

Pengaruh Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar di SMP Negeri 2 Surakarta

¹ Haninda Nabila Rahmani, ² Wachidi, ³ Hafidz

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : hanindanabila@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : Wac122@ums.ac.id

³ Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : Haf682@ums.ac.id

Abstrack. *This research was conducted at SMP Negeri 2 Surakarta to overcome the low motivation and learning achievement of students in PAI and Ethics subjects, which are caused by conventional learning methods. The study aims to analyze the influence and effectiveness of using the Canva application in improving motivation and learning achievement. This type of research is a combination (Mixed Method) with a sequential approach using Classroom Action Research (PTK) in class 7C (31 students) and Quasi-Experiment with a sample of 62 students, consisting of an experimental group (7E, 31 students) and a control group (7F, 31 students). Data were collected through observation for PTK and tests for Quasi-Experiments, then analyzed using percentages and t-tests. The results of the study showed an increase in learning motivation in PTK from cycle I (1.80) to cycle II (2.86) and cycle III (3.80). In the Quasi-Experiment, the t-test showed significant differences between the experimental and control groups ($t_{cal} = 5.443 > t_{table} = 2.0024$). In conclusion, the Canva application is effective and significant in increasing students' motivation and learning achievement in PAI and Ethics subjects at SMP Negeri 2 Surakarta.*

Keywords : *Influence; Learning Motivation; Learning Achievement; Canva Application*

Abstrak. *Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Surakarta untuk mengatasi rendahnya motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh dan efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Jenis penelitian ini adalah kombinasi (Mixed Method) dengan pendekatan sekuensial menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kelas 7C (31 siswa) dan Kuasi Eksperimen dengan sampel 62 siswa, terdiri dari kelompok eksperimen (7E, 31 siswa) dan kelompok kontrol (7F, 31 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi untuk PTK dan tes untuk Kuasi Eksperimen, lalu dianalisis menggunakan persentase dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada PTK dari siklus I (1,80) ke siklus II (2,86) dan siklus III (3,80). Pada Kuasi Eksperimen, uji t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($t_{hitung} = 5,443 > t_{tabel} = 2,0024$). Kesimpulannya, aplikasi Canva efektif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Surakarta.*

Kata kunci : *Pengaruh; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar; Aplikasi Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tulang punggung pembangunan suatu negara, dan perubahan zaman menuntut adanya transformasi dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran. Revolusi digital yang terus berlangsung telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam era ini, penggunaan teknologi dianggap sebagai kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan relevan (Sartika S dkk, 2021). Dalam

pembelajaran media memberikan solusi atas kekurangan metode konvensional yang cenderung menggunakan ceramah tanpa mengetahui dan melihat objek pelajaran yang dijelaskan oleh guru (Abuddin Nata, 2011). Tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, melainkan juga sebagai administrator, evaluator, konselor dan lain – lain sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Noerida, 2016). Pembelajaran menggunakan aplikasi Canva juga dapat dijadikan inovasi pembelajaran abad 21, karena melibatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan aplikasi

Canva adalah inovasi pembelajaran yang interaktif, inovatif, kolaboratif. Selain itu aplikasi Canva menyediakan berbagai macam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, sapanduk, dan lain sebagainya (Canva, n.d.). Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education.

PAI & BP merupakan salah satu komponen dalam pendidikan Nasional, karena untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional diperlukannya peran PAI&BP untuk mencetak generasi insan kamil. PAI & BP disekolah tentunya selalu dihadapkan pada tantangan secara internal maupun eksternal. Tantangan yang terjadi membuat pembelajaran PAI & BP harus mampu menyiapkan inovasi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, agar peserta didik mampu menerima materi yang diberikan oleh guru sehingga menjadi bekal bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian kombinasi (*mixed method research*) yang merupakan gabungan penelitian tindakan kelas (*action research*) dan penelitian eksperimen (*experiment research*) (Wastiani et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahapan. Pada tahap pertama penelitian dilaksanakan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Maulan et al., 2022) PTK memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila di implementasikan secara baik dan benar. PTK sendiri memiliki prosedur penelitian, diantaranya setiap siklus mencakup perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Lubis & Rahmania, 2022)

Tahap kedua penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh satu atau lebih dari satu variabel terhadap variabel lain. Penelitian Quasi Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari 'sesuatu' yang dikenakan (Riawati et al., 2022)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan pada bagian ini mengkaji apakah terdapat peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI & BP kelas VII di SMP Negeri 2 Surakarta terhadap proses belajar mengajar yang menerapkan canva sebagai media pembelajaran. Penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI & BP kelas VII di SMP Negeri 2 Surakarta dengan menerapkan canva sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I dalam penerapan canva sebagai media pembelajaran pada peserta didik pada mata pelajaran PAI & BP kelas VII di SMP Negeri 2 Surakarta meningkat dari setiap pertemuan

1-3. Dilihat dari faktor guru dan peserta didik yang telah menerapkan canva sebagai media pembelajaran dengan baik.

Pada kegiatan pembelajaran pengajar mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan memotivasi belajar peserta didik, agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Tahapan pelaksanaan penerapan canva yang paling memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu pada tahap menjawab quiz.

Hasil Penelitian pada siklus I ini dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan dari sebelum penerapan canva pada kegiatan pembelajaran. Hal ini dilihat dari kegiatan pengajar yang lebih aktif dalam membimbing peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung sejalan dengan rencana. Kemudian guru juga lebih memahami langkah langkah canva untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dapat membangkitkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran. Pada siklus I, guru membimbing kegiatan peserta didik selama pemberian materi dan quiz sehingga peserta didik menjadi merasa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus II juga dinyatakan berhasil karena terjadi peningkatan dan konsistensi hasil pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif skala minat yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang dicapai mengalami peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI & BP di SMP Negeri 2 Surakarta setelah penerapan canva sebagai media pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 86,40 %. Penerapan canva sebagai media pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI& BP kelas VII di SMP Negeri 2 Surakarta dapat dilihat pada hasil observasi yang diamati oleh observer.

Pada lembar observasi keterlaksanaan penerapan canva dalam proses pembelajaran. Lembar observasi dinilai pada setiap pertemuan. Keterlaksanaan proses penerapan canva dalam proses pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 47,82% dengan kategori kurang, dan pada pertemuan 2 sebesar 76,82% Pada pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan sebesar 29% Pada pertemuan 3 sebesar 85,78% dengan kategori sangat baik dan meningkat sebesar 90% dibandingkan pertemuan 2. Kemudian pada siklus II keterlaksanaan proses penerapan canva dalam proses pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 89% dan pada pertemuan 2 sebesar 100%. Pada pertemuan 1 dan 2 terjadi peningkatan sebesar 11%. Pada pertemuan 3 diperoleh persentase yang konsisten dan sama dengan pertemuan 2 yaitu sebesar 100%.

Sebelum dan sesudah penerapan canva sebagai media pembelajaran terlihat jelas pada nilai rata-rata keseluruhan peserta didik. Minat belajar bisa diartikan sebagai tingkat pencapaian peserta didik setelah mempelajari suatu bahan atau materi di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang dapat didapatkan dari tes. Sebelum menerapkan canva, peserta didik diberikan tugas latihan oleh guru agar diketahui kemampuan dan minat peserta didik diawal. Berdasarkan nilai tugas-tugas peserta didik yang diperoleh terdapat nilai rata-rata 86,4 yang jika diklasifikasikan berada pada kategori kurang. Setelah diterapkan canva sebagai media pembelajaran diberikan tugas latihan dengan tujuan untuk mengukur apakah minat belajar peserta didik mengalami peningkatan atau mengalami penurunan. Dari nilai tugas-tugas yang diperoleh peserta didik diketahui terdapat peningkatan sebesar 29,9% dari sebelumnya pada siklus I dengan nilai rata rata keseluruhan 53,2 yang jika diklasifikasikan berada kategori kurang. Sedangkan pada siklus II selama penerapan Canva diperoleh rata-rata nilai keseluruhan 76,4% terjadi peningkatan sebesar 10% dari penerapan canva pada siklus I.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI & BP di SMP Negeri 2 Surakarta mengimplementasikan canva sebagai media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran.

Hasil Analisis Uji t test

Dari hasil perhitungan uji t-test taraf signifikansi 95% dari derajat kebebasan (db) = $n_1 + n_2 = 31 + 30 = 61 - 2 = 59$ dilihat pada t_{tabel} yaitu 2,002 diperoleh $t_{hitung} = 5,441$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berarti terdapat perbedaan prestasi belajar Peserta didik dengan penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *Post-Test* kelas eksperimen dan Kelas Kontrol kemudian di uji t-test menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil signifikansinya adalah sebesar 0,000. Jika nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ Nilai yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji-t di atas membuktikan bahwa ada perbedaan prestasi belajar dengan penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas eksperimen yaitu kelas VII F dan penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII E SMP Negeri 2 Surakarta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi Canva lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

