

PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PERHOTELAN SMK NEGERI 6 SEMARANG

Septia Nurul Hapsari¹, Supandi Hadiwiyono², Pramono³

^{1,2}Matematika, Universitas PGRI Semarang, ³SMK Negeri 6 Semarang
septia.hapsari98@gmail.com, supandi@upgris.ac.id, arsaprawira@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva application media on learning motivation of class XI hospitality students of SMK Negeri 6 Semarang. The method used is quantitative research with the help of SPSS (Statistical Product and Service Solution). Simple linear regression analysis was conducted to test the correlation and impact of using Canva on learning motivation. The results of the analysis showed a significant positive correlation between the use of Canva and students' learning motivation (Sig. <0.05). The coefficient of determination of 0.558 indicates that about 55.8% of the variation in learning motivation can be explained by Canva media application while the other 44.2% is explained by other variables. This finding confirms that Canva app media has a relevant impact on learners' learning motivation. Thus, this study concludes that the use of Canva app media has the potential to increase the learning motivation of XI hospitality learners of SMK Negeri 6 Semarang and it is important for educators to consider this factor in designing learning experiences that motivate and support learners' development in the classroom.

Keywords: Media Canva Application, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI perhotelan SMK Negeri 6 Semarang. Metode yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji korelasi dan dampak penggunaan Canva terhadap motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara penggunaan Canva dan motivasi belajar peserta didik (Sig. < 0.05). Koefisien determinasi sebesar 0.558 mengindikasikan bahwa sekitar 55.8% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh media aplikasi Canva sedangkan 44.2% lainnya dijelaskan oleh variabel lain. Temuan ini menegaskan bahwa media aplikasi Canva memiliki dampak yang relevan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik XI perhotelan SMK Negeri 6 Semarang dan penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan faktor ini dalam merancang pengalaman pembelajaran yang memotivasi dan mendukung perkembangan peserta didik di kelas.

Kata Kunci: Media, Aplikasi Canva, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Belajar dimaknai sebagai aktivitas pokok yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah laku. Sebagai upaya untuk mencapai tingkah laku yang diinginkan, peserta didik membutuhkan motivasi untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Motivasi akademik merupakan pendorong untuk mengarahkan perilaku menuju capaian prestasi akademik (Emda, 2017). Motivasi akademik ini digambarkan sebagai kekuatan internal yang mengarahkan pada evaluasi belajar secara keseluruhan sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan berusaha untuk mencapai keberhasilan. Dalam ranah pendidikan, motivasi merupakan hal yang penting karena mendorong tindakan peserta didik untuk melakukan kegiatan penting seperti aktivitas belajar (Tsai et al., 2020). Ketika peserta didik termotivasi untuk belajar, aktivitas pembelajaran akan menjadi lancar. Motivasi belajar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hendracipta & Rokmanah, 2023). Selain itu, motivasi juga menjadi salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam belajar (Ratnaningsih, 2022).

Peserta didik yang memiliki motivasi akademik yang tinggi umumnya melihat sekolah dan proses pembelajaran sebagai hal yang berharga, merasa senang belajar, dan menikmati kegiatan yang terkait dengan pembelajaran (Schunk, D. H., & Zimmerman, 2008). Di sisi lain, ada pula penelitian yang menunjukkan

bahwa peserta didik kehilangan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran sekolah. Ketika rasa jenuh atau kebosanan melanda, motivasi belajar peserta didik akan menurun drastis dalam mempelajari mata pelajaran tertentu (Rahmi dalam (Rowell & Hong, 2013). Kurangnya motivasi akademik dapat mengarahkan pada ketidakterlibatan peserta didik di sekolah, prestasi akademik rendah, bahkan dropout (Rowell & Hong, 2013). Oleh karena itu, guru perlu menyadari pentingnya motivasi sebagai kunci dalam pembelajaran aktif peserta didik (Varasteanu & Iftime dalam (Atma et al., 2021). Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kreativitas guru dapat dituangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Oktaviani & Putra, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk menciptakan minat dan keinginan baru, merangsang motivasi dan aktivitas belajar, serta mempengaruhi aspek psikologis pembelajaran secara positif (Febrita & Ulfah, 2019).

