

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Meilisa Sajdah

Prodi Pendidikan Agama Islam STAI Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

Alamat: Jl. Betik Hati No.73, Tj. Aman, Kec. Kotabumi Sel., Kabupaten Lampung Utara, Lampung 34516

Korespondensi Penulis : sajdahmeilisa@gmail.com

Abstract. *This research basically aims to find, describe and analyze the influence between the variable use of the Canva X1 application and the variable student learning motivation (Y). where the main problem is the lack of student motivation to learn in the era of the onslaught of gedzet. As an effort to find out the influence of usage on the learning motivation of class VII students at Ibnu Rusyd Islamic Middle School. This research uses quantitative research methods with a large sample of 60 respondents. Data was collected using a closed questionnaire instrument in the form of multiple choices in which variable X1 consisted of 4 questions, and variable Y had 2 questions using a Likert scale. So, the questionnaire variable for using the Canva application has 4 questions, and the student learning motivation questionnaire has 2 questions so that the total of the questionnaires is 6 questions. In this research, it is explained that there is a significant influence between the use of the Canva application on students' learning motivation after carrying out associative analysis, in accordance with the research results of Thomas, O Bannon and Bolton, they found that 'use of the Canva application' can influence students' learning motivation. The research data collected was analyzed using descriptive analysis techniques with the average variable value for using the Canva application in the medium category being 27 students or 45%, and student learning motivation being 35 students or 58.3%. Then proceed with the Chi Square normality test on the use of Canva chi square, namely 248, 0673913 and to find the level of influence entered into the contingent coefficient formula, it was obtained 0.897 or "Very Strong". This shows that there is a very strong influence between the use of the Canva application on motivation. studying class VII students of Ibnu Rusyd Islamic Middle School*

Keywords: *Use of the Canva Application, Learning Motivation, Students*

Abstrak. Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk untuk menemukan, mendeskripsikan, dan menganalisis tentang pengaruh antara variabel penggunaan aplikasi canva X1, dengan variabel motivasi belajar siswa (Y). yang mana permasalahannya utama yakni kurangnya motivasi belajar siswa di era gempuran gedzet. Sebagai Upaya mengetahui bagaimana pengaruh antara penggunaan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Islam Ibnu Rusyd. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan banyak sampel sebanyak 60 responden. Data di kumpulkan dengan instrumen angket tertutup yang berbentuk pilihan ganda yang mana variabel X1 berjumlah 4 pertanyaan, dan variabel Y 2 pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Jadi, angket variabel penggunaan aplikasi canva berjumlah 4 pertanyaan, dan angket motivasi belajar siswa berjumlah 2 pertanyaan sehingga jumlah semua angket ada 6 pertanyaan. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa setelah di lakukan analisis asosiatif, sesuai dengan hasil penelitian Thomas, O Bannon dan Bolton mereka menemukan bahwa 'penggunaan aplikasi canva' dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Data penelitian yang terkumpul di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan rata-rata nilai variabel penggunaan aplikasi canva kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 45 %, dan motivasi belajar siswa sebanyak 35 siswa atau 58,3%. Kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas Chi Kuadrat pada penggunaan canva chi kuadrat yaitu 248, 0673913 dan untuk mencari tingkat pengaruh dimasukkan dalam rumus koefisien kontogensi diperoleh 0,897 atau "Sangat Kuat". Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Islam Ibnu Rusyd

Kata Kunci: *Penggunaan Aplikasi Canva, Motivasi Belajar, Peserta didik*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar terdapat suatu proses komunikasi, sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang tidak mungkin bisa hidup sendiri tanpa bantuan kepada manusia yang lainnya, artinya manusia dalam menjalankan aktivitasnya membutuhkan bantuan orang lain Bambang Warsita (2008:101), “Komunikasi merupakan kegiatan orang sehari-hari, kegiatan komunikasi bagi diri manusia merupakan bagian yang hakiki dalam kehidupannya. Hal ini sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Dalam hal ini Allah SWT telah berfirman dalam al-Qur’an surat al-Hujurat ayat 13, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”(Qs. Al-Hujurat: 13)

Terlebih saat ini kehidupan sosial masyarakat sudah didukung dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sehingga hubungan sosial masyarakat sudah tidak terbatas oleh ruang dan waktu Pada zaman sekarang perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat sehingga tidak dapat dihindarkan lagi bahwa hal ini akan berdampak pada berbagai sektor kehidupan, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu teknologi yang merambah didunia pendidikan adalah Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu canva. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi.

Penggunaan dalam Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai Pemanfaatan. Penggunaan ialah sesuatu ilmu melalui seni pemanfaatan suatu komponen melalui proses pengaturan yang terencana, terukur dan di dukung oleh berbagai sumber lain dalam sebuah wadah organisasi guna dapat mencapai tujuan Bersama yang maksimal (Ariani,2021).

Upaya pencapaian tujuan yang hendak dituju secara efektif dan efisien pemanfaatan juga merupakan sebuah proses yang direncanakan oleh semua unsur terkait, di organisasikan, di atur, dikendalikan dan diawasi sebagai (Purnamasari, 2019). Dari penjabaran pendapat para

ahli di atas dapat dipahami bahwa pemanfaatan merupakan suatu rencana masa depan dengan memiliki aturan dan pedoman untuk membantu dan mempermudah tercapainya tujuan .

Sedangkan Motivasi dapat diartikan sebagai suatu tujuan atau pendorong, dengan tujuan sebenarnya tersebut yang menjadi daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya dalam mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkannya baik itu secara positif ataupun negatif .Pada defnisi lain Motivasi berasal dari perkataan Bahasa Inggris yakni motivation. Namun perkataan asalnya adalah motive yang juga telah digunakan dalam Bahasa Melayu yakni kata motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu.Maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya.

Salah satu tujuan dari penggunaan ialah motivating yang mana mengarahkan atau menyalurkan perilaku-perilaku individu kearah tujuan-tujuan yang akan di capai(Hasibuan,2009). ada beberapa fungsi pengelolaan,Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 51 no 2 disebutkan bahwa Pengelolaan satuan pendidikan tinggi dilaksanakan berdaslarkan prinsip otonomi, akuntabilitas, jaminan mutu, dan evaluasi yang transparan (S.Meilisa,2022)

Penggunaan Aplikasi canva dalam pembelajaran itu sangat diperlukan sangatlah membantu manusia dalam dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah krativitas, lebih menghemat waktu dalam desain.Namun Jika aplikasi canva tidak digunakan dengan baik maka berkuranglah kebermanfatannya sehinggann proses pembelajaran bisa saja monoton dan membosankan dan menjadikan motivasi belajar menurun untuk para pelajar, , di lembaga-lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta yang lebih cendrung lebih menyukai aplikasi yang tidak membantu dalam pembelajaran seperti *game online, gadget* sangat mempengaruhi motivasi belajar anak

Hal ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Adriani Kala'lembang yang berkaitan dengan Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva (Adriani Kala'lembang,2021). Penelitian lainnya menyebutkan bahwa Penggunaan gadget yang tidak tepat sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan gadget dengan baik dan bisa memanfaatkann aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan baik seperti aplikasi canva maka akan dengan mudah kreatifitas dan menghemat waktu dalam membuat desain grafis seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam

belajar karena gadget telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran (Ince Prabu Setiawan Bakar u gadget maka semakin rendah minat belajar siswa (Dwi Ningsih,2022)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif termasuk kedalam penelitian asosiatif atau korelasional. penelitian dengan metode korelasional adalah “Penelitian yang terdapat hubungan dua variabel atau lebih (Anas Sudjono,2007). Sedangkan menurut tingkat eksplanasinya, penelitian ini termasuk kedalam penelitian asosiatif. Menurut Sugiyono, “Penelitian asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Adapun penelitian yang penulis lakukan yaitu memaparkan tentang bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi canva dan motivasi belajar siswa mata. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap pelaksanaan di antaranya: 1) Tahap pertama adalah perencanaan Penelitian, 2) Tahap kedua adalah menentukan populasi, sampel penelitian, 3) Penentuan tehnik pengumpulan data penelitian, 4) Tahap penganalisisan data hasil temuan penelitian.