KESIMPULAN

1. Penerapan canva sebagai media pembelajaran selama proses belajar kelas VII pada mata pelajaran PAI & BP di SMP Negeri 2 Surakarta dapat dilihat dari dokumentasi sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Peningkatan minat belajar peserta didik sebelum menerapkan canva berada pada kategori baik dan setelah menerapkan canva pada siklus I dan II dikategorikan sangat baik dengan presentase peningkatan yakni 11 %
2. Aktivitas peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Surakarta pada penerapan media pembelajaran berbasis canva dapat dari kehadiran siswa yang lebih meningkat dari sebelum penerapan canva, siswa lebih aktif pada kegiatan belajar, dan pengajar dapat dengan mudah menyampaikan dan mengajar menggunakan canva. Hasil observasi dari implementasi canva sebagai media pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 sebesar 47,82 % dengan kategori kurang, dan pada pertemuan 2 sebesar 76,82 % Pada pertemuan 1 dan 2 mengalami kenaikan sebesar 29 %. Pada pertemuan 3 sebesar 85,78 % dengan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 90 % dari pertemuan 2.
3. Hasil observasi dari implementasi canva sebagai media pembelajaran pada siklus II pada pertemuan 1 sebesar 89 % dan pada pertemuan 2 sebesar 100%. Pada pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan sebesar 11%. Pada pertemuan 3 diperoleh persentase yang konsisten dan sama dengan pertemuan 2 yaitu sebesar 100 %.
4. Hasil belajar siswa di lihat dari nilai pretest dan posttest yang diberikan langsung oleh guru, dimana nilai rata-rata yang didapatkan sebelum penerapan canva yaitu 74.6 dikategori baik, setelah penerapan media canva mengalami peningkatan sebesar 9,1 % dan berada di nilai 83.7 dikategori sangat baik pada siklus I. Sedangkan pada siklus II selama penerapan Canva diperoleh rata-rata nilai keseluruhan 88.6 % terjadi peningkatan sebesar 4,9 % dari penerapan canva pada siklus I.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Sofwan dan Mujiyati. 2017. Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik di Indonesia: Kajian Meta-Analisis, *Jurnal Konselor*, Vol. 6, No 4.
- Faujiah, Nursifa Dkk. 2022. Kelebihan dan kekurangan jenis- jenis Media, *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Vol. 3, No. 2.
- Fuady rizal, Abdul Muthalib Arifin. 2018. Audio Visual in learning, *Juornal -k6em* Vol. 1, No. 2.
- Idris Harun. 2021. Efektifitas Penggunaan Audio Visual terhadap Pembelajaran PAI, *Potensi Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2.
- Khumaedi Muhammad. 2021. Evaluating the Impact of Audio-Visual Media on Learning Outcomes of Drawing Orthographic Projections, *International Journal of Education and practice*, Vol 9, No 3.
- Latifah, Miqro Fajari. 2020. Analisis Penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik Abad ke 21, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2.
- Maesaroh, Siti. 2012. Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1, No.1.
- Mansur Umar, Mahgfur Ramdlani. 2019. Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 1.
- Nabila. 2021. Tujuan Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5.
- Nasir. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Web, *Jurnal Akademika*, Vol 9, No.1.
- Noeraida, *Modul Guru Pembelajaran: Modul-Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dan Implementasinya*, (Jakarta: aplikasi Canva Kemendikbud, 2016), hlm.38.
- Nur Annisa, *Ayudia*. 2019. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Peserta didik di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 2, No. 2.
- Rachman, Ainur, Anita Dkk. 2023. The Effect of Audio-Visual Based Problem Based Learning on critical Thinking Ability of Elementary Student, *Jurnal cakrawala Pendas*, Vol. 9, No. 3.
- Roshayanti, F., Wijayanti, A., Purnamasari, V., & ... (2022). Analysis of Understanding and Readiness of Elementary School Teachers on the Implementation of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Social Sciences. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/11960>
- Sarwinda, Khairani Dkk.2020. The Development of Audio-Visual Media with Contextual Teaching Learning Approach to Improve Learning Motivation and Critical Thinking Skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Education Researc*, Vol 2..
- Sheilawati, Azzahra Bunga, Enung Hasanah. 2022. Strategi Pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SMP, *JIMP Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.
- Untay, Royana dan M. Lubis Iman Nugroho. 2021. Pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap minat belajar Peserta didik pada pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Widya Wastara*: Vol. 1, No. 1.
- Wastiani, R., Taufiq, M., & Wijaya, A. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Steam Berbasis Project based learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa SMP Jurnal Konatif <http://jurnalkonatif.labschoolcibubur.id/index.php/JKJIP/article/view/10>
- Winarno winarno, Dkk. 2020. Effectiveness the Use of Audio-Visual Media in Teaching Islamic Religion Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, Vol 2, No. 1.