Era digital dan teknologi informasi saat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik dengan menyediakan berbagai sumber daya yang menarik dan interaktif. Sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pentingnya media pembelajaran juga diakui dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan yang menggambarkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu platform media pembelajaran yang semakin populer adalah Canva. Aplikasi Canva memiliki sejumlah keunggulan yang mencakup variasi desain yang menarik, kemampuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam merancang media pembelajaran karena berbagai fitur yang tersedia serta efisiensi waktu dalam penggunaan media pembelajaran secara praktis, serta fleksibilitas dalam desain yang memungkinkan penggunaan perangkat gawai selain laptop (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi Canva memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan (Pelangi, 2020). Dengan Canva, guru dan peserta didik dapat dengan mudah merancang pembelajaran yang didasarkan pada teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Selain

itu, Canva membantu memikat perhatian dan minat belajar melalui penyajian bahan ajar yang menarik (Pelangi, 2020)

Canva adalah sebuah platform desain grafis yang memfasilitasi penggunaanya dengan memudahkan mereka dalam pembuatan berbagai jenis materi kreatif secara online, mulai dari kartu ucapan, poster, brosur, infografis, *template-template*, hingga presentasi. Menggunakan Canva sangat disarankan dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan digitalisasi, sehingga mendorong guru dan peserta didik meningkatkan kreativitas mereka dalam menggunakan berbagai platform yang tersedia di internet untuk keperluan pembelajaran. *Tools* yang disediakan Canva mampu menunjang pembelajaran guru dan peserta didik (Parinduri, 2023). Pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi Canva memiliki keunggulan dalam membuat materi pembelajaran lebih menarik. Aplikasi Canva menyediakan berbagai pilihan format file seperti JPG, PNG, PDF, dan mp4 yang memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyimpan dan membagikan materi. Hal ini memungkinkan guru untuk memilih format *file* yang sesuai dengan preferensi mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai animasi yang memungkinkan guru untuk menyusun presentasi materi secara inovatif serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan aplikasi

Canva meningkatkan ketertarikan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran karena mampu mempermudah peserta didik memahami materi matematika (Purba & Harahap, 2022)

Berdasarkan data dari (Rohit Shewale, 2023) menyebutkan penggunaan Canva mengalami pertumbuhan yang pesat antara tahun 2019 dan 2021, dengan total 80 juta pengguna dalam periode tiga tahun tersebut. Peningkatan pengguna tertinggi terjadi pada tahun 2022, dengan pertumbuhan sebesar 50 juta pengguna. Pada tahun 2023, jumlah pengguna Canva meningkat sebesar 25 juta. Selanjutnya, sebanyak 2.095 pengguna Canva berasal dari sektor pendidikan, menjadikannya sebagai sektor dengan jumlah pengguna terbanyak. Data tersebut menunjukkan bahwa Canva telah menjadi pilihan yang signifikan sebagai platform media pembelajaran. Dengan jumlah pengguna terbanyak berasal dari sektor pendidikan, Canva telah memperlihatkan perannya yang krusial dalam mendukung proses pembelajaran. Penerapan media aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas peserta didik (Annissa & Wikarya, 2022). Penggunaan aplikasi Canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik (Nur Lailni Roma et al., 2023). Dengan demikian, dapat ditekan bahwa Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik dan

kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Peserta didik cenderung lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran ketika materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan fitur Canva yang kreatif dan fleksibel sebagai media pembelajaran, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar secara lebih efektif. Namun demikian, meskipun potensinya yang besar, masih diperlukan penelitian yang mendalam untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI Perhotelan SMK Negeri 6 Semarang. Dengan memahami dampak penggunaan media aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Dimensi untuk mengukur motivasi belajar peserta didik diuraikan menjadi 5 aspek yang meliputi ketekunan, teguh dalam menghadapi hambatan, keingintahuan dan daya pemusatan belajar, prestasi dalam belajar, dan kemandirian dalam belajar (Aritonang K., 2008). Dimensi tersebut kemudian dikembangkan ke dalam indikator

motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi: (1) Ketekunan mengerjakan tugas; (2) Daya juang tinggi dalam mengatasi masalah; (3) Tertarik pada berbagai jenis permasalahan; (4) Menyukai bekerja sendiri; (5) Mudah bosan dengan tugas rutin; (6) Memaksimalkan waktu belajar; (7) Mampu mempertahankan argumennya; (8) Memiliki prinsip yang kuat; (9) Menyukai masalah baru untuk dipecahkan; dan (10) Mempunyai tekad untuk berprestasi. Tingkat pemahaman mengenai media aplikasi Canva dapat dilihat melalui keberagaman fitur Canva yang diketahui, fitur yang simpel dan mudah, dan dapat digunakan di berbagai perangkat (handphone, laptop, computer) (Saputri, A. D., & Hasyim, 2023). Ketiga faktor tersebut kemudian dijadikan sebagai indikator dalam mengumpulkan data mengenai media Canva pada penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Metode yang diangkat pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Variabel-variabel yang digunakan mencakup media aplikasi Canva sebagai variable bebas (X) dan motivasi belajar peserta didik sebagai variable terikat (Y). Populasi yang menjadi sasaran untuk diidentifikasi yaitu peserta didik kelas XI Perhotelan yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 143 orang dan pernah menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengangkat teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*

menggunakan rumus Slovin dalam pengambilan sampel sebanyak 59 partisipan dengan kriteria: (1) Peserta didik kelas XI Perhotelan; dan (2) telah menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran. Kuesioner dan dokumen ditetapkan sebagai metode dalam pengumpulan data. Analisis data pada penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji instrument yang meliputi uji validitas dan reliabilitas, serta uji hipotesis yang meliputi uji analisis regresi linier sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi. Sebelum melakukan uji analisis regresi linier sederhana, dilakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi persyaratan statistik sehingga hasil analisisnya dapat diandalkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil Data Deskriptif Motivasi Belajar dan Media Aplikasi Canva

Statistics			
		Motivasi Belajar	Media Aplikasi Canva
N	Valid	59	59
	Missing	0	0
	Mean	76.5254	38.6949
	Std. Error of Mean	.53698	.30413
	Median	77.0000	39.0000
	Std. Deviation	4.12459	2.33603
	Variance	17.012	5.457
	Range	17.00	10.00
	Minimum	67.00	34.00
	Maximum	84.00	44.00

Data statistik yang disajikan adalah hasil dari pengukuran motivasi belajar dan penggunaan media aplikasi Canva pada 59 partisipan. Rata-rata

motivasi belajar peserta didik adalah sebesar 76.53 dengan standar deviasi sebesar 4.12, menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif stabil di sekitar nilai ini. Sedangkan rata-rata penggunaan media aplikasi Canva adalah 38.69 dengan standar deviasi sebesar 2.34, menunjukkan variasi yang lebih kecil dalam penggunaan Canva. Data dari tiga indikator media aplikasi Canva direpresentasikan dalam bentuk persentase dari skor total yang diperoleh pada pengisian kuesioner. Representasi data disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Data Skor Aktual dan Skor Ideal Media Aplikasi Canva

Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase skor aktual (%)	Kategori
Ragam fitur desain aplikasi Canva	762	885	86.10	Sangat Baik
Fitur yang praktis dipakai	751	885	84.86	Sangat Baik
Kompatibel di berbagai perangkat	768	885	86.78	Sangat Baik
Skor Rata-rata	2281	2655	85.91	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan hasil kuesioner mengenai media aplikasi Canva dari 59 partisipan. Indikator yang termuat dalam kuesioner media aplikasi Canva mencakup: 1) Ragam fitur desain aplikasi Canva; 2) Fitur yang praktis dipakai; dan 3) Kompatibel di berbagai perangkat. Hasil akhir menyimpulkan bahwa persentase skor aktual yang diperoleh sebesar 85.91% dimana skor tersebut

tergolong dalam kategori sangat baik dan menggambarkan bahwa peserta didik kelas XI Perhotelan mengakui bahwa media aplikasi Canva baik diterapkan dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya, data mengenai 18 indikator motivasi belajar direpresentasikan dalam tabel berikut

