

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS XI BISNIS
DIGITAL SMK SWASTA BUDI AGUNG**

Andri Pramana¹, Dita Eka Pertiwi Sirait²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

¹andripramana631@gmail.com, ²ditaekapertiwi@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of Canva-based learning media and learning motivation on the learning outcomes of Grade XI students at Budi Agung Vocational High School, Digital Marketing Program. This research employed a quantitative approach with a sample of 31 students. Data were collected through questionnaires and documentation, while data analysis was conducted using multiple linear regression analysis. The results showed that Canva-based learning media had a positive and significant effect on students' learning outcomes with a coefficient of 0.606. Learning motivation also had a positive and significant effect on learning outcomes with a coefficient of 0.867. Simultaneously, Canva-based learning media and learning motivation had a significant effect on students' learning outcomes. The coefficient of determination (R^2) of 0.805 indicates that 80.5% of the variation in learning outcomes can be explained by these two variables, while the remaining 19.5% is influenced by other factors outside the scope of this study. Based on these findings, it can be concluded that the use of Canva-based digital learning media and the enhancement of learning motivation are effective strategies for improving students' learning outcomes in Digital Marketing subjects.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Motivation, Learning Outcomes, Digital Marketing.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Budi Agung Program Keahlian Pemasaran Digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan koefisien sebesar 0,606. Motivasi belajar juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan koefisien sebesar 0,867. Secara simultan, media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,805 menunjukkan bahwa 80,5% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Berdasarkan hasil penelitian tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Canva serta peningkatan motivasi belajar merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemasaran Digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pemasaran Digital.

A. Pendahuluan

Salah satu dampak positif dari perkembangan tersebut adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, visual, dan mudah diakses. Penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya bertujuan untuk memperindah tampilan materi ajar, tetapi lebih dari itu, menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep, mendorong partisipasi aktif siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kebutuhan akan pembelajaran yang inovatif menjadi lebih mendesak, mengingat siswa SMK dipersiapkan untuk memiliki keterampilan praktis dan kesiapan kerja yang tinggi, sesuai dengan perkembangan dunia usaha dan dunia industri (DUDI).

Selain menunjang pencapaian kompetensi, media digital interaktif juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya berdampak

langsung terhadap hasil belajar. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan hanya sebuah inovasi, tetapi juga merupakan strategi strategis dalam menjawab tantangan pendidikan pada masa ini.

Hasil belajar merupakan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses ini terjadi melalui interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar, seperti pengajaran guru, bahan ajar, diskusi, eksperimen, serta pengalaman sosial dan budaya di dalam maupun luar kelas. Menurut Ainun (dalam Supartini, 2016:279), tujuan utama dari pembelajaran adalah keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Keberhasilan ini dapat diukur melalui kinerja siswa selama proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa serta kreativitas guru dalam

menyampaikan materi. Raharjo dan Anugraheni (dalam Nugraha, dkk., 2018:11) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran secara efektif.

Dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar, guru dituntut untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Nasution (2017:14) menyatakan bahwa ketidaksesuaian media pembelajaran dapat melemahkan efektivitas proses pembelajaran, sehingga penting bagi guru untuk menggunakan media yang tepat agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Saat ini, guru di SMK Swasta Budi Agung khususnya pada kompetensi keahlian Bisnis Digital telah mulai menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu Canva, dalam proses pembelajaran. Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis online memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Canva memudahkan pembuatan materi pembelajaran menarik seperti infografis dan

presentasi interaktif yang meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa. Namun, kendala seperti akses internet terbatas dan adaptasi awal siswa masih menjadi tantangan.

Berdasarkan hasil observasi Ristyanti, dkk., (2022:758), meskipun penggunaan media pembelajaran teknologi seperti Canva mulai diterapkan, penggunaan media pembelajaran tradisional seperti buku paket masih cukup dominan. Hal ini mengakibatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran masih belum optimal dan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar yang dicapai, di mana sebagian siswa belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.

Melalui Canva, guru dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk infografis informatif, presentasi interaktif, poster digital, hingga video pembelajaran singkat yang mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya lebih menarik secara tampilan, tetapi juga memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana melalui visualisasi yang efektif. Hal ini menjadi sangat relevan, terutama pada pembelajaran

Bisnis Digital, di mana pemahaman terhadap konsep pemasaran visual, branding, dan komunikasi digital sangat penting untuk dikuasai siswa.

