

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3
MAKASSAR**

Apriadi¹, Muhammad Nawir², Kaharuddin³

¹Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹apriaditp@gmail.com, ²nawir@unismuh.ac.id, ³kaharuddin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The Effect of the Use of Canva Media on the Motivation to Learn Indonesian Language of Students of SMK Muhammadiyah 3 Makassar. Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Makassar. Supervisor I Muhammad Nawir and Supervisor II Kaharuddin. The main problem in this study is whether there is an influence of the use of Canva media on the motivation of students to learn Indonesian Language of SMK Muhammadiyah 3 Makassar. This type of research is quantitative with an experimental method with a One-Shot Case Study research design, The sample in this study is students of class XI OTKP SMK Muhammadiyah 3 Makassar with a total of 23 students. This research procedure is carried out by observation, questionnaire and documentation methods. Based on the results of the study, the percentage of student activity in the first meeting learning was 78.69% and the percentage of student activity in the second meeting learning was 89.99% and from the results of the student response, an average score of 79.13% was obtained. The results of the infront statistical analysis showed that the result of the sig value was 0.063 where $0.063 > 0.05$ which means that H_0 was rejected or in other words H_1 was accepted. So it can be concluded that there is an influence of the use of Canva media on the motivation of Indonesian Language learning students in grade XI OTKP at SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

Keywords: canva media, student learning motivation

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Kaharuddin. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*, Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI OTKP SMK Muhammadiyah 3 Makassar dengan jumlah siswa 23 orang. prosedur penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama 78,69% dan Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua 89,99% dan Dari hasil respon siswa maka diperoleh nilai rata-

rata sebanyak 79,13%. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,063 dimana $0,063 > 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak atau dengan kata lain H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

Kata Kunci: media canva, motivasi belajar siswa

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang berpusat pada kemajuan teknologi membuat pendidikan berpikir kreatif untuk membuat rancangan media pembelajaran yang kekinian. Pada jenjang SMA yang merupakan jenjang pendidikan lanjutan dari SMP, MTs atau lainnya yang setara sangat memerlukan langkah yang baik untuk berkembang ke jenjang selanjutnya. Salah satu cara pendidik untuk menyalurkan ilmu dalam kegiatan pembelajaran sangat memerlukan bantuan media yang mudah dan disukai peserta didik. Dalam mengmediakan materi pembelajaran perlu mempertimbangkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman Aditia (2017).

Undang-undang republik Indonesia nomor 11 Tahun 2019 menjelaskan bahwa untuk memenuhi kontribusi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembangunan nasional dan memenuhi hak asasi setiap orang dalam memperoleh

manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, perlu diatur mengenai sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan dalam perumusan kebijakan pembangunan agar mampu memperkuat daya dukung ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mencapai tujuan Negara, serta meningkatkan daya saing dan kemandirian bangsa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, serta tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat memakai alat yang murah serta efisien yang meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping memakai alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan

keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Konsep pendidikan menurut Islam yaitu manusia akan menjadi manusia karena berpendidikan, mendidik berarti memanusiaikan. Untuk menjadi manusia beriman dan bertakwa diperlukan pendidikan. Ajaran-ajaran Allah Swt berupa petunjuk yang harus dikerjakan dan larangan yang harus ditinggalkan, perlu disampaikan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan. Setiap generasi dan bahkan individu akan selamat dunia dan akhirat, bilamana dididik dengan mengikuti petunjuk-petunjuk dari Allah Swt, meskipun banyak yang ingkar.

Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media penting untuk menunjang pembelajaran. Arsyad (2020: 3) mengatakan “bahwa untuk terciptanya tujuan pendidikan, sangat diharapkan penggunaan media

sebagai bagian integral dari proses pembelajaran”

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa. Ada berbagai jenis media pembelajaran salah satunya adalah media *Canva*. *Canva* adalah satu di antara banyaknya media yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan media desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan *cover facebook* (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana

(Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *Canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa *slide*, *mind mapping* dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat

'*drag and drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengmediakannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garis Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa media *Canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau *gawai*.

Seperti yang diketahui, media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media, pembelajaran yang dilakukan bisa lebih bervariasi dan juga tidak monoton sehingga siswa jadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2017:10) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan

untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah media *Canva*. Sebenarnya *Canva* bukanlah media untuk pembelajaran. Hanya saja media *Canva* ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Yuniastuti, dkk (2021:100) *Canva* merupakan sebuah platform yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi, video, ataupun *infografis interaktif*. Walaupun media *Canva* bukanlah media khusus untuk pembelajaran, tetapi media *Canva* memiliki kelebihan yang bagus untuk pendidik. Menurut Mulyani, dkk (2021:29) *Canva* memiliki kelebihan antara lain; 1) bisa memudahkan seorang pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik seperti poster pembelajaran, template video pembelajaran, powerpoint untuk presentasi diskusi serta lain-lain yang telah tersedia di dalam media