Tabel 3. Data Skor Aktual dan Skor Ideal Motivasi Belajar

Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase skor aktual (%)	Kategori
Ketekunan mengerjakan proyek	488	590	82.71	Baik
Daya juang tinggi dalam mengatasi masalah	496	590	84.07	Sangat Baik
Tertarik pada berbagai jenis permasalahan	256	295	86.78	Sangat Baik
Menyukai bekerja sendiri	504	590	85.42	Sangat Baik
Mudah bosan dengan tugas rutin	490	590	83.05	Baik
Memaksimalkan waktu belajar	497	590	84.24	Sangat Baik
Mampu mempertahankan argumennya	251	295	85.08	Sangat Baik
Memiliki prinsip yang kuat	501	590	84.92	Sangat Baik
Menyukai masalah baru untuk dipecahkan	506	590	85.76	Sangat Baik
Mempunyai tekad untuk berprestasi	514	590	87.12	Sangat Baik
Skor Rata-rata	4503	5310	84.80	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil akhir menyimpulkan bpresentase skor actual motivasi belajar yang diperoleh sebesar 84.80% dimana tergolong dalam kategori sangat baik.

Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrument kuesioner media aplikasi Canva yang mencakup 9 item pernyataan dan motivasi belajar peserta didik yang mencakup 18 item pernyataan dianggap valid dan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Uji validitas menggunakan rumus korelasi Pearson (*Correlation Product Moment*) dengan bantuan SPSS dari jumlah sampel uji coba sebanyak 33 partisipan dari kelas XI Kecantikan 1 yang telah memenuhi kriteria penelitian. Uji ini dilakukan dengan melihat perbedaan nilai *r* tabel dan *r* yang telah dihitung serta derajat kebebasan (*df*) sebesar $N-2$ dengan taraf signifikansi yaitu 5% sehingga diperoleh *r* tabel sebesar 0.344. Instrumen kuesioner dinyatakan valid dan dapat digunakan apabila nilai *r* hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai *r* tabel begitupun sebaliknya. Penyajian hasil dari perhitungan uji validitas instrument kuesioner media aplikasi Canva dan motivasi belajar peserta didik lebih lanjut diberikan pada tabel berikut

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kuesioner Media Aplikasi Canva

Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Media Aplikasi Canva			
No. Pernyataan	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan

1	0.652	0.344	Valid
2	0.559	0.344	Valid
3	0.512	0.344	Valid
4	0.573	0.344	Valid
5	0.597	0.344	Valid
6	0.612	0.344	Valid
7	0.616	0.344	Valid
8	0.454	0.344	Valid
9	0.529	0.344	Valid

Hasil di atas menggambarkan bahwa dari 9 item pernyataan kuesioner media Aplikasi Canva yang diuji validitasnya, keseluruhan nilai *r* hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai *r* tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan valid.

Instrument media aplikasi Canva juga diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan kriteria yaitu jika hasil *Cronbach's Alpha* > 0,7 (Uyanto, 2009) maka instrument tersebut dinyatakan reliabel. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan SPSS dan diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 5. Reliability Statistics Media Aplikasi Canva

Cronbach's Alpha	N of Items
.735	9

Hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.735 > 0.7 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument kuesioner media aplikasi Canva dibuktikan valid dan reliabel untuk digunakan.

Uji validitas dan reabilitas selanjutnya dilakukan pada instrument kuesioner motivasi belajar peserta didik dengan jumlah 20 item pernyataan. Hasil uji validitas menggunakan rumus korelasi Pearson (*Correlation Product Moment*) dan uji reliabilitas menggunakan koefisien

Cronbach's Alpha ditemukan bahwa dari 20 item pernyataan yang diuji cobakan, ada dua item yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 5 dan 14. Hasil *r* hitung pada nomor 5 dan 14 berturut-turut yaitu 0.320 dan 0.236 dimana kedua nilai tersebut lebih rendah dibandingkan dengan nilai *r* tabel sebesar 0.344. Kedua item ini kemudian dibuang dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas ulang menggunakan rumus yang sama dan diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 6. Hasil Tes Ulang Uji Coba Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik			
No. Pernyataan	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0.581	0.344	Valid
2	0.568	0.344	Valid
3	0.501	0.344	Valid
4	0.689	0.344	Valid
5	0.529	0.344	Valid
6	0.567	0.344	Valid
7	0.608	0.344	Valid
8	0.521	0.344	Valid
9	0.436	0.344	Valid
10	0.682	0.344	Valid
11	0.501	0.344	Valid
12	0.539	0.344	Valid
13	0.668	0.344	Valid
14	0.471	0.344	Valid
15	0.598	0.344	Valid
16	0.504	0.344	Valid
17	0.438	0.344	Valid
18	0.495	0.344	Valid

