

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar

Konferensi: 16 September 2023

*Publish*: 4 Desember 2023

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada eskul di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar melalui pelatihan aplikasi *canva*. Jenis penelitian termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif yang terdiri atas 2 kali pengambilan data yaitu pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik eskul di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar yang berjumlah 20 orang peserta. Instrumen yang digunakan merupakan angket kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi *canva*, dimana nilai *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.

**Kata kunci:** *Motivasi dan canva*

**Muhammad Asnur Yenre <sup>1)</sup>, Jannatul Makwah Abuhair <sup>2)</sup>, Sitti Khumairah<sup>3)</sup>, Nurhayati B <sup>4)</sup> Arsy Rohayunillah <sup>5)</sup>, Fardi Faharuddin<sup>6)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Negeri Makassar

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi telah menjadi prioritas di berbagai bidang keilmuan seperti bidang kesehatan, sosial, pendidikan, perekonomian hingga perindustrian. Hal ini menjadi sangat wajar di era perkembangan globalisasi yang telah memasok hampir seluruh penduduk yang berada di berbagai belahan bumi memanfaatkannya sebagai kemudahan dalam menjalani kehidupan. Namun pada faktanya, tidak jarang masih banyak peristiwa mengkhawatirkan yang terjadi akibat penggunaan teknologi. Pengguna teknologi khususnya media sosial telah banyak digunakan oleh hampir semua kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga lanjut usia. Tingginya minat pengguna sosial media ini menjadi suatu permasalahan dalam memonitoring dan membatasi penggunaannya

Perkembangan teknologi yang terus mengalami peningkatan, menjadikan guru sebagai ujung tombak dalam pendidikan harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Hadirnya berbagai media sebagai bagian dari inovasi perkembangan teknologi ikut mengubah kegiatan dan aktivitas pembelajaran (Samsiadi dan Humaidi, 2022). Teknologi yang telah berkembang saat ini telah banyak memberikan manfaat dan dampak bagi penggunaannya. Pengembangan aplikasi dan software sudah memasuki pasar dengan bentuk, keunggulan dan kemudahan dalam penggunaannya. Sehingga kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkannya pun perlu perkembangan untuk bisa beradaptasi dan mengikuti arus globalisasi.

Khusus dalam bidang pendidikan yang menjadikan teknologi sebagai media interaktif dalam pembelajaran, telah menghadirkan aplikasi-aplikasi hingga pembaruan software yang bisa dimanfaatkan oleh guru-guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas. Pembelajaran Abad 21 menjadi tuntutan bagi peserta didik dan pendidik untuk mampu menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Perlu penekanan bahwa, pemanfaatan teknologi tepat guna mampu memberikan dampak positif bagi penggunaannya di era globalisasi saat ini.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan minat, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Namun, seringkali siswa menghadapi tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar mereka, terutama dalam pembelajaran yang kompleks atau abstrak (Melati dkk., 2023). Merujuk pada penelitian di atas bahwa selain teknologi, terdapat motivasi belajar peserta didik yang berperan agar peserta didik aktif di dalam kelas. Melalui teknologi sebagai media interaktif, peserta didik diharapkan memiliki minat serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini pun terlihat pada salah satu sekolah di Makassar yakni SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar terkait minat dan motivasi. Kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah apresiasi peserta didik masih menjadi kegiatan yang belum maksimal dalam penerapan teknologi. Penggunaan media interaktif yang menarik dan persuasif dalam menyebarkan informasi kegiatan masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik yang tergabung dalam ekstrakurikuler sekolah.

Terkait revolusi dan peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Maka Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik yakni aplikasi Canva.

Aplikasi Canva termasuk dalam aplikasi yang mudah dimanfaatkan oleh semua kalangan termasuk untuk peserta didik dan guru.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Rizanta dan Arsanti, 2022). Keberagaman jenis presentasi yang dihadirkan oleh aplikasi Canva memberikan banyak kesempatan untuk pendidik maupun peserta didik mengeksplor lebih dalam dan lebih jauh penggunaan dan pemanfaatan aplikasi tersebut.

Anggota yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler ini termasuk dalam generasi Z yang sangat paham terkait teknologi. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang (Rizanta dan Arsanti, 2022). Keinginan untuk terus mengeksplor diri, menemukan jati diri dan ketertarikan dalam bidang desain bisa difasilitasi dengan penggunaan aplikasi Canva tersebut. Hal ini sangat membantu dalam kegiatan yang dilakukan anggota ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar.

Maka melalui kegiatan proyek kepemimpinan, kami berinisiatif melaksanakan pelatihan terakait penggunaan Canva sebagai media interaktif khususnya pada peserta didik yang tergabung dalam ekstrakurikuler di sekolah. Pelatihan Canva Form menjadi wadah bagi peserta didik mengenal dan mengeksplor fitur dan kelebihan yang dimiliki kedua aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi Canva ini memberikan banyak kemudahan dalam kegiatan khususnya pada bagian presentasi dan evaluasi kegiatan.

Pelatihan ini memberikan manfaat bagi peserta didik dengan memotivasi mereka untuk terus menghasilkan karya-karya informatif dan persuasif dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Sebab beberapa penelitian mengatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan tersebut. Media yang baik berfungsi sebagai alat penghubung agar pesan yang akan disampaikan sampai kepada orang yang dituju (Hamid et al., 2020). media Pembelajaran adalah semua benda/alat yang digunakan untuk untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Ferdiansyah et al., 2020). Media digunakan untuk menarik perhatian, agar penerima informasi dapat menyimak materi yang disampaikan dengan perasaan senang (Hamid et al., 2020).