Lebih jauh, pemanfaatan Canva juga memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan digital siswa, yang merupakan bagian penting dari kompetensi. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis Canva di SMK Swasta Budi Agung bukan hanya sebagai inovasi pengajaran semata, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan dunia kerja digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Variabel penelitian merujuk pada atribut, karakteristik, atau nilai tertentu yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dan dari situ peneliti akan menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yakni satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva (X) merupakan

variabel bebas, dan dan Hasil Belajar sebagai variabel terikat (Y).

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan mengamati objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi yang dapat membantu dan menunjukkan hasil dari penelitian. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan penelitian menggunakan angket untuk menyebarkan pernyataan yang ditujukan pada siswa Smk Swasta Budi Agung sebanyak 31 orang dengan pernyataan singkat untuk melihat kondisi dan keadaan objek penelitian yang sebenarnya.

Arikunto (2017:194) mengatakan angket adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi pribadi tentang apa yang diketahui responden. Teknik pengumpulan data angket digunakan untuk mengungkap fakta dari variabel bebas Media Pembelajaran Berbasis Canva (X) dan Hasil Belajar (Y). Skala yang digunakan dalam pengukuran ini adalah skala Likert. Menurut Sugiyono (2019:136), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi individu atau kelompok orang tentang fenomena

sosial. Untuk setiap pertanyaan item-positif, skala Likert terdiri dari skala empat pilihan respons, di mana subjek diminta untuk memilih salah satu dari empat pilihan yang tersedia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Distribusi frekuensi variabel digunakan untuk melihat bagaimana data pada suatu variabel tersebar dalam penelitian. Melalui tabel distribusi frekuensi, peneliti dapat mengetahui apakah sebagian besar responden berada pada kategori tinggi, sedang, atau rendah. Hasil distribusi ini memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan data sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis lanjutan.

Tabel 1 Distribusi Nilai Siswa Variabel Hasil Belajar (Y)

No	Interval Nilai	Keterangan	F	%
1	< 70	Kurang Baik	6	19.4%
2	71 - 80	Cukup	5	16.1%
3	81 - 90	Baik	13	41.9%
4	91 - 100	Memuaskan	7	22.6%
			31	100.0%

Uji validitas dilakukan untuk memastikan instrumen mengukur variabel yang tepat, dan seluruh butir pernyataan pada variabel X1 dan X2,

dinyatakan valid karena nilai r hitung > r tabel. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi instrumen, dan semua variabel menunjukkan nilai Cronbach's Alpha > 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen penelitian layak digunakan untuk mengumpulkan data.

Uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian (X1, X2, Y) memiliki Cronbach's Alpha > 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Parameter	Keterangan
Media Pembelajaran (X1)	0.921	0.7	Reliabel
Motivasi Belajar (X2)	0.777	0.7	Reliabel

Uji asumsi klasik dilakukan untuk memastikan data memenuhi syarat analisis regresi linear, meliputi normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Data dinyatakan memenuhi asumsi jika berdistribusi normal (Asymp. Sig > 0,05), bebas multikolinearitas (VIF < 10, Tolerance > 0,10), bebas heteroskedastisitas (tidak ada pola residual), dan bebas autokorelasi

(Durbin-Watson mendekati 2). Uji ini penting agar model regresi valid, akurat, dan hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan baik.

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap Hasil Belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.11, nilai signifikansi Media Pembelajaran Berbasis Canva sebesar 0,002 ($< 0,05$) dan nilai signifikansi Motivasi Belajar sebesar 0,001 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel independen berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Hasil Belajar. Artinya, setiap peningkatan pada Media Pembelajaran Berbasis Canva maupun Motivasi Belajar akan meningkatkan Hasil Belajar siswa secara signifikan.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar

Hasil uji t menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Canva memiliki koefisien regresi (B) sebesar 0,606 dengan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$), yang menandakan pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap Hasil Belajar siswa. Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada Media Pembelajaran akan

meningkatkan Hasil Belajar sebesar 0,606 satuan, dengan asumsi variabel Motivasi Belajar tetap konstan. Temuan ini sangat relevan jika diterapkan pada SMK Budi Agung jurusan Pemasaran, terutama bila media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis Canva. Canva memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran visual seperti iklan pemasaran, poster promosi, atau modul interaktif yang menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan efektivitas media berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar. Anggraini dan Isnawati (2024) menemukan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi Sistem Respirasi secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil kognitif siswa. Penelitian Setyawan dan Sudarwanto (2023) menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dan mendapat respon positif dari siswa di kelas XI Bisnis Digital SMK. Selain itu, Puspitasari, Nurwahidin, dan Herpratiwi di SMKN 1 Bandar Lampung menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva terbukti valid, menarik, dan

efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, hasil penelitian Anda konsisten dengan temuan sebelumnya dan menegaskan bahwa Canva efektif meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran vokasi pemasaran melalui konten interaktif seperti simulasi kampanye digital dan poster promosi.

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis Canva juga telah menunjukkan efektivitasnya. Misalnya, Puspitasari, Nurwahidin & Herpratiwi (SMKN 1 Bandar Lampung) mengembangkan media pembelajaran interaktif Canva yang terbukti valid, menarik, dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Temuan ini mendukung penggunaan Canva di SMK Budi Agung karena selain menarik, media tersebut juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar melalui interaktivitas yang tinggi.

Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa Motivasi Belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat

motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam menentukan prestasi akademik mereka. Semakin tinggi motivasi internal maupun eksternal siswa, semakin besar kemungkinan mereka akan lebih gigih dalam belajar, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan menyelesaikan tugas dengan baik yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan demikian, temuan penelitian Anda yang menunjukkan pengaruh positif motivasi belajar terhadap hasil belajar sejalan dengan literatur terkini dan memperkuat pentingnya strategi pembelajaran yang tidak hanya mengoptimalkan media, tetapi juga memelihara dan meningkatkan motivasi siswa. Untuk SMK Budi Agung Pemasaran, guru dan kurikulum perlu memasukkan pendekatan motivasional, seperti memberikan umpan balik positif, proyek pembelajaran relevan dengan dunia pemasaran, dan penghargaan (reward) agar motivasi siswa tetap tinggi dan hasil belajar meningkat secara konsisten.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Motivasi Belajar secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh uji F yang menunjukkan bahwa kedua variabel bersama-sama dapat menjelaskan sebagian besar variasi dalam hasil belajar, yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek media dan motivasi sangat relevan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperkuat pengaruh motivasi belajar siswa. Ketika siswa termotivasi dan diberi media yang menarik dan interaktif, proses belajar menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Media seperti presentasi visual, video pembelajaran, modul interaktif, atau infografik dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif, sementara motivasi yang tinggi mendorong mereka untuk fokus, terlibat aktif, dan mempertahankan usaha dalam belajar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK Budi Agung pada kompetensi pemasaran. Media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sedangkan motivasi belajar mendorong keaktifan dan konsistensi siswa dalam proses pembelajaran. Secara simultan, kedua variabel tersebut memberikan kontribusi yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,805, yang berarti 80,5% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh media pembelajaran dan motivasi belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang didukung strategi peningkatan motivasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa SMK.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi media pembelajaran dan motivasi belajar secara simultan memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat

mengembangkan teori pembelajaran yang mengintegrasikan media digital interaktif dengan strategi motivasional sebagai model pembelajaran efektif di SMK, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan penerapan praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 159.

Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. In Penerbit Laksita Indonesia.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV Kaaffah Learning Center.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 25*. Universitas Diponegoro.

Juniarti, N., Bahari, Y., & Riva'ie, W. (2016). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sma. *Laboratorium Penelitian*

Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April, 2.

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2020). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, 21(1), 1–9.

Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Jurnal :

Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 12(3), 801–812. <https://doi.org/10.26740/Bioedu.V12n3.P800-811>

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.

Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 746.

Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021).

- Karakteristik Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 11233.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 4.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 111–112.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Correspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-Mail. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107–113.
- Ristyanti, A., Larasati, D. A., & Suryarini, D. Y. (2022). Pengaruh Media Canva Berbantu QR Code Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5762.
- Sari, D. A., & Mulyani, S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 105–112.
- Setyawan, A. S., & Sudarwanto, T. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Aktivasi Penjualan Melalui Marketplace Untuk Siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 12(3), 431–440. <https://doi.org/10.26740/jptn.v12n3.p431-440>