Hasil uji validitas ulang menunjukkan bahwa 18 item pernyataan mengenai motivasi belajar peserta didik dinyatakan valid dengan nilai *r* hitung > *r* tabel. Uji selanjutnya yaitu uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* > 0.7 (Uyanto, 2009) dengan bantuan SPSS dan diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 7. Reliability Statistics Motivasi Belajar Peserta Didik

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	18

Hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.850 > 0.7 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument kuesioner motivasi belajar peserta didik dibuktikan valid dan reliabel untuk digunakan

Uji Asumsi Klasik

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov Test

		Motivasi	Media
N	Mean	59	59
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	76.53	38.69
	Absolute	1.763	2.811
Most Extreme Difference	Positive	.075	.073
	Negative	.075	.073
Test Statistic		-.061	-.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.075	.073
		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Uji Normalitas yang dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test bertujuan untuk mengevaluasi apakah distribusi dari variabel Motivasi dan Media berdistribusi normal atau tidak. Asymp. Sig. (2-tailed) merupakan nilai yang dijadikan indikasi untuk melihat normalitas data dengan perbandingan $\alpha = 5\%$. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .200 untuk kedua variabel mengindikasikan bahwa tidak ada cukup bukti untuk menolak asumsi normalitas karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0.05.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	1.295	8	48	.269
	Based on Median	.644	8	48	.737

Median Based on Median and with adjusted df	.644	8	37.466	.736
Median Based on trimmed mean	1.195	8	48	.322

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel motivasi peserta didik sebesar 0.269. Dasar penentu keputusan uji homogenitas (Widiyanto, 2010) sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 maka data diputuskan varians data tidak sama (tidak homogen)
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 maka data diputuskan varians data sama (homogen)

Nilai signifikansi (Sig.) 0.269 > 0.05 menyimpulkan bahwa varian data adalah homogen.

Tabel 10. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Media*	Between Groups	(Combined)	115.646	10	11.565	8.577	.000
		Linearity	100.620	1	100.620	74.202	.000
		Deviation from Linearity	15.026	9	1.669	1.238	.295
		Within Groups	64.723	48	1.348		
	Total		180.368	58			

Berdasarkan nilai Signifikansi (Sig) dari *output* di atas, diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0.295 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Motivasi belajar (X) dengan Media aplikasi Canva (Y).

Uji Hipotesis

Tabel 11. Hasil Uji Analisis Regresi Linear

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	54.708	2.577	21.227	.000
	Media Aplikasi Canva	.564	.066	8.480	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil olahan tersebut menunjukkan bahwa model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut ini:

$$Y = 54.708 + 0.564 X$$

Dengan demikian, persamaan regresi linear tersebut menyatakan bahwa nilai rata-rata dari variabel Motivasi Belajar adalah 54.708 ketika nilai variabel Media aplikasi Canva adalah nol. Selain itu, setiap peningkatan satu unit dalam variabel Media aplikasi Canva diharapkan akan menghasilkan peningkatan sebesar 0.564 unit dalam variabel Motivasi Belajar, dengan asumsi bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut adalah linier.

Berdasarkan nilai t (t -value) diketahui bahwa nilai t untuk variabel "Media aplikasi Canva" adalah 8.480. Semakin tinggi nilai t , semakin kuat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai t sebesar 8.480 menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar.

Nilai Sig. yang biasanya digunakan sebagai ambang batas adalah 0.05. Jika nilai Sig. < 0.05 , koefisien tersebut dianggap signifikan secara statistik. Berdasarkan data tersebut diketahui nilai Sig. pada variabel Media aplikasi Canva adalah $0.00 < 0.05$ maka penggunaan media aplikasi Canva dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Tabel 12. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change
1	.747*	.558	.550	1.183	.558

Tabel tersebut adalah ringkasan dari hasil analisis regresi antara media pembelajaran dan motivasi. Nilai R Square sebesar 0.558 menunjukkan bahwa sekitar 55.8% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media aplikasi Canva sedangkan 44.2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran

untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mencapai target pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran adalah aplikasi Canva, yang telah terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks ini, analisis statistik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva secara positif berkorelasi dengan tingkat motivasi belajar peserta didik.