Penelitian ini mencakup dua variabel penelitian, yakni: 1) variabel bebas (X) di sini adalah penggunaan canva sedangkan yang dikatakan variabel terikat (Y) Motivasi Belajar Siswa. Populasi yang diambil penulis disini adalah siswa SMP Islam Ibnu Rusyd yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 60 siswa. Dalam pengambilan sampel, penulis menggunakan teknik *probability sampling* salah satunya yaitu dengan sampel acak . pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populasi itu dan karna populasinya kurang dari 100 maka sampelnya peneliti ambil seluruhnya. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi di anggap homogen (Suharsimi Arikunto,2016).

Untuk mempermudah pengumpulan data, maka dari setia variabel peneliti membuat indikator-indikator yang kemudian akan dijadikan item-item dalam instrumen yang berupa pertanyaan.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen sebagai variabel adalah berikut:

No	Variabel	Alat Ukur	Indikator Pengelolaan	No. Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1	Penggunaan Aplikasi Canva	Angket	Menyelesaikan Tugas Sekolah	1,2,3	3

			Mudah Mengakses Internet	4, 5	2
			Diskusi Mengenai Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran	6, 7, 8	3
2	Motivasi Belajar Siswa	Angket	Cepat Tanggap	9,10	2
			Semangat dan Gigih Mengerjakan tugas	11,12,13	3
			Keinginan Mendapatkan Nilai Yang Baik	14, 15	2

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini terdapat 2 instrumen yaitu instrumen untuk mengetahui penggunaan aplikasi canva dan, instrumen minat belajar siswa dan instrumen untuk motivasi belajar siswa. Ketiga instrumen tersebut berupa angket tertutup. Jumlah pertanyaan keseluruhan 15 pertanyaan dengan perincian 8 pertanyaan berkaitan dengan aplikasi canva dan 7 pertanyaan lainnya berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Untuk masing-masing pertanyaan disiapkan 4 pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d. Cara menjawab pertanyaan tersebut dengan memilih satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan membari tanda (X). Sedangkan cara menilainya, untuk pertanyaan penggunaan aplikasi canva yang positif maupun yang motivasi siswa nilainya 4, jika menjawab b nilainya 3, jika menjawab c nilainya 2 dan jika menjawab d nilainya 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengujian Validitas Instrumen Penelitian

pengujian validitas butir soal dalam variabel penelitian menggunakan komputer program *excel*, dengan rumus korelasi *product moment* dari person dan dilanjutkan dengan uji t (*t-studen*). Item pertanyaan dinyatakan valid jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tarap kepercayaan 95 %. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Ibnu Rusyd Kotabumi yang berjumlah 10 orang siswa untuk uji coba instrumen yang tiap kelas 5 siswa.

a. Variabel Penggunaan Canva (X₁)

Tabel 2. Hasil Perhitungan Product Moment

No. Item	X	Y	X ²	Y ²	Xy
1	28	254	784	64516	7112
2	32	254	1024	64516	8128
3	35	254	1225	64516	8890
4	31	254	961	64516	7874
5	32	254	1024	64516	8128
6	33	254	1089	64516	8382
7	25	254	625	64516	6350
8	28	254	784	64516	7112

Tabel 3. Hasil Validitas Angket Penggunaan canva (X₁)

No	R _{xy}	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
1	0,458	1,458	1,86	Tidak Valid
2	0,090	0,285	1,86	Tidak Valid
3	0,270	0,794	1,86	Tidak Valid
4	1,112	-4,669	1,86	Tidak Valid
5	0,580	2,009	1,86	Valid
6	1,03	-15,23	1,86	Tidak Valid
7	0,941	6,776	1,86	Valid
8	0,620	2,238	1,86	Valid

Instrumen penggunaan canva setelah diolah dengan rumus korelasi *product moment* dan dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan rumus *t student*, taraf kepercayaan 95% dari 8 item pertanyaan, 3 item dinyatakan valid dan 5 item dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4 dan 7. Item yang tidak valid di buang dengan alasan terdapat item lain yang mewakili guna mengukur kisi-kisi instrumen yang telah dibuat.

b. Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y)

Tabel 4. Hasil Perhitungan Product Moment

No. Item	X	Y	X ²	Y ²	Xy
1	31	212	961	44944	6572
2	32	212	1024	44944	6784
3	35	212	1225	44944	7420
4	31	212	961	44944	6572
5	32	212	1024	44944	6784
6	33	212	1089	44944	6996
7	25	212	625	44944	5300

Tabel 5. Hasil Validitas Angket Motivasi Belajar (Y)

No	Rxy	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
1	0,39	1,198	1,86	Tidak Valid
2	0,104	0,280	1,86	Tidak Valid
3	0,389	1,10	1,86	Tidak Valid
4	0,735	3,067	1,86	Valid
5	0,427	1,208	1,86	Tidak Valid
6	0,551	1,880	1,86	Valid
7	0,412	1,27	1,86	Tidak Valid

Instrumen motivasi belajar setelah diolah dengan rumus korelasi *product moment* dan dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan rumus *t student*, taraf kepercayaan 95% dari 7 item pertanyaan, 2 item dinyatakan valid dan 5 item dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1, 2, 3, 5 dan 7. Item yang tidak valid di buang dengan alasan terdapat item lain yang mewakili guna mengukur kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Variabel Penggunaan Canva berjumlah 2 item pertanyaan. , dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6. Indikator Angket

No	Variabel	Indikator	Item Valid	Item Tidak Valid
1	Motivasi Belajar Siswa	Cepat Tanggap		1,2
		Semangat dan Gigih Mengerjakan tugas	4	3, 5
		Keinginan Mendapatkan Nilai Yang Baik	6	7

2. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen pada penelitian ini di olah dengan menggunakan rumus korelasi dari *sperman brown* metode belah dua teknik ganjil genap dengan bantuan komputer program *microsoft excel*, dimana setelah nilai korelasi ditemukan dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan rumus *t student* taraf kepercayaan 95%. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika $t_{hitung} = 0,3$ dan sebaliknya.

a. Variabel Penggunaan Canva (X1)

Tabel 7. Uji Penggunaan Canva

Hasil uji Penggunaan Canva						
No.Res.	Skor Total	Ganjil (X)	Genap (Y)	X ²	Y ²	XY
1	20	11	9	121	81	99
2	22	9	13	81	169	117
3	19	10	9	100	81	90
4	22	11	11	121	121	121
5	28	14	14	196	196	196
6	26	13	13	169	169	169
7	27	14	13	196	169	182
8	27	14	13	196	169	182
9	24	10	14	100	196	140
10	29	14	15	196	225	210
Jumlah	244	120	124	1476	1576	1506

$$R_b = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$R_b = \frac{15060 - 14880}{\sqrt{14760 - 14400} \cdot \sqrt{15760 - 15376}}$$

$$R_b = \frac{180}{\sqrt{360} \cdot \sqrt{384}} = \frac{180}{\sqrt{138240}} = \frac{180}{371,806} = 0,484$$

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0,484\sqrt{10-2}}{\sqrt{1-(0,484)^2}} = \frac{0,484\sqrt{8}}{\sqrt{1-0,234}} = \frac{0,484 \cdot 2,83}{0,766} = \frac{1,369}{0,766} = 1,787$$

Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} = 0,3$ maka instrumen dikatakan reliabel dan sebaliknya.

Keputusan: $r_{hitung} > 0,3$ atau $0,484$ maka instrumen dikatakan reliabel.

Hasil perhitungan bahwa r_b ; r_{11} sebesar $0,484$ dan t_{hitung} sebesar $1,787$ dengan keputusan dikatakan reliabel $0,3$. Dengan demikian $r_{hitung} > 0,3$ maka instrumen variabel pengelolaan

gawai dikatakan reliabel. Oleh karena itu instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

b. Variabel Motivasi Belajar Siswa (X2)

Tabel 8. Uji Motivasi Belajar

Hasil uji Motivasi Belajar Siswa						
Subjek	Skor Total	Ganjil (X)	Genap (Y)	X ²	Y ²	XY
1	21	14	7	196	49	98
2	19	9	10	81	100	90
3	16	10	6	100	36	60
4	20	11	9	121	81	99
5	25	14	11	196	121	154
6	24	13	11	169	121	143
7	23	14	9	196	81	126
8	25	14	11	196	121	154
9	21	10	11	100	121	110
10	25	14	11	196	121	154
Jumlah	219	123	96	1551	952	1188

$$R_b = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$R_b = \frac{11880 - 11808}{\sqrt{15510 - 15129} \cdot \sqrt{9520 - 9216}}$$

$$R_b = \frac{72}{\sqrt{381.304}} = \frac{72}{\sqrt{115824}} = \frac{72}{340,329} = 0,211$$

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0,211\sqrt{10-2}}{\sqrt{1-(0,211)^2}} = \frac{0,211\sqrt{8}}{\sqrt{1-0,044}} = \frac{0,211 \cdot 2,83}{0,955} = \frac{0,597}{0,955} = 0,625$$

Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} = 0,3$ maka instrumen dikatakan reliabel dan sebaliknya.

Keputusan: $r_{hitung} < 0,3$ atau $0,211$ maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Hasil perhitungan bahwa r_b ; r_{11} sebesar 0,211 dan t_{hitung} sebesar 0,625 dengan keputusan dikatakan reliabel 0,3. Dengan demikian $r_{hitung} < 0,3$ maka instrumen variabel motivasi belajar dikatakan tidak reliabel. Oleh karena itu instrumen tersebut tidak dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 siswa yang setiap kelas diambil semua siswa, yaitu kelas VII putri berjumlah 27 siswi dan kelas VII putra berjumlah 33 siswa. Maka hasil dapat di deskripsian sebagai berikut:

a. Deskripsi Variabel Penggunaan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 siswa dengan menggunakan 3 angket yang valid dengan skala likert, masing-masing angket disediakan 4 pilihan jawaban yaitu a, b, c dan d dengan penelitian jika memilih a nilainya 4, jika memilih b nilainya 3, jika memilih c nilainya 2 dan jika memilih d nilainya 1. Adapun tabel hasil angket penggunaan aplikasi canva sebagai berikut:

Tabel 9. Agket Penggunaan Aplikasi Canva

No. Responden	No Pertanyaan			Total Skor
	1	2	3	
1	3	3	2	8
2	4	1	3	8
3	2	2	3	7
4	2	1	2	5
5	3	3	3	9
6	3	3	3	9
7	3	4	4	11
8	2	3	3	8
9	2	2	1	5
10	4	3	3	10
11	3	3	2	8
12	3	2	3	8
13	4	3	3	10
14	4	2	4	10
15	2	2	0	4
16	3	3	4	10
17	4	4	2	10
18	4	4	2	10
19	2	2	3	7

20	4	3	2	9
21	4	2	3	9
22	4	2	3	9
23	3	3	3	9
24	4	2	3	9
25	3	2	3	8
26	3	2	3	8
27	4	2	2	8
28	3	4	4	11
29	4	4	2	10
30	4	1	3	8
31	3	4	4	11
32	4	3	3	10
33	4	4	3	11
34	4	4	3	11
35	4	3	2	9
36	3	2	2	7
37	3	3	3	9
38	2	4	1	7
39	4	2	3	9
40	4	4	3	11
41	4	4	1	9
42	3	3	3	9
43	3	3	3	9
44	4	3	3	10
45	4	3	2	9
46	3	4	4	11
47	4	4	4	12
48	4	3	2	9
49	3	3	3	9
50	3	3	2	8
51	1	2	2	5
52	3	3	4	10
53	4	4	4	12
54	1	3	3	7
55	2	4	4	10
56	4	3	4	11
57	2	2	4	8
58	3	4	4	11
59	2	2	2	6
60	4	4	2	10
Jumlah	193	174	168	535

