



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Infomatika (TIK) di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan

Dwi Fachmi Arif Hidayat¹, Soesiana Tri Eka Silver², Sri Yuni Hanifah³

^{1,2,3} Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Abstract

Received: 3 Januari 2024
Revised: 19 Januari 2024
Accepted: 2 Februari 2024

In the formulation of the problem in this research, is there an influence of using the Canva application learning media on the motivation and learning outcomes of SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan students. The aim of the research is to see how the use of teaching materials in the Canva application influences the motivation and learning outcomes of SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan students. The approach used is quantitative with data collection methods and data analysis using statistics. The calculation results show that $r_{count} > r_{table}$, so the hypothesis is accepted and the level of correlation coefficient is a high level of relationship. The Canva application variable in this study contributed to learning outcomes by 53%. Meanwhile, when testing the hypothesis using the multiple correlation formula, the results obtained were $r_{count} 0.79$ which was greater than $r_{table} 0.344$, $F_{count} 28.41$ and $F_{table} 4.45$. From the calculation results of the product moment correlation formula, it shows that $r_{count} > r_{table}$. So it can be concluded that there is an influence between the use of the Canva application and learning motivation and learning outcomes of class XI students at SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

Keywords: Canva App, Motivation, Learning Outcomes

(*) Corresponding Author: fachmidwi98@gmail.com

How to Cite: Hidayat, D., Silver, S., & Hanifah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Infomatika (TIK) Di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 659-666. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11111542>

PENDAHULUAN

UU Sisdiknas No. Menurut 20 tahun 2003, pendidikan berarti lingkungan dan suasana belajar dimana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual, keagamaan, disiplin diri, individualitas, kecerdasan dan akhlak mulia. upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses. Kepribadian dan kemampuan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, bangsa. Penyampaian pembelajaran melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan teknis, budaya, nilai dan keterampilan dari guru ke siswa.

Oleh karena itu, pendidikan yang di dalamnya berlangsung proses pembelajaran mengarah pada perubahan perilaku dan pembentukan kepribadian (Aryani & Wahyuni, 2021). Akibat dampak pandemi COVID-19, perkembangan dunia pendidikan saat ini mengalami banyak perubahan. Menurut Siahaan (2020), akibat pandemi COVID-19, berbagai upaya dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran virus COVID-19. Salah satu upaya pemerintah adalah mengimbau warga untuk melakukan physical distancing. Pendidikan di Indonesia juga menjadi salah satu dampak dari pandemi COVID-19. Akibat



pembatasan pertukaran, Kementerian Pendidikan RI juga mengumumkan penutupan sekolah dan penggantian kegiatan belajar mengajar dengan sistem daring.

Menggunakan lingkungan belajar yang tersedia seperti Zoom, GoogleMeet, GoogleClassroom, WhatsApp dan sumber daya lainnya untuk pembelajaran daring, meskipun dilakukan di rumah, dengan mempertimbangkan dampak sekolah, dapat dimanfaatkan untuk mengubah kegiatan belajar menjadi kegiatan pembelajaran. solusi yang cocok. Pandemi Covid-19 telah melanda hampir setiap negara di dunia. Mulai dari pemberian dan pengumpulan tugas hingga menghadiri dan menyerahkan materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Namun, siswa dan guru mungkin menemui berbagai kendala saat menggunakan sistem pembelajaran online ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi (TIK) dan siswa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan. Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media WhatsApp Group dan Google Classroom. Guru hanya mengirim voice note saat menyampaikan konten pelajaran. Siswa dapat mengirimkan tugas di Google Classroom. Penggunaan sumber daya ini banyak memperlambat siswa dan ada yang tidak mengikuti pembelajaran. Setelah itu peneliti diperlihatkan hasil ulangan hariannya ternyata masih banyak yang dibawah KKM. KKM SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan berusia 17 tahun. Permasalahan muncul ketika peneliti menanyakan kepada siswa tentang kesulitan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, bukan karena kemampuan belajar yang kurang baik.