Lebih detailnya, hasil regresi linear menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan media aplikasi Canva dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 0.564 poin. Selain itu, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 8.480 dengan signifikansi 0.000, mengindikasikan bahwa hubungan antara penggunaan Canva dan motivasi belajar adalah signifikan secara statistik. Tingkat koefisien determinasi sebesar 0.558 menunjukkan bahwa sekitar 55.8% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva dalam model regresi linear sedangkan 44.2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain. Besaran tersebut menegaskan bahwa Canva memiliki pengaruh yang relevan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kegunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik (Wibowo et al., 2022). Media aplikasi Canva juga dapat membantu peserta didik dalam menciptakan ide kreatif yang beragam

untuk membuat media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan adanya tampilan gambar dan warna yang sesuai dan mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran (Fajri et al., 2022). Selain itu, pengembangan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan model 4-D meliputi *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* menunjukkan jika media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik (Asrori et al., 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh model persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = 54.708 + 0.564X$. Persamaan regresi linear tersebut menyatakan bahwa nilai rata-rata dari variabel Motivasi Belajar adalah 54.708 ketika nilai variabel media aplikasi Canva adalah nol. Selain itu, setiap peningkatan satu unit dalam variabel media aplikasi Canva diharapkan akan menghasilkan peningkatan sebesar 0.564 unit dalam variabel motivasi belajar. Hasil regresi menunjukkan nilai Sig. < 0.05 sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva secara positif berkorelasi dengan tingkat motivasi belajar peserta didik kelas XI perhotelan SMK Negeri 6 Semarang.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar tenaga pendidik lebih memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dalam

memberikan tugas kepada peserta didik guna meningkatkan ketekunan dan motivasi belajar. Peserta didik perlu mendorong diri untuk menggunakan fitur-fitur menarik dalam aplikasi atau alat pembelajaran seperti Canva atau platform serupa guna mengembangkan kreativitas dan menjelajahi konsep-konsep baru. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggali lebih dalam dengan memasukkan variabel-variabel tambahan yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik sehingga dapat memberikan panduan yang lebih holistik dan efektif dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpu-stakadata.v2i2.307>
- Aritonang K., T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21.
- Asrori, M. A. R., Koiriyah, K., & Purwananti, Y. S. (2023). Pengembangan Konten Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Efektor*, 10(2), 242–252. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20399>

- Atma, B. A., Azahra, F. F., & Mustadi, A. (2021). Teaching style, learning motivation, and learning achievement: Do they have significant and positive relationships? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 23–31. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.33770>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hendracipta, N., & Rokmanah, S. (2023). PERAN MOTIVASI DALAM MENINGKATKAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1236–1245.
- Nur Lailni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Oktaviani, N. K. W., & Putra, M. (2021). Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 294. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.35146>
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-ALat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Ratnaningsih, T. (2022). FOSTERING STUDENTS ' MOTIVATION TO LEARN MATHEMATICS THROUGH STEAM Math Didactic: *Jurnal Pendidikan Matematika Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa © by Author (s)*. 8(3), 158–168.
- Rohit Shewale. (2023, December 6). *Canva Statistics 2024*.

- <https://www.demandsage.com/canva-statistics/>.
- Rowell, L., & Hong, E. (2013). Academic Motivation: Concepts, Strategies, and Counseling Approaches. *Professional School Counseling*, 16(3), 158–171. <https://doi.org/10.5330/psc.n.2013-16.158>
- Saputri, A. D., & Hasyim, S. H. (2023). Pengaruh Media aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 201–211.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tsai, M. C., Shen, P. Di, Chen, W. Y., Hsu, L. C., & Tsai, C. W. (2020). Exploring the effects of web-mediated activity-based learning and meaningful learning on improving students' learning effects, learning engagement, and academic motivation. *Universal Access in the Information Society*, 19(4), 783–798. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00690-x>
- Uyanto, S. S. (2009). Pedoman analisis data dengan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu, 282.
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 103–107. <https://doi.org/10.23960/j-symbol/v10i2.2022.08>
- Widiyanto, J. (2010). SPSS For Windows untuk analisis data statistik dan penelitian. Surakarta: Bp-Fkip Ums, 51.