

---

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERINTEGRASI *GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATIONS* TERHADAP MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SISWA SMKN 1 MODAYAG BARAT**

**Eva Sumarni<sup>1</sup>, Metsi Daud<sup>2</sup>, Hiskia Manggopa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pasca Sarjana,  
Universitas Negeri Manado  
e-mail: <sup>2</sup>metsidaud@unima.ac.id, <sup>3</sup>hiskiamanggopa@unima.ac.id

**ABSTRAK**

*Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Canva for Education terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya siswa SMKN 1 Modayag Barat. Media pembelajaran Canva terintegrasi Google Workspace for Education merupakan sebuah platform daring untuk mendesain grafis dalam merancang berbagai desain kreatif dengan memudahkan penggunaannya seperti mendesain poster, info grafis, video, hingga presentasi.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva Terintegrasi, Motivasi dan Kreativitas Belajar Siswa

**ABSTRACT**

*This research employs a quantitative approach with a descriptive method. The objective of this study is to examine the impact of utilizing Canva for Education as a learning medium on students' motivation and creativity in the Arts and Culture subject at SMKN 1 Modayag Barat. Canva for Education, integrated with Google Workspace for Education, is an online graphic design platform that facilitates users in creating various creative designs, including posters, infographics, videos, and presentations.*

**Keywords:** Learning Media, Integrated Canva, Students' Motivation and Creativity

**PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil capaian pembelajaran dan raport mutu sekolah motivasi dan kreativitas masih belum nampak, maka saya melakukan penelitian pembelajaran menggunakan media CANVA terintegrasi Google Workspace for Educations untuk membuktikan apakah pembelajaran menggunakan canva dapat mempengaruhi memotivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar ?

#### Rumusan Masalah :

Berangkat dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran menggunakan media *CANVA* terintegrasi *Google Workspace for Educations* dapat memotivasi siswa untuk belajar ?
2. Apakah pembelajaran menggunakan media *CANVA* terintegrasi *Google Workspace for Educations* dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam belajar?

### LANDASAN TEORI

Menurut Sardiman (2018) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Uno (2017), mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

menurut Purwati dan Perdanawanti (2019) dalam Isnaini (2021) menyatakan bahwa *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

### METODE DAN RUMUSAN MASALAH

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional yang mempunyai arti penelitian pengaruh, dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana.

Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen kuesioner.

Penelitian ini memiliki variabel sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran terintegrasi *Google Workspace Educations* (X) sebagai variabel bebas (Independent Variable).

2. 2.Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya (Y1) sebagai variabel terikat (Dependent Variable).

Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya (Y2) sebagai variabel terikat (Dependent Variable).

Untuk Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 116 , sampel dalam penelitian ini berjumlah 54 diambil berdasarkan rumus dari Taro Yamane (yang dikutip oleh Rakhmat dalam Riduwan, 2011:65)  $n = N / \sqrt{N \cdot d^2 + 1}$ . Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner (angket). Data yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Motivasi merupakan akar kata dari bahasa Latin *movore*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Motivasi dalam Bahasa Inggris berasal .dari kata *motive* yang berarti daya gerak atau alasan. Motivasi dalam Bahasa Indonesia, berasal dari kata motif yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri subyek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motif tersebut menjadi dasar kata motivasi yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Pemilihan sampel dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Canva terintegrasi Google Workspace for Education* terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Adapun pada Uji *Independent Sample T Test* diperoleh hasil signifikansi =  $0.470 > 0,05$ , variabel motivasi belajar nilai Sig. =  $0.109 > 0,05$ , dan variabel kreativitas belajar nilai Sig. =  $0.109 > 0,402$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi dan kreativitas pada siswa meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Canva terintegrasi Google Workspace for Education*.

### Pembahasan

1. Data variabel penelitian ini meliputi penjelasan tentang keseluruhan hasil pengolahan data yang terkumpul, mulai nilai rata-rata, simpangan baku/standar deviasi, varians, uji persyaratan hipotesis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Perhitungan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan fasilitas idenideperhitungan komputer program *Statistucal Product and Service Solutions (SPSS)* versi 18.
2. Data yang diperoleh dari angket media belajar *canva terintegrasi google workspace for educations* (variabel X), motivasi belajar siswa (variabel Y<sub>1</sub>) dan kreativitas belajar siswa (variabel Y<sub>2</sub>) pada pelajaran Seni Budaya. Hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dideskripsikan secara rinci untuk masing-

masing variabel. Pembahasan variabel dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif, maksudnya data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan secara kualitatif.

3. Deskripsi skor yang dicapai 54 responden dari 23 butir insrtrumen variabel media pembelajaran *Canva* dalam skala freuensi verbal empat pilihan dengan rentang skor teoritis 23 – 92 adalah: rentang skor empiris 60.00 – 89.00, total skor 3868.00, rata-rata (*Mean*) 71.6296 simpangan baku (*Std. Deviation*) 5.59749, varians sebesar 31.332, Range sebesar 29.00, modus (*Mode*) sebesar 73.00, dan median sebesar 73.0000.
4. Deskripsi skor yang dicapai 54 responden dari 18 butir insrtrumen variabel motivasi belajar dalam skala frekuensi verbal empat pilihan dengan rentang skor teoritis 18 – 72 adalah: rentang skor empiris 60 – 73, total skor 3600, rata-rata (*Mean*) 66.6667 simpangan baku (*Std. Deviation*) 4.00942, varians (*Variance*) sebesar 16.075, Range sebesar 13.00, modus (*Mode*) 70.00, dan median 68.0000.
5. Dengan bantuan *SPSS versi 18*, hasil uji pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai masing-masing variabel, yaitu variabel media pembelajaran *Canva* nilai Sig. = 0.470 > 0,05, variabel motivasi belajar nilai Sig. = 0.109 > 0,05, dan variable kreativitas belajar nilai Sig. = 0.109 > 0,402.
6. Hasil pengujian signifikansi menunjukkan  $F_h = 8.057 > F_{(0,05;1/52)} = 4.02$ , dan menunjukan  $F_h = 0.740 < F_{t(0,01;11/41)} = 2.02$ , yang berarti motivasi belajar ( $Y_1$ ) atas media pembelajaran *Canva* ( $X$ ) signifikan dan hubungan keduanya data berpola linier.
7. Nilai media pembelajaran *Canva* pada kolom signifikan ( $\rho$ ) terhadap motivasi belajar dengan nilai  $\rho$  adalah 0,006. Dari hasil ini jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 lebih besar dari nilai  $\rho = 0,006$  atau nilai  $0,006 \leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya signifikan. Dengan kata lain bahwa media pembelajarn *Canva* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Pada kolom *standardized coefficients* menunjukkan nilai koefisien beta sebesar 0.366. Hal ini menunjukkan pengertian bahwa kontribusi antara media pembelajarn *Canva* ( $X$ ) terhadap motivasi belajar ( $Y_1$ ) sebesar 0.3660 ( $r^2 = 0.134 = 13.40\%$ ), sedangkan sebesar 86.60% disebabkan oleh variabel-variabel lain.
8. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Canva* terhadap motivasi belajar. Hipotesis  $H_1$  diterima. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar. Hipotesis  $H_1$  diterima.
9. Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Canva* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Modayag Barat. Hal ini berarti media pembelajaran *Canva* memberikan kontribusi sebesar 13.40%, pada motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Modayag Barat. Dari pernyataan.
10. Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Canva* terhadap kreativitas belajar siswa

SMK Negeri 1 Modayag Barat. Hal ini berarti media pembelajaran Canva memberikan kontribusi sebesar 12.46%, pada kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Modayag Barat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Canva* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Modayag Barat dan adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Canva* terhadap kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Modayag Barat.

Penelitian ini dilaksanakan supaya kedepannya mampu menumbuhkan rasa semangat dan minat siswa sesuai gaya belajarnya dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang variatif, reflektif, inovatif, efektif dan efisien. Sebagai bagian dari feleksi bagi guru yang ingin berinovasi dengan pembelajaran berbasis *Canva*, sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk bertransformasi ke sistem pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) analisis pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran terhadap pembelajaran kreativitas siswa pada mata pelajaran SENI BUDAYA. 2) analisis pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SENI BUDAYA. 3) analisis pengaruh penggunaan Canva media dalam pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar SENI BUDAYA belajar siswa, maka dasar penelitian yang diambil relevan dan mempunyai pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ali, M. (2014). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 589.
- Creswell, J. W. (2019). *Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (A. Fawaid & R. K. Pancasari, Trans.). Pustaka Belajar.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia*. Pustaka Setia.
- Hamzah, B. U. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, T., & Sriyanto, S. (2022). Canva mind mapping: Alternative pembelajaran inovatif abad 21. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 85–92.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra. *PTK, R&D*. Bumi Aksara.

- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistik untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bumi Aksara.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2), 85–92.
- Wibisono, S., Gusniarti, U., & Nurtjahjo, F. E. (2017). Pembelajaran kooperatif sebagai upaya meningkatkan motivasi, empati, dan perilaku bekerjasama. *Jurnal SCHEMA*, 3(1), 15–25.
- Yusuf, A. (2021). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*. CV Media Sains Indonesia.