

**PENGARUH E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERINTEGRASI
PENDEKATAN INQUIRY BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM**

Iva Dewi Safitri¹, Lifa Farida Panduwinata²

^{1,2}Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
*iva.22107@mhs.unesa.ac.id*¹, lifapanduwinata@unesa.ac.id²

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of students in the General Administration subject at SMKN 2 Nganjuk, caused by limited teaching materials and teacher-centered instruction, while students have diverse learning characteristics requiring interactive, flexible, and accessible digital materials. This study aims to examine the effect of a Canva-based interactive e-module with an Inquiry-Based Learning (IBL) approach on the learning motivation of eleventh-grade MPLB students on official travel documents. The IBL approach was implemented through orientation, problem formulation, hypothesis formulation, data collection, hypothesis testing, and drawing conclusions, supported by interactive materials, instructional videos, case studies, and analytical assignments within the e-module. This study used a quantitative method with a quasi-experimental Posttest-Only Control Group Design, involving 58 students divided into an experimental class ($n = 29$) and a control class ($n = 29$) using purposive sampling. Data were collected using a valid and reliable Likert-scale learning motivation questionnaire (Cronbach's Alpha = 0.897) and analyzed using normality, homogeneity, and Independent Samples t-tests. Results showed a significant difference in learning motivation between the experimental and control classes ($p = 0.002 < 0.05$), with the experimental class mean (68.10) higher than the control class (61.03). The effect size (Cohen's $d = 0.861$) was large, indicating a strong practical impact. Thus, the Canva-based interactive e-module with the IBL approach can serve as an effective digital teaching material alternative to enhance students' learning motivation in the General Administration subject at vocational high schools.

Keywords: Canva; General Administration; Inquiry-Based Learning; Interactive E-Module; Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMKN 2 Nganjuk akibat keterbatasan bahan ajar dan pembelajaran yang berpusat pada guru, sementara siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam sehingga memerlukan bahan ajar digital yang interaktif dan fleksibel. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning (IBL) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MPLB pada materi dokumen perjalanan dinas. Pendekatan IBL

diterapkan melalui tahap orientasi, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan, didukung materi interaktif, video pembelajaran, studi kasus, dan tugas analisis dalam e-modul. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental jenis Posttest-Only Control Group Design, melibatkan 58 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen ($n=29$) dan kelas kontrol ($n=29$) melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berskala Likert yang valid dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,897), lalu dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan Independent Samples t-test. Hasil menunjukkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ($p = 0,002 < 0,05$), dengan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen (68,10) lebih tinggi daripada kelas kontrol (61,03). Nilai effect size Cohen's d sebesar 0,861 tergolong besar, menunjukkan dampak praktis yang kuat. Dengan demikian, e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan IBL efektif sebagai alternatif bahan ajar digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMK.

Kata Kunci: Administrasi Umum; Canva; E-Modul Interaktif; Inquiry Based Learning; Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan abad ke-21 telah mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered) dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan bermakna (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017; Taufan et al., 2023). Transformasi tersebut turut memengaruhi perkembangan bahan ajar yang semula didominasi dalam bentuk cetak menjadi bahan ajar digital yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan mampu mendukung pembelajaran mandiri sesuai karakteristik peserta didik. Salah satu bentuk bahan ajar

digital yang banyak dikembangkan adalah electronic module (e-modul), yaitu bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan kecepatan belajarnya (Amir & Nazirah, 2025; Fausih & Danang, 2015). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan e-modul adalah Canva karena menyediakan berbagai template, elemen multimedia, serta fitur interaktif yang memudahkan guru mengembangkan bahan ajar digital tanpa memerlukan kemampuan desain profesional (Nurfitriyanti et al., 2022; Rahmah et al., 2024).

Fenomena tersebut menjadi penting untuk dikaji karena implementasi pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya sejalan dengan

perkembangan teknologi pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 2 Nganjuk, pembelajaran mata pelajaran Administrasi Umum masih didominasi metode ceramah dan belum didukung oleh buku teks maupun bahan ajar digital. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, kurangnya kemandirian belajar, serta minimnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang ringkas, menarik secara visual, mudah dipahami, dan dapat diakses melalui *smartphone*. Selain itu, siswa memiliki kebutuhan belajar yang beragam. Sebagian siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual dan video, sedangkan siswa lainnya lebih menyukai diskusi maupun praktik langsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang mampu mengakomodasi berbagai karakteristik belajar peserta didik secara fleksibel. Oleh karena itu, pengembangan e-modul interaktif berbasis Canva menjadi alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh tersedianya bahan ajar yang inovatif, tetapi juga oleh motivasi belajar

peserta didik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif, tekun, dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap keterlibatan maupun pencapaian hasil belajar (Ikhwandari et al., 2020; Maharani et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Srem-sai et al., 2025). Menurut Ryan, (2000), motivasi belajar terdiri atas motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri peserta didik serta motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi faktor eksternal seperti penghargaan, lingkungan belajar, maupun strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pendapat tersebut juga didukung oleh Herwati et al., (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar tercermin melalui ketekunan, minat belajar, kemampuan bekerja mandiri, ketahanan menghadapi kesulitan, keberanian mempertahankan pendapat, serta tidak mudah merasa bosan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik melalui penggunaan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan e-modul interaktif. E-modul dirancang untuk menyajikan materi secara sistematis dan dilengkapi berbagai elemen multimedia seperti gambar,

video, animasi, maupun kuis interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Fausih & Danang, 2015; Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Dibandingkan modul cetak, e-modul memungkinkan peserta didik belajar secara fleksibel sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing (Amir & Nazirah, 2025; Darwanto & Meilasari, 2022). Kemudahan akses melalui smartphone juga menjadikan e-modul sebagai solusi yang relevan bagi peserta didik yang belum memiliki buku teks sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif selama pembelajaran (Anggreni, 2023).

Pengembangan e-modul akan lebih optimal apabila memanfaatkan platform Canva yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, video, ikon, serta fitur berbagi tautan yang memudahkan guru mengembangkan bahan ajar digital secara menarik (Nurfitriyanti et al., 2022; Rahmah et al., 2024). Agar penggunaan e-modul tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong aktivitas belajar siswa, diperlukan integrasi dengan pendekatan Inquiry-Based Learning (IBL). Pendekatan IBL menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan terhadap suatu permasalahan (Branch & Oberg, 2004; Hmelo-silver et al., 2007; Pedaste et al., 2015). Implementasi IBL dilakukan melalui enam tahapan, yaitu orientasi, perumusan masalah, perumusan

hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan (Simbolon & Surya, 2020). Integrasi e-modul berbasis Canva dengan sintaks Inquiry-Based Learning diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa e-modul maupun pendekatan Inquiry-Based Learning memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Widyarti et al., (2024) mengembangkan e-modul berbasis Canva pada jenjang SMK, namun belum mengintegrasikan sintaks Inquiry-Based Learning secara eksplisit. Faisal et al., (2025) mengembangkan e-modul berbasis Inquiry-Based Learning, tetapi tidak menggunakan Canva sebagai platform pengembangan dan berfokus pada aspek pemahaman kognitif. Subari et al., (2022) mengintegrasikan Inquiry-Based Learning ke dalam e-modul Biologi menggunakan Flip PDF Professional. Naimnule et al., (2025) mengembangkan e-modul berbasis Canva dalam bentuk komik digital tanpa menerapkan Inquiry-Based Learning. Sementara itu, Suteja et al., (2024) memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar, namun media yang digunakan bukan berupa e-modul. Penelitian Awwaliyah et al., (2021) juga menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flipbook mampu meningkatkan motivasi

belajar siswa, tetapi belum mengintegrasikan pendekatan Inquiry-Based Learning.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih menyisakan beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, belum terdapat bukti empiris melalui desain eksperimen yang menguji efektivitas integrasi Canva dan Inquiry-Based Learning sebagai satu kesatuan perlakuan pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Kedua, belum terdapat penelitian yang menerapkan kombinasi tersebut pada mata pelajaran Administrasi Umum di Sekolah Menengah Kejuruan. Ketiga, kajian mengenai efektivitas e-modul berbasis Canva yang terintegrasi dengan Inquiry-Based Learning pada konteks pendidikan vokasi masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan sekaligus pengujian efektivitas e-modul interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan pendekatan Inquiry-Based Learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMKN 2 Nganjuk. Rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan pendekatan Inquiry-Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMKN 2 Nganjuk?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan motivasi belajar

siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning; dan (2) menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning dan siswa yang menggunakan bahan ajar konvensional.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan e-modul interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan pendekatan Inquiry-Based Learning serta memberikan bukti empiris mengenai pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan ajar digital bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, menjadi sumber belajar yang fleksibel bagi peserta didik, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada konteks pendidikan vokasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (quasi-experimental design). Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi penuh terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah terbentuk secara

alami di sekolah (Creswell, 2014; Sugiyono, 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Group Design, yaitu pengukuran dilakukan setelah perlakuan diberikan tanpa didahului pretest. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Table 1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

- X = Perlakuan menggunakan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry Based Learning
- — = Tidak mendapat perlakuan (pembelajaran konvensional)
- O₁ = Pengukuran motivasi belajar kelompok eksperimen
- O₂ = Pengukuran motivasi belajar kelompok kontrol

Ketiadaan pretest merupakan keterbatasan desain ini karena kesetaraan awal kedua kelompok tidak dapat diverifikasi secara empiris. Untuk meminimalkan ancaman terhadap validitas internal, kedua kelas dipilih dari program keahlian, jenjang, materi, dan guru yang sama (Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Nganjuk pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 58 peserta didik, yaitu 29 peserta didik kelas XI MPLB 3 sebagai kelas eksperimen dan 29 peserta didik kelas XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol.

Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan tujuan penelitian dan karakteristik kelas (Sugiyono, 2023). Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara dan angket motivasi belajar. Wawancara dilakukan pada tahap pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan bahan ajar. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut (Herawati & Muhtadi, 2018), yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, lebih senang bekerja mandiri, tidak mudah bosan pada tugas rutin, dan mampu mempertahankan pendapat. Pengukuran menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) (Awwaliyah et al., 2021). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha (Sugiyono, 2023; Taherdoost et al., 2016).

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2023). Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov Test dan uji homogenitas menggunakan Levene Test dengan taraf signifikansi 0,05 (Sugiyono, 2023). Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Creswell, 2014; Sugiyono, 2023). Selain itu, effect size dihitung menggunakan Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan secara praktis (Muslihat et al., 2023). Seluruh analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket motivasi belajar yang terdiri atas 17 butir pernyataan diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 2.

Table 2 Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,685	17	Reliabel

Berdasarkan Tabel 2, instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,685. Nilai tersebut melebihi batas minimum 0,60

sehingga menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi (Taherdoost et al., 2016). Dengan demikian, angket motivasi belajar dinilai mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan layak digunakan dalam penelitian.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik.

Table 3 Hasil Uji Normalitas

Data	Asymp. Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	0,542	Berdistribusi Normal

Table 4 Hasil Uji Homogenitas

Data	Asymp. Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	0,457	Homogen

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,542, sedangkan hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,457. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen (Sugiyono, 2023). Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-Test untuk menguji perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbandingan motivasi belajar peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 5.

Table 5 Hasil Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Total Skor	Rata-rata
XI MP 2 (Kontrol)	29	1.770	61,03
XI MP 3 (Eksperimen)	29	1.975	68,10

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 68,10, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 61,03. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Inquiry-Based Learning* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi menggunakan e-modul berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional.

Materi disajikan secara sistematis dengan memanfaatkan kombinasi teks, gambar, ilustrasi, video, dan aktivitas pembelajaran yang saling terintegrasi sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Penyajian materi yang lebih variatif tersebut memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami konsep, mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran, serta terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, (2009), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual mampu meningkatkan proses pemahaman karena peserta didik memproses informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Dalam penelitian ini, fitur-fitur yang tersedia pada Canva seperti gambar, ikon, infografis, video, serta tata letak yang menarik membantu menyajikan materi Administrasi Umum secara lebih komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Nurfitriyanti et al., 2022; Rahmah et al., 2024). Kemudahan akses melalui perangkat digital juga memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi di luar jam pembelajaran, sehingga mendorong

tumbuhnya kemandirian belajar (Amir & Nazirah, 2025).

Untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata motivasi belajar tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji Independent Sample t-Test.

Table 6 Hasil Uji T

Sig. (2-tailed)	Keterangan
0,002	Terdapat Perbedaan Signifikan

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's *d* memperoleh nilai sebesar 0,861 yang termasuk kategori besar (large effect) menurut Cohen (1988). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Inquiry-Based Learning* tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga oleh penerapan pendekatan *Inquiry-Based Learning* yang diintegrasikan ke dalam e-modul. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun

pengetahuan melalui proses penyelidikan secara bertahap, mulai dari mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi, menguji hipotesis, hingga menarik kesimpulan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, (1977) dan Vygotsky, (1978), yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dalam konteks penelitian ini, e-modul berbasis Canva berfungsi sebagai media yang menyediakan berbagai sumber belajar, sedangkan pendekatan *Inquiry-Based Learning* mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi informasi dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Proses tersebut memungkinkan peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu, meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih aktif selama pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik (Pedaste et al., 2015; Simbolon & Surya, 2023).

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Awwaliyah et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan motivasi

belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar konvensional. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Subari et al., (2022) yang melaporkan bahwa integrasi pendekatan *Inquiry-Based Learning* dalam e-modul mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Widyarti et al. (2024) dan Suteja et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar karena mampu menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya mengembangkan e-modul berbasis Canva atau menerapkan pendekatan *Inquiry-Based Learning* secara terpisah. Penelitian ini mengintegrasikan kedua komponen tersebut ke dalam satu produk pembelajaran dan menguji efektivitasnya melalui desain kuasi-eksperimen pada mata pelajaran Administrasi Umum di Sekolah Menengah Kejuruan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa kombinasi media pembelajaran digital berbasis Canva dengan pendekatan *Inquiry-Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada konteks pendidikan vokasi.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru tidak hanya perlu memanfaatkan

media pembelajaran digital yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan *Inquiry-Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, mandiri, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Inquiry-Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI MPLB di SMKN 2 Nganjuk pada mata pelajaran Administrasi Umum sub-elemen dokumen perjalanan dinas. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Inquiry-Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen (68,10) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (61,03). Selain itu, hasil perhitungan

effect size menggunakan Cohen's *d* menghasilkan nilai sebesar 0,861 yang termasuk dalam kategori besar (*large effect*), menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning tidak hanya berpengaruh signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik e-modul yang visual, interaktif, dan mudah diakses, serta integrasi tahapan Inquiry-Based Learning yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi belajar secara efektif. Dengan demikian, e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Inquiry-Based Learning terbukti efektif sebagai alternatif bahan ajar digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Administrasi Umum di pendidikan vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Z., & Nazirah, A. (2025). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Modul , Handout , Dan Lks Non Cetak : Program Video Dan Bahan Ajar Berbantuan Komputer Dalam Pembelajaran Pai Volume 2 Nomor 6 Tahun 2025 Mengembangkan Seluruh Potensi Peserta Didik Secara Optimal . Dalam Konteks. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 72–83.
<https://doi.org/10.71282/Jurmie.V2i6.390>
- Anggreni, N. M. A. D. (2023). Improving Balinese Learning Outcomes Through The Implementation Of Pragmatic Approaches. *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed)*, 4(3), 366–372.
<https://doi.org/10.59672/Ijed.V4i3.3110>
- Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 04(02), 516–523.
<https://doi.org/10.31002/Ijnse.V4i2.1899>
- Branch, J., & Oberg, D. (2004). *Focus On Inquiry*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*.
- Darwanto, & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh Dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnalbasicedu*, 6(1), 1055–1063.
<https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i1.2119>
- Faisal, R. A. A., Lisdiana, H., & Astuti, T. N. (2025). Pengembangan E-Modul Hidrokarbon Berbasis Inquiry Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 154–165.
<https://doi.org/10.52850/Jpn.V25i2.18425>
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “ Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk

- Nengeri 1 Labang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424> Jurnal
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Kristanto, B., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., & Putri, S. S. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan* (I. A. Putr (Ed.); Cetakan 1). Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding And Achievement In Problem-Based And Inquiry Learning: A Response To Kirschner , Sweller , And Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107.
- Ikhwandari, L. A., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16. [Jurnal.Untirta.Ac.Id/Index.Php/VoIt](http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VoIt)
- Maharani, E., Sumanti, & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Konsep, Teori, Dan Faktor Yang Memengaruhi* (N. Fahriza (Ed.); Cetakan I.). Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mayer, R. (2009). Multimedia Learning: Second Edition. In *Multimedia Learning, Second Edition*. <https://doi.org/10.1017/Cbo9780511811678>
- Muslihat, R., Hindriana, A. F., & Abidin, Z. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Dengan Media Canva Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X Sman 1 Mandirancan. *Jurnal Pgsd*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.32534/jps.v9i1.4302>
- Naimnule, L., Halek, E. F., & Oetpah, F. (2025). Development Of Digital Comic-Based E-Modules Through Canva Application For Class X Students Of Noemuti State Senior High School. *Scienceedu: Journal Of Science Education*, 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.19184/se.v8i1.53700>
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran*. 3(3), 1432–1437.
- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., Jong, T. De, Zacharia, Z. C., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases Of Inquiry-Based Learning : Definitions And The Inquiry Cycle. *Educational Research Review*, 14, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>
- Piaget, J. (1977). *The Development Of Thought: Equilibration Of Cognitive Structures*. Viking Press.
- Rahmah, S., Usman, Buhaerah, Herdah, & Dalle, H. A. (2024). Pengembangan E-Modul

- Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vi Di Mis As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo. *Jurnal Pendidikan*, Xii(3), 358–365. <https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Equilibrium/Index%0avoI>.
- Ryan, R. M. (2000). *Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik: Definisi Klasik Dan Arah Baru*. 67, 54–67. <https://doi.org/10.1006/Ceps.1999.1020>
- Simbolon, R. S., & Surya, E. (2020). Inquiry Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 3(3). <https://doi.org/10.20961/Shes.V3i3.57127>
- Srem-Sai, M., Arthur, F., Salifu, I., Amoadu, M., Obeng, P., Agormedah, E. K., Jnr, J. E. H., & Schack, T. (2025). Acta Psychologica Modelling The Associations Between Students' Academic Resilience , Learning Motivation , Self-Regulated Learning And Academic Well-Being In Ghana. *Acta Psychologica Journal*, 258. <https://doi.org/10.1016/J.Actpsy.2025.105278>
- Subari, A., Chatrri, M., Fadilah, M., & Vauzia. (2022). Development Of E-Modules With A Guided Inquiry Approach On Ecology And Environmental Change Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 8(6), 2815–2826. <https://doi.org/10.29303/Jppipa.V8i6.2350>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (Ed.); Cetakan Ke). Alfabeta, Cv.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ips Di Smp Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/Ekuitas.V12i1.83221>
- Taherdoost, H., Business, H., Sdn, S., Group, C., & Lumpur, K. (2016). Validity And Reliability Of The Research Instrument; How To Test The Validation Of A Questionnaire / Survey In A Research. *International Journal Of Academic Research In Management (Ijarm)*, 5(3), 28–36.
- Taufan, A., Astutik, S., Mujib, M. A., Nurdin, E. A., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143. <https://doi.org/10.23887/Jjpg.V11i2.61947>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.)). Harvard University Press.
- Widyarti, R. P., Wikanso, & Wirawan, Y. R. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva For Education Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Peluang Usaha Kelas Xi Tkj Smk Pgri Wonoasri. *"Transformasi Pendidikan Ekonomi Dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Berkelanjutan Melalui Kolaborasi Pt, Sekolah, Dunia Usaha Dan Dunia Industri"*, 268–273.