkat kesalahan prediksi yang kecil (Std. Error of the Estimate = 0,445). Jika merujuk pada tabel korelasi, nilai tersebut berada pada interval 0,80 - 1,00 yang termasuk kategori sangat kuat. Untuk kategori interval koefisien tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup

0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi, hubungan antar variabel dapat dikategorikan menjadi beberapa tingkatan. Nilai koefisien antara 0,00 - 0,199 menunjukkan hubungan yang sangat rendah. 0,020- 0,399 menunjukkan hubungan rendah. Dan 0,40-0,599 menunjukkan hubungan cukup. Sedangkan 0,60- 0,799 menunjukkan hubungan kuat. Serta 0,80- 1,00 menunjukkan hubungan sangat kuat.

Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan t hitung 29,339. Nilai koefisien regresi 1,131 serta standardised beta 0,985 menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Selain itu, uji koefisien determinasi memperoleh nilai R² sebesar 0,971, yang berarti 97,1% Aplikasi Canva berpengaruh terhadap

Motivasi Belajar Siswa
sedangkan 2,9%
dipengaruhi faktor lain.
Dengan demikian,
Aplikasi Canva terbukti
efektif dalam
meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa.

*Meningkatkan Motivasi
Belajar Mahasiswa".* Vol. 1.
No . 5. 2020, Hlm 969.

Daftar Pustaka

Nur Fakhrunnisaa,
ddk."Pengaruh *Game*
Edukasi Berbasis
Educandy Terhadap
Motivasi Belajar
Pendidikan Agama Islam
(PAI) Kelas V Pada SD 103
Bo2ntompare". Vol. 6. No.
1. 2023, hlm. 32.

Hasil wawancara dengan Bapak
Harya Agusta S. Pd.Sugiono.
"Metode Penelitian Kuantitatif",
(cet. 3 Bandung: Alfabeta, 2022),
hlm. 15.

Endang Nuryasana,
Dkk."Pengembangan Bahan
Ajar Strategi Belajar
Mengajar Untuk

Muhammad Ansur Yenre."
*Pengaruh Penggunaan
Aplikasi Canva Terhadap
Motivasi Peserta Didik Di
SMA Muhammadiyah
UNISMUH Makassar".*
Universitas Negeri
Makassar. 2023, hlm. 1.

Andi Patmasari,"*Desain Cerdas
Pendidikan Menggunakan
Canva"*,(cet. 1 Yogyakarta:
Deepublish,2024), hlm.1.