Berdasarkan hal-hal demikian, penelitian ini memiliki keterbaruan penting dalam menggali potensi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai pengaruh terhadap motivasi peserta didik khususnya peserta didik yang tergabung dalam ekstrakurikuler sekolah terkait praktisnya dalam konteks pengembangan minat dan praktik pembelajaran di institusi pendidikan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan yang lebih bermakna dan efektif.

## **METODE**

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah peserta didik yang terlibat dalam ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar pada tanggal 21-22 juli 2023. Peneliti memilih sebanyak 5 ekskul, yaitu tapak suci 7 orang, bahasa arab 3 orang,

hisbul wathan 5 orang, dan PMR 2 orang, dan marching band 3 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana motivasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva berjumlah 12 butir soal. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara akurat seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap motivasi siswa. Teknik analisis data menggunakan menggunakan rumus deskriptif kuantitatif untuk mengetahui N-Gain score dan *N-Gain Percentage* dari motivasi belajar siswa peserta didik menggunakan aplikasi SPSS 2.6. Skor rata-rata yang diperoleh dikelompokkan dalam 3 kategori, yaitu  $g < 0,3 =$  rendah,  $0,3 \leq g \leq 0,7 =$  sedang, dan  $g > 0,7 =$  tinggi (Hake, 2002).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Hasil dari analisis data motivasi peserta didik ditunjukkan dengan tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik**

Descriptives			<i>Statistic</i>	<i>Std. Error</i>
Motivasi Belajar	<i>Pre test</i>	<i>Mean</i>	2.5275	0.21958
		<i>Variance</i>	0.964	
		<i>Std. Deviation</i>	0.98201	
	<i>Pos test</i>	<i>Mean</i>	3.8813	0.05078
		<i>Variance</i>	0.052	
		<i>Std. Deviation</i>	0.22708	

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh para peneliti pada peserta didik lembaga ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar dengan menggunakan teknik pengumpulan data secara sistematis yaitu dengan melaksanakan Perencanaan, Observasi, Pelaksanaan penelitian yang diawali dengan penyebaran angket motivasi berupa *pre-test* dan dilanjutkan dengan pemberian pelatihan penggunaan aplikasi canva dan diberikan angket motivasi belajar berupa *post-test* setelah pelaksanaan pelatihan. Hasil dari pemberian angket motivasi belajar terdapat pada Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik.

Hasil yang diperoleh pada angket motivasi belajar pretest yaitu nilai rata-rata dari *pre-test* bernilai 2.57 yang mengindikasikan bahwa motivasi peserta didik berdasarkan *mean* pada kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata post-test yaitu 3.88 yang mengindikasikan bahwa motivasi peserta didik setelah pelatihan aplikasi canva berada pada kategori sangat baik.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	<i>Pre test</i>	0.143	20	.200*	0.924	20	0.12
	<i>Pos test</i>	0.399	20	0	0.605	20	0,19

Berdasarkan dari table 2. Hasil Uji Normalitas diketahui pretest menurut Kolmogorov-Smirnova nilai sig. adalah 200 sedangkan hasil *post test* adalah 0. Hasil *pre test* yang diperoleh menurut *Shapiro-Wilk* nilai sig. adalah 0.12 sedangkan pada hasil *post test* yaitu 0.

Hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penyebaran angket motivasi belajar peserta didik pada uji normalitas *pre test* terdistribusi secara normal dengan hasil nilai sig. 200 sedangkan pada hasil uji normalitas post-test memperoleh nilai sig. 0,19 yang berada di atas 0.05 sehingga dapat dikatakan telah terdistribusi secara normal.

**Tabel 3. Hasil Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<b>NGain2</b>	20	-3.57	1	0.4571	1.28344
NGain_Persen	20	-357.14	100	45.7116	128.34393

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai *N-Gain* yang diperoleh berada pada angka 0,457 yang secara statistik berada jauh diatas nilai 0,05, menandakan bahwa terdapat peningkatan motivasi peserta didik yang telah melakukan pelatihan canva. *N-Gain* (%) yang diperoleh yaitu 45,71 %, dimana pada tabel kriteria persentase keefektifan hasil uji *N-Gain* berada pada kategori kurang efektif yang berada pada interval 40-55 (%). Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa secara *N-Gain* (%) penggunaan aplikasi canva kurang berdampak dalam meningkatkan mottivasi belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada kelompok eskul di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar. Hasil ini dapat menjadi rujukan dan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dengan materi atau konten yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basori, S. (2021). Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Era Digital Dengan Google Suite. Ahli Madia Press.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Ferdiansyah;, Ambiyar;, Zagoto, M. M., & Putra, I. E. D. P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni*, 21(1).
- Hake, R. R. 2002 . Reliatonship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanis with Gender, High School Physics, dand Pretest Scoreon Mathematics and Spatial Visualization. *Physics Education Research Conference*. (Online), (<http://www.physics.indiana.edu/~hake/PERC2002h-Hake.pdf>), diakses 12 Desember 2016
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (L. Toni (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568).
- Samsiadi, S., & Humaidi, M. N. (2022). Efektivitas Google Form Sebagai Media Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Berau Kaltim. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 666-673.