Siswa belum sepenuhnya memahami materi, siswa merasa malas, bosan dan jenuh saat mengamati pembelajaran. Karena penyampaian materi hanya dilakukan melalui voice note di Grup Whats App. Oleh karena itu, banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Meskipun siswa ingin lebih senang ketika guru memberikan materi dengan media yang menarik, mereka dapat melihat slide atau video yang disediakan oleh guru. Alasannya, jika guru menggunakan suasana belajar yang menarik, maka materi yang diberikan guru lebih mudah dipahami, sehingga siswa tidak cepat bosan saat belajar dan memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, sebagai seorang guru, meskipun pembelajaran berlangsung secara daring, namun harus memberikan perhatian khusus pada lingkungan belajar, bahwa materi pendidikan yang diberikan menarik dan informatif, sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran daring dapat melakukannya dengan baik, antusias dan menyenangkan. . lingkungan belajar yang interaktif. Ciri terpenting dari lingkungan belajar yang interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan presentasi atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama pembelajaran (Harsiwi dan Arini, 2020). Itulah sebabnya pendidik membutuhkan lingkungan belajar yang fleksibel dan inovatif. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu benda/alat yang dapat menyampaikan/mengirimkan pesan-pesan pendidikan kepada siswa agar mereka

merasa terinspirasi untuk belajar. Menurut Briggs (Sadiman, 2012); (Wahyuningsih, 2020); (. Pelangi dalam Mudinillah (2021) menyatakan bahwa Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, abstrak, poster, brosur, pamflet, diagram, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll. Aplikasi Canva.

Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan banyak lagi. Jadi Canva bisa digunakan dalam pendidikan. Format presentasi inilah yang digunakan dalam penelitian ini. Sangat mudah digunakan bahkan untuk pemula dan mudah digunakan secara online. Canva tidak perlu diinstal di komputer Anda, karena aplikasi seluler Canva dan aplikasi web/cloud tersedia untuk Android dan iPhone, sehingga Anda tetap dapat mendesain dari komputer (Wibawanto, 2017).

Canva tidak bisa digunakan hanya oleh guru, karena Canva adalah aplikasi gratis yang terbuka untuk semua orang. Canva membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. Guru juga dapat menggunakan template, animasi dengan warna dan font yang menarik untuk menghiasi presentasi mereka. Hasil desain juga otomatis tersimpan di jaringan Canva dan bisa dibagikan di media sosial Saat Anda membuat materi pembelajaran dengan Canva, pesan guru tersampaikan dengan efektif kepada siswa, menciptakan materi yang mudah dipahami dan lebih menarik sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga siswa cepat memahami materi dan dapat mengulangnya. di rumah, jadi termotivasi untuk belajar. Karena aplikasi ini berbasis cloud/web, tentunya Anda tidak dapat menggunakannya tanpa koneksi internet. selain itu template yang ditampilkan di aplikasi Canva memiliki beberapa template berbayar, namun tidak menjadi masalah karena banyak yang bagus dan templatnya gratis untuk digunakan. Canva tidak hanya memungkinkan Anda membuat materi pembelajaran yang interaktif, tetapi juga dapat digunakan untuk mendesain logo, poster, iklan promosi, konten media sosial, desain kemasan produk, kampanye YouTube, publikasi majalah atau buku, dan masih banyak lagi. Aplikasi Canva ini dapat digunakan di mana saja, kapan saja (Tanjung, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatulla dkk., (2020) bahwa hasil survey media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan aplikasi Canva ini diperoleh skor 82,28% yang merupakan standar sangat baik. Respon siswa terbatas sebesar 86,73% dengan kriteria sangat baik. Studi kasus ini menunjukkan bagaimana pembelajaran bekerja audiovisual menggunakan aplikasi Canva cocok digunakan di sekolah percontohan. Ada juga kenaikan gaji berdasarkan kinerja siswa. Empat. Kajian berjudul Mengembangkan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi di Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Siswa yang dilakukan oleh (Hapsari, 2021).

Hasil observasi didapatkan bahwa motivasi siswa rendah pada pembelajaran TIK. Motivasi merupakan unsur penting yang menunjang pembelajaran (Saida, 2019). Menurut Fauziah dan Hedwig (2010), istilah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah informasi dan membantu metode komunikasi (pemrosesan informasi) untuk mengubah, mengubah, menyimpan, memproses, mengirimkan dengan bantuan komputer dan menerima informasi.

Dari permasalahan di atas, pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media pendidikan harus dicermati lebih mendalam, mempelajari respon siswa terhadap pembelajaran tersebut. Mengetahui bentuk media pembelajaran yang diinginkan siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ini “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi (TIK) Di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan”.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan lingkungan belajar Canva, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan lingkungan belajar Canva untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media Canva berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan. Populasi atau alam semesta adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa benda, manusia, peristiwa, nilai, atau hal-hal yang terjadi. Populasi meliputi semua komponen menurut sifat dan karakteristik penelitian. Seluruh siswa bergelar XI MIPA yang diikutsertakan dalam penelitian ini, terdiri dari siswa bergelar XI MIPA1 dan XI MIPA2 di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dua kelas yaitu kelas XI mipa1 dan XI mipa2, kelas XI mipa1 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 19 peserta didik dan kelas XI mipa2 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 19 peserta didik, peneliti memilih kelas XI mipa1 sebagai kelas eksperimen karena rata-rata peserta didik kelas XI mipa1 mempunyai karakter suka mengutak atik aplikasi di gadget. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 38 siswa kelas XI MIPA1 dan XI MIPA2 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan dengan kata lain tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah tehnik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data mengacu pada metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan 1. metode Angket dengan menggunakan jenis angket motivasi belajar, dan menggunakan skala dengan lima pilihan jawaban yaitu; Sangat setuju, setuju, tidak setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. 2. metode tes untuk mengetahui hasil belajar TIK pada kelas XI mipa 1 sebagai kelas eksperimen dan XI mipa2 sebagai kelas kontrol. 3. Teknik analisis data dengan proses menelaah urutan dan pengelompokan bahan dengan tujuan membentuk hipotesis kerja dan mengarahkannya pada suatu kesimpulan atau teori sebagai hasil penelitian.

HASIL & PEMBAHASAN

Pembahasan variabel dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif, maksudnya adalah data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan secara deskriptif. Data variabel yang dideskripsikan dalam penelitian ini, yaitu (1) data variabel bebas (variabel X) yaitu penggunaan aplikasi canva, (2) data variabel terikat (variabel Y_1) yaitu motivasi belajar, dan (3) data variabel terikat (variabel Y_2) yaitu rata-rata nilai ulangan informatika peminatan materi Lingkaran, pada tahun pelajaran 2022/2023.

A. Pengujian Hipotesis Pertama “Terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva (X) dengan motivasi belajar peserta didik (Y1) kelas XI Mipa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan”

Untuk menguji hipotesis pertama pada penelitian ini, digunakan teknik korelasi *product moment*. Uji korelasi *product moment* yang dilakukan peneliti berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan Y1. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan Y1, dengan taraf signifikan 5% dan $n = 19$.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Pertama

| Variabel | | Harga r | | Harga t | |
|----------|----|------------|-------------|--------------|-------------|
| X | Y1 | r_{xy_1} | r_{tabel} | t_{hitung} | T_{tabel} |

1) Koefisien Korelasi (r)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, diperoleh $\sum X = 2207$, $\sum Y_1 = 2010$, $\sum X^2 = 261891$, $\sum Y_1^2 = 218064$, dan $\sum XY_1 = 237754$. Hasil perhitungan ini kemudian dimasukkan ke dalam rumus hipotesis korelasi *product moment* agar bisa diketahui berapa besar koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y1. Melalui perhitungan tersebut diperoleh hasil r_{xy_1} atau $r_{hitung} = 0,781$ dengan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} = 0,344$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga hipotesis diterima dan tingkat koefisien korelasinya termasuk tingkatan pengaruh yang kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan aplikasi canva (X) dengan motivasi belajar (Y1) terdapat pengaruh positif yang signifikan.

2) Sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y1

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yaitu diperoleh r^2 sebesar 0,61. Berarti bahwa penggunaan aplikasi canva memberikan sumbangan 61% terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI mipa1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

3) Menguji signifikan korelasi product moment

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikan t untuk variabel motivasi belajar harga t_{hitung} sebesar 5,156 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,110 ($\alpha = 0,05$ dan $n = 19$), yang berarti hubungan penggunaan aplikasi canva dengan motivasi belajar adalah signifikan.

B. Pengujian Hipotesis Kedua “Terdapat Pengaruh Antara Penggunaan Aplikasi Canva dengan Hasil Belajar peserta didik kelas XI Mipa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

Untuk menguji hipotesis kedua pada penelitian ini, digunakan teknik korelasi *product moment*. Uji korelasi *product moment* yang

dilakukan peneliti berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan Y₂. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan Y₂, dengan taraf signifikan 5% dan n = 19. Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 18, halaman 124 – 125.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Kedua

| Variabel | | Harga r | | Harga t | | Keterangan |
|----------------|----------------|------------|-------------|--------------|-------------|------------------------|
| X | Y ₂ | r_{xy_2} | r_{tabel} | t_{hitung} | T_{tabel} | |
| Aplikasi Canva | Hasil Belajar | 0,728 | 0,344 | 4,697 | 2,110 | Positif dan Signifikan |

1). Koefisien Korelasi (r)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, diperoleh $\sum X = 2207$, $\sum Y_2 = 1149,8$, $\sum X^2 = 261891$, $\sum Y_2^2 = 73135,44$ dan $\sum XY_2 = 136786$. Hasil perhitungan ini kemudian dimasukkan kedalam rumus hipotesis korelasi *product moment* agar bias diketahui berapa besar koefisien korelasi antara variable X dan variable Y₂. Melalui perhitungan tersebut diperoleh hasil r_{xy_2} atau $r_{hitung} = 0,728$ dengan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} = 0,344$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga hipotesis diterima dan tingkat hubungan koefisien korelasinya termasuk tingkatan hubungan tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa antara aplikasi canva (X) dengan hasil belajar (Y₂) terdapat pengaruh positif yang signifikan.

2). Sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y₂

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yaitu diperoleh r^2 sebesar 0,53. Berarti bahwa penggunaan aplikasi canva memberikan sumbangan 53% terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI Mipa 1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

3). Menguji signifikan korelasi product moment

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikan t untuk variable motivasi belajar harga t_{hitung} sebesar 4,697 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,110 ($\alpha = 0,05$ dan $n = 19$), yang berarti pengaruh penggunaan aplikasi canva dengan hasil belajar adalah signifikan.

Berdasarkan perhitungan diketahui koefisien korelasi r_{xy_2} sebesar 0,728 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,344, sehingga hipotesis diterima dan tingkat pengaruh koefisien korelasinya termasuk tingkatan pengaruh sedang. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan aplikasi canva dengan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

C. Pengujian Hipotesis Ketiga “Terdapat Pengaruh Antara Penggunaan Aplikasi Canva dengan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas XI mipa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan”

Untuk menguji hipotesis ketiga pada penelitian ini, digunakan teknik korelasi ganda. Uji korelasi ganda yang dilakukan peneliti berdasarkan criteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X, Y₁ dan Y₂. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X, Y₁ dan Y₂, dengan taraf signifikan = 5%, n = 19. Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 18, halaman 125 – 127.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Ketiga

| Variabel | xy1 | xy2 | r _{y1y2} | r _{xy1y2} | Fhitung | Ftabel | Keterangan |
|----------|-------|-------|-------------------|--------------------|---------|--------|------------------------|
| 1 | 0,781 | 0,728 | 0,825 | 0,79 | 31,36 | 0,32 | Positif dan Signifikan |
| 2 | | | | | | | |

1). Koefisien Korelasi Ganda (r)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, di dapat $r^2_{xy1} = 0,61$, $r^2_{xy2} = 0,53$, $r^2_{y1y2} = 0,68$. Hasil perhitungan ini kemudian dimasukkan ke dalam rumus hipotesis korelasi ganda agar bisa diketahui berapa besar koefisien korelasi ganda antara variable X, dan variabel Y₁, Y₂. Melalui perhitungan tersebut diperoleh hasil r_{xy1y2} atau $r_{hitung} = 0,79$ dengan taraf signifikan = 5% didapat $r_{tabel} = 0,344$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan aplikasi canva (X) dengan motivasi belajar (Y₁) dan hasil belajar (Y₂) terdapat pengaruh positif yang signifikan.

2). Sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y₁ dan Y₂

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yaitu diperoleh r^2 sebesar 0,625. Berarti bahwa penggunaan aplikasi canva memberikan sumbangan 62,5% terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI Mipa1 SMAS . Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

3). Menguji signifikan dengan rumus F_{hitung}

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikan f untuk penggunaan aplikasi canva harga f_{hitung} sebesar 28,41 lebih besar dari f_{tabel} sebesar 4,45 (pada taraf signifikan 5%), yang berarti pengaruh antara penggunaan aplikasi canva dengan motivasi

belajar dan hasil belajar peserta didik adalah signifikan. Berdasarkan perhitungan diketahui koefisien korelasi gandar r_{xy1y2} sebesar 0,79 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,344, sehingga hipotesis diterima dan tingkat hubungan koefisien korelasinya termasuk tingkatan hubungan yang kuat. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan aplikasi canva dengan motivasi belajar dan hasil belajar kelas XI mipa SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi canva dengan motivasi belajar peserta didik kelas XI mipa1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan dengan $r_{xy1} = 0,781$, $r^2 = 0,61$, dan $t_{hitung} = 5,156$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,110. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar sebesar 61%. Dan hasil belajar peserta didik kelas XI mipa1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan dengan $r_{xy2} = 0,728$, $r^2 = 0,53$, dan $t_{hitung} = 4,697$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,110. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 53%, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sama dengan $r_{xy1y2} = 0,79$, $r^2_{xy1y2} = 0,68$, dan $F_{hitung} = 28,41$ lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 4,45. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sebesar 62,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4:1104-1113.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampe, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Pendidikan MatematikaUndiksha*, 12(2), 313-327.
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komunikasi*, 3, 8695-8705.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 73-80.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteknika*, 7, 2.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.