Canva. 2) *Canva* juga menyediakan aneka macam template sehingga pendidik mudah untuk menghasilkan desain yang menarik. Hanya menyesuaikan saja seperti tulisan, warna atau pun ukuran dan gambar sehingga media pembelajaran yang akan digunakan lebih menarik.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, proses pembelajaran masih ada yang belum memanfaatkan media seperti *Canva* kemudian rancangan sistem pembelajaran yang terjadi selama ini kurang menarik bagi siswa karena didominasi dengan menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis dan buku cetak, hal tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan atau jenuh mengikuti pelajaran dan kurang menarik perhatian siswa. uraian yang telah dipaparkan, urgensi atau pentingnya penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat menjawab tuntutan kebutuhan bagi guru dan siswa di era sekarang ini di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh pengguna media *Canva* terhadap

motivasi belajar siswa SMK 3 Muhammadiyah Makassar, maka dengan adanya media *Canva* ini, diharapkan proses pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi ajar yang di sampaikan oleh guru sehingga minat siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul "*Pengaruh pengguna media Canva Terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 makassar.*

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian *pre experiment*, sehingga melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen

Menurut Sugiyono (2018: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK 3 Muhammadiyah Makassar yang berjumlah 91 Orang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* atau sampel yang dibagi berdasarkan beberapa kelompok. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI OTKP yang berjumlah 23 Orang.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *preeksperimental* berarti peneliti sedang melakukan penelitian eksperimental. Menurut Creswell dalam (Sugiyono.,2021:111) menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen. Dengan menggunakan jenis penelitian *One-Shot Case Study*, jenis penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan untuk penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket, seperangkat soal tes, lembar observasi dan sebagainya. Instrumen penelitian juga merupakan sarana harus dibuat guna menampung mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, Teknik analisis statistik deskriptif ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yg digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase setiap item pertanyaan, Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Canva*. Dimana X sebagai data variabel observasi penggunaan media pembelajaran dan

Y sebagai data variabel motivasi belajar. Uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi menggunakan media SPSS. Uji Korelasi merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yang diuji.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui Bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu , 78,69% dan pada pertemuan kedua yaitu 89,99%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama tersebut berada pada kategori baik dan Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua tersebut berada pada kategori sangat baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Dalam penelitian ini data penelitian motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar diperoleh dari angket dan lembar observasi, angket yang diberikan berisikan item pernyataan tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket tersebut disebarakan kepada siswa sebanyak 20 item pertanyaan dengan lima alternatif jawaban dengan kriteria skor Sangat baik (5), baik(4), cukup baik(3), kurang baik(2),Sangat Tidak baik(1).

Frekuensi Pernyataan Siswa 1 “Tidak Mudah Putus Asa Saat Mengalami Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia”. sebanyak 22 siswa memilih sangat baik dan 1 siswa memilih baik, hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik

Frekuensi Pernyataan Siswa 2 “Tampilan Di Dalam Media Pembelajaran *Canva* Menarik Sehingga Mempermudah Untuk Membacanya”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 22 siswa dan menjawab baik sebanyak 1 siswa, Hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa menyukai tampilan di dalam media pembelajaran aplikasi *Canva* karena memudahkan siswa. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 3 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Membuat Saya Tertarik Untuk Mempelajari Materi Bahasa Indonesia”. siswa yang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95 % siswa tertarik mempelajari

Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68 yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 4 “Senag Mencari Informasi Yang Berhubungan Dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Karena Bisa Memperkaya Ilmu Dan Berguna Untuk Masa Depan”. siswa senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 3 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa senang mencari informasi tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 13,04% yang berjumlah 3

siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 5 “Tidak Bersungguh-Sungguh Mempelajari Bahasa Indonesia Karena Tidak Ada Hubungan Dengan Cita-Cita”. siswa yang tidak bersungguh-sungguh mempelajari Bahasa Indonesia yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa, kurang baik sebanyak 20 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa tidak sungguh-sungguh mempelajari Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68 yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 6 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Yang Digunakan Sangat Menyenangkan Sehingga Siswa Lebih Aktif Dan Semangat Dalam Belajar”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 18 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 5 siswa. Hal

ini menunjukkan bahwa 78,26% siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva*. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 78,26% yang berjumlah 18 siswa masuk dalam kategori Baik dan 21,73% yang berjumlah 5 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 7 “Guru Sering Memberikan Apresiasi Ketika Bisa Menjawab pertanyaan”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 19 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 4 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 82,60% siswa diberikan apresiasi ketika mengerjakan tugas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 82,60% yang berjumlah 19 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 17,39% yang berjumlah 4 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik

Frekuensi Pernyataan Siswa 8 “Belajar Bahasa Indonesia Hanya Dari Materi Yang Diberikan Guru”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 10 siswa yang menjawab baik

sebanyak 12 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1. Hal ini menunjukkan bahwa 52,17% siswa hanya belajar dari materi yang diberikan guru. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 52,17% yang berjumlah 12 siswa masuk dalam kategori Cukup Baik, 43,47% yang berjumlah 10 siswa masuk dalam kategori Cukup Baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 9 “Sering Berdiskusi Ke TemanTeman Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Agar Pemahaman Bertambah”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 12 siswa yang menjawab baik sebanyak 10 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 orang. Hal ini menunjukkan bahwa 52,17% siswa sering berdiskusi dengan teman-teman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 52,17% yang berjumlah 12 siswa masuk dalam kategori Cukup Baik, 43,47% yang berjumlah 10 siswa

masuk dalam kategori Cukup Baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 10 “Malas Mengerjakan tugas Bahasa Indonesia Walaupun Tugas Yang Diberikan Mudah”. siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 2 siswa kurang baik sebanyak 6 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 15 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 65,21% siswa tidak mengerjakan tugas walaupun tugas yang diberikan mudah. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 65,21% yang berjumlah 15 siswa masuk dalam kategori Baik, 26,08% yang berjumlah 6 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik, dan 8,68% yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 11 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Yang Digunakan Membuat Saya Lebih Mudah Memahami Materi Yang disampaikan”. siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 22 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa

lebih mudah memahami materi menggunakan media pembelajaran *Canva*. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 12 “Senang Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas Karena Lebih Tenang Dan Nyaman”. siswa senang belajar Bahasa Indonesia di kelas karena lebih tenang dan nyaman di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 15 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 65,21% siswa senang belajar di kelas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 65,21% yang berjumlah 15 siswa masuk dalam kategori Baik dan 34,78% yang berjumlah 8 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik

Frekuensi Pernyataan Siswa 13 “Belajar Di Kelas Membosankan Karena Kelas Sempit Dan Panas”. siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 3 siswa kurang baik

sebanyak 5 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 15 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 65,21% siswa bosan belajar di kelas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 65,21% yang berjumlah 15 siswa masuk dalam kategori Baik, 21,73% yang berjumlah 5 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik, dan 13,04% yang berjumlah 3 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 14 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Membantu Menyelesaikan Tugas Bahasa Indonesia” media pembelajaran aplikasi *Canva* membantu siswa menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 21 siswa dan menjawab baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 91,30% media pembelajaran aplikasi *Canva* membantu siswa menyelesaikan tugas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 91,30% yang berjumlah 21 siswa masuk dalam kategori Baik dan 8,68% yang

berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak Baik.

Frekuensi Pernyataan Siswa 15 “Senang Dan Termotivasi Belajar Bahasa Indonesia Karena Guru Mengajar Dengan Berbagai Cara”. siswa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan berbagai cara di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68% yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Dari hasil respon siswa pada tabel di atas maka diperoleh nilai rata-rata sebanyak 79,13% sehingga hasil penelitian motivasi belajar dengan menggunakan media *Canva* masuk dalam kategori Baik.

Uji *paired sampel* adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,063 dimana $0,063 > 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak atau dengan kata lain H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran agar penelitian ini dapat berkelanjutan dan bermanfaat serta lebih baik lagi dihari yang akan datang.

1. Bagi sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih lagi serta lebih moderen serta siswa lebih semangat belajar.

2. Diharapkan kepada guru agar meningkatkan profesionalismenya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, salah satunya dengan media pembelajaran *Canva* agar dapat meningkatkan dan keberhasilan proses belajar mengajar.
3. Diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode atau inovasi yang baru dengan judul yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). *Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Arsyad, A. (2017) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aseka, S.S., 2022. Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran

- 2021/2022 Sma Negeri 1
Pemulutan
- Cahyono, A. S. (2017). *Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. 140–157.
- Doyin, Mukh., dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : Unnes Press. Ellworth, Elizabeth
- Fitria, V.a., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan *Canva* untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK
- Garris, P. 2020. Pemanfaatan media *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA, jurnal sasindo unpam, (Online), Vol. 8, No 2, (openjournal.unpam.ac.id/, di akses 18 Desember 2022)
- Iswadi. (2017). Teori Belajar- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Laria, Kartika. 2008. Media Pembelajaran. (Online). Tersedia : <http://www.infoskripsi.com/Article/>, Kajian Pustaka Media Pembelajaran, (18 desember 2022).
- LESTA, S. S., & SITI, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Media *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1699-1703.
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Muhammad Afdhaluzzikiri (2022), “Pemanfaatan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat”
- Muchlisin Riadi. (2022, 1). *Kajian Pustaka.com*. Retrieved from Motivasi Belajar - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Cara Menumbuhkan:<https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertianfungsi.html>
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam, 79-96.
- Rahardjo, Mudjia (2017) *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya*. Disampaikan

pada mata kuliah Metode Penelitian, Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Januari 2017. (Unpublished)

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Variabel penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, R. S. D. B. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 040491 Batukarang Tp 2022/2023*.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali.