

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN 16 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

¹Sri Ulan Dadu, ²Arten Mobonggi, ³Apriliyanus Rakhmadi Pratama

^{1,2,3} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo

E-mail : ¹ulandadu@gmail.com, ²artenmobonggi@gmail.com
³apriliyanus.pratama@iaingorontalo.ic.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SDN 16 Limboto. Metode digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menggunakan pengujian prasyarat dan uji hipotesis. Sampel penelitian berjumlah 59 peserta didik di SDN 16 Limboto berdasarkan rumus slovin. Alat yang digunakan untuk penelitian ini adalah angket yang disusun menurut indikator penggunaan aplikasi Canva dan kreativitas belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 16 Limboto Kabupaten Gorontalo Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara aplikasi Canva dan kreativitas belajar adalah sebesar 0,675, yang menunjukkan hubungan yang kuat dan positif.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Kreativitas, Pendidikan Agama Islam

Abstract

This study aims to determine the effect of canva app usage on students' learning creativity in Islamic Religious Education at SDN 16 Limboto. The method used was a quantitative approach, utilizing prerequisite testing and hypothesis testing. The research sample consisted of 59 students at SDN 16 Limboto based on the slovin formula. the instrument used for this study was a questionnaire structured according to indicators of canva app usage and learning creativity. the research findings indicate on students' learning creativity in Islamic Religious Education at SDN 16 Limboto, Gorontalo Regency. The analysis results show a correlation coefficient between canca app and learning creativity of 0,675, indig and positive relationsip.

Keywords: Canva app, Creativity, Islamic Religious Education

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang sengaja dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk mengembangkan kelebihan atau bakat yang ada dalam diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecakapan bersosialisasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial. (Amos Neoleka dan Grace Amiaalia 2017) Dalam dunia pendidikan tentunya bukan hanya pengetahuan umum saja yang dapat di pelajari dan dikembangkan namun juga keterampilan yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik.

Menurut Ki Hajar Dewantara sebagaimana yang dikutip oleh Hamid Darmadi dalam bukunya, pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup pertumbuhan anak-anak, dengan maksud bahwa pendidikan itu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada siswa agar menjadi manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya. (Darmadi and Sulha 2018)

Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan. Proses pembelajaran tidak lagi terpaku pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks semata, melainkan telah berkembang dengan pesat melalui bantuan berbagai aplikasi pembelajaran digital. Meskipun demikian, tidak sedikit guru yang hingga kini masih belum menguasai atau bahkan belum mengetahui penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan sejumlah tantangan, baik bagi guru itu sendiri, peserta didik, maupun institusi pendidikan secara keseluruhan. (Permana, Herlambang, and Lutvia 2024)

Kreativitas merupakan suatu tuntutan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan pengembangan baru dalam suatu kehidupan. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif. (Husna, Gandamana, and Fariyah 2017) Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri yang digolongkan sebagai ciri individu yang kreatif, misalnya rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya.

Canva adalah platform desain grafis dan konten publikasi yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dibandingkan aplikasi desain grafis lainnya yang dapat digunakan untuk desain gambar, membuat video, membuat *power point*, hingga menyusun peta konsep, infografis, dan *planner*. (Husna, Gandamana, and Fariyah 2017) Menurut Amrina, menjelaskan Canva ialah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta lain sebagainya yang disediakan pada *software* Canva. (Amrina, Handayani, and Amrina 2021)

Salah satu penyebab utama mengapa sebagian guru belum menguasai penggunaan aplikasi pembelajaran adalah kurangnya pelatihan dan fasilitas yang memadai. Banyak guru, terutama yang telah lama mengajar, tidak memiliki latar belakang teknologi informasi yang kuat. Dalam beberapa kasus, pelatihan yang disediakan oleh pemerintah atau institusi pendidikan belum menjangkau seluruh wilayah, terutama di daerah terpencil. Hal ini diperparah dengan keterbatasan akses terhadap perangkat digital seperti laptop, tablet, atau jaringan internet yang stabil.

Ketidaktahuan guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran berdampak pada kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Siswa menjadi kurang termotivasi karena metode yang digunakan monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, Kahoot!, Quizizz, Canva for Education, atau bahkan platform video seperti YouTube dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Ketika guru tidak menggunakan alat-alat ini, pembelajaran cenderung menjadi pasif dan tidak kontekstual.

Dari sisi siswa, keterbatasan guru dalam mengintegrasikan teknologi dapat menghambat perkembangan literasi digital mereka. Padahal, keterampilan digital merupakan kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki setiap peserta didik. Jika guru tidak memberikan contoh atau pengalaman penggunaan teknologi yang positif dalam pembelajaran, siswa akan kehilangan kesempatan untuk belajar menggunakan perangkat digital secara produktif dan bertanggung jawab. (Meduri, Ni Rury Heranda, Rangga Firdaus 2022)

Olehnya itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, khususnya untuk mata pelajaran dengan karakteristik unik seperti PAI. Situasi ini memerlukan perhatian serius dari para guru untuk mencari metode yang lebih efektif dan inovatif guna membangkitkan kreativitas peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala ini, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Di tengah kemajuan teknologi digital dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk memahami bagaimana aplikasi CANVA dapat memengaruhi kreativitas peserta didik secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis survey korelasional yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi CANVA terhadap kreativitas peserta didik di SDN 16 Limboto. Pendekatan survey korelasi adalah untuk memperoleh data primer dilapangan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang ada dalam masing-masing variabel penelitian.

Data dalam penelitian ini akan diperoleh melalui : 1 Kuesioner : disusun berdasarkan tujuan penelitian dan masing-masing variabel yang diteliti, setiap item pernyataan menggunakan skala Likert agar data mudah dikuantifikasi. Setelah disusun dan divalidasi, kuesioner kemudian disebarkan kepada responden yang sesuai dengan sampel penelitian yaitu peserta didik di SDN 16 Limboto Kabupaten Gorontalo. 2 Observasi : peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Observasi dilakukan secara sistmatis, terstruktur agar data yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggung jawabkan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis statistik kuantitatif. Peneliti akan mengolah dan menganalisis data berbentuk hubungan antar variabel dalam suatu pnelitian. Data yang terkumpul kemudain diimput ke dalam perangkat lunak SPSS v.18 untuk diolah lebih lanjut. Hasil analisis ditafsirkan dengan melihat nilai signifikansi (p-value), di mana nilai $p < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh atau hubungan yang signifikan.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, antara lain: 1. Keterbatasan Waktu: Waktu yang terbatas membuat penelitian ini hanya fokus pada penggunaan aplikasi CANVA terhadap kreativitas belajar peserta didik di SDN 16 Limboto Kabupaten Gorontalo. 2. Keterbatasan responden: responden yang digunakan sebanyak 59 responden, jumlah ini memang telah disesuaikan dengan teknik pengambilan sampel slovin.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi CANVA terhadap kreativitas belajar peserta didik di SDN 16 Limboto. Sampel sebanyak 59 peserta didik di SDN 16 Limboto Kabupaten Gorontalo. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling berdasarkan rumus slovin.

Uji Prasyarat

Tabel 1
Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,62577801
Most Extreme Differences	Absolute	,070
	Positive	,038
	Negative	-,070
Kolmogorov-Smirnov Z		,540
Asymp. Sig. (2-tailed)		,932

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil pengujian normalitas kolmogrov-Smornov pada tabel 1 diatas terlihat bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) untuk variavel aplikasi CANVA (X), variabel kreativitas belajar (Y) sebesar $0,932 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2
Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kreativitas belajar * x1	Between Groups	(Combined)	6634,709	42	157,969	2,612	,020
		Linearity	3477,492	1	3477,492	57,489	,000
		Deviation from Linearity	3157,217	41	77,005	1,273	,308
	Within Groups		967,833	16	60,490		
Total			7602,542	58			

Berdasarkan tabel 2 hasil uji linearitas diketahui Sig. Deviation From Linearity sebesar $0,308 > 0,1$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara aplikasi Canva dengan kreativitas belajar. Diketahui nilai $F_{hitung} 1,273 < F_{tabel} 4,010$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara aplikasi Canva dengan kreativitas belajar.

Uji Hipotesis

Tabel 3
Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,675 ^a	,456	,446	8,520

a. Predictors: (Constant), aplikasi canva

Dari tabel Model Summary uji regresi linear sederhana, menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan ($R = 0.675$) artinya memiliki korelasi yang kuat dengan tanda korelasinya adalah + (positif) yang berarti mempunyai pengaruh yang positif antara penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas belajar peserta didik dari output tersebut diperoleh koefisien

determinasi (R Square) = 0.456, yang berarti bahwa pengaruh variabel X (Penggunaan Aplikasi Canva) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar Peserta Didik) adalah sebesar 45.6%. Sedangkan sisanya 54.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Tabel 4
Uji Parsial

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3464,419	1	3464,419	47,720	,000 ^a
	Residual	4138,124	57	72,599		
	Total	7602,542	58			

a. Predictors: (Constant), aplikasi canva

b. Dependent Variable: kreativitas belajar

Dari output tersebut, diketahui bahwa nilai F hitung = 47,720 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X atau dengan kata lain pengaruh antara variabel X (Penggunaan Aplikasi Canva) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar Peserta Didik).

Tabel 5
Uji Simultan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	186,244	16,223		11,480	,000
	aplikasi canva	1,270	,184	,675	6,908	,000

a. Dependent Variable: kreativitas belajar

Konstanta sebesar 186,244 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel aplikasi Canva (X), maka kreativitas belajar (Y) adalah 186,244 Koefisiensi regresi sebesar, 0,675 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) satu skor atau nilai aplikasi Canva akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,675.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan diatas diperoleh hasil bahwa variabel X (Aplikasi Canva) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar) pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 16 Limboto Kabupaten Gorontalo. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisi T_{hitung} 6,903 dibandingkan dengan T_{tabel} dengan taraf signifikan 0.1 (pada uji dua pihak) 2.393 jadi t hitung lebih besar dari t tabel maka menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1) Dengan koefisien korelasi sebesar 0.675 maka memiliki hubungan yang kuat, artinya jika nilai aplikasi Canva meningkat maka kreativitas belajar peserta didik juga meningkat.

Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y = 186,244 + 1,270X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y = a + bX$, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi untuk variabel bebas (X) Nilai Konstanta sebesar 186,244 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel aplikasi Canva (X), maka kreativitas belajar (Y) adalah 186,244 Koefisiensi regresi sebesar, 0,675 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) satu skor atau nilai aplikasi Canva akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,675 Semakin naik aplikasi Canva maka semakin meningkat kreativitas belajar peserta didik sehingga dari hasil uji hipotesis, terdapat pengaruh antara variabel X (Aplikasi Canva) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar) Dengan

kata lain H1 diterima yaitu "Ada pengaruh signifikan antara Aplikasi Canva dengan Kreativitas Belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 16Tapa Kabupaten Gorontalo.

Dengan demikian, dapat ditarik Kesimpulan yutu terdapat pengaruh yang kuat antara Aplikasi Canva dengan Kreativitas Belajar, dimana dengan meningkatkan aplikasi Canva akan menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara aplikasi Canva dan kreativitas belajar adalah sebesar 0,675, yang menunjukkan hubungan yang kuat dan positif. Selain itu, uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} 6,903 lebih besar dari t_{tabel} (2,393), sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, peningkatan penggunaan aplikasi Canva berpotensi meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, yang mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran dikelas.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Amos Neoleka dan Grace Amiaalia. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group).
- Amrina, Adam Mudinillah, Ega Putri Handayani, and Mudinillah Amrina. 2021. "Amrina, Adam Mudinillah Dan Ega Putri Handayani, Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang." *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6:107.
- Darmadi, Hamid, and dan Ahmad Jamalong Sulha. 2018. *Pengantar Pendidikan: Suatu Konsep, Kategori, Strategi Dan Implementasi*. Bandung: ALFABETA ,cv.
- Husna, Peni, Apiek Gandamana, and Farihah. 2017. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga."
- Meduri, Ni Rury Heranda, Ranga Firdaus, and Helmy Fitriawan. 2022. *Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Akademika.
- Permana, Belva, Yusuf Tri Herlambang, and Saskia Lutvia. 2024. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4:19–28.