Dari hasil angket tentang penggunaan gawai di atas, dapat diketahui:

a. Skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar 12

Skor terkecil 4

a. Nilai *Range* (Rentang Kelas)

$$R = X_t - X_r + 1$$

$$= 12 - 4 + 1$$

$$= 9$$

b. Jumlah kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \cdot \log n$$

$$= 1 + 3,3 \cdot \log 60$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,778$$

$$= 1 + 5,867$$

$$= 6,5867 = 7$$

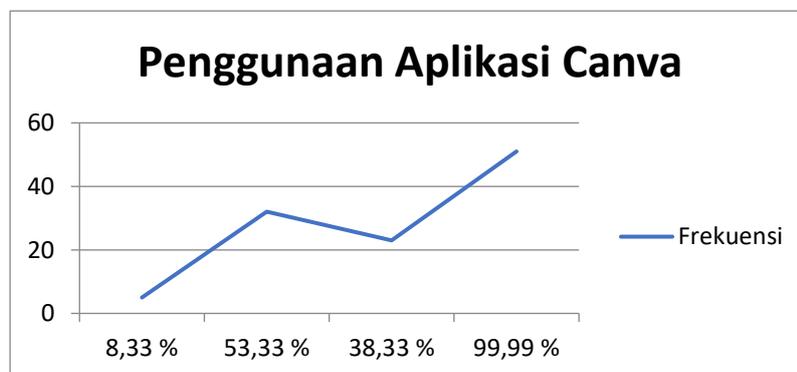
c. Panjang kelas atau interval kelas

$$I = \frac{r}{k} = \frac{9}{7} = 1,28 = 1$$

d. Tabel Penolong

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penggunaan Canva

No	Interal Kelas	Tally	Frekuensi	Presentase
1	4-6		5	8,33 %
2	7-9	 	32	53,33 %
3	10-12	 	23	38,33 %
Jumlah		60	60	99,99 %



Grafik 1. Tingkat Frekuensi Penggunaan Canva

a) Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi ini di kelompokkan menjadi 4 kelas dengan kriteria tinggi, sedang dan sangat rendah sebagai berikut:

Tabel 11. Pengelompokan Skor Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Canva

No	Interval Kelas	Xi	F	Xi.F	Kriteria	Presentas i
1	4-5	4,5	4	18	Sangat Rendah	6,67%
2	6-7	6,5	6	39	Rendah	10 %
3	8-9	8,5	27	229,5	Sedang	45 %
4	10-12	11	23	253	Tinggi	38,33 %
	Jumlah	30,5	60	539,5	-	100%

b) Mean (Rata-rata)

$$X = \frac{\sum FX_i}{n} = \frac{539,5}{60} = 8,9 \text{ dibulatkan } 9$$

Penggunaan gawai yang diterapkan pada 60 orang siswa jika di rata-rata di peroleh nilai 27 (sedang). Dengan demikian dapat di kategorikan bahwa Penggunaan Aplikasi Canva SMP Islam Ibnu Rusyd Kotabumi khususnya termasuk kategori sedang.

Dengan demikian maka kriteria penilaian pada responden adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat penggunaan canva kategori tinggi sebanyak 23 siswa atau 38,33 %.
- 2) Tingkat penggunaan canva kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 45 %.
- 3) Tingkat penggunaan canva kategori rendah sebanyak 6 siswa atau 10%.
- 4) Tingkat penggunaan canva kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa atau 6,67%

b. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar Siswa (X2)

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 siswa dengan menggunakan 2 angket yang valid dengan skala likert, masing-masing angket disediakan 4 pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d dengan penelitian jika memilih a nilainya 4, jika memilih b nilainya 3, jika memilih c niainya 2 dan jika memilih d nilainya 1. Adapun tabel hasil angket motivasi belajar siswa yang sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (X2)

No Responden	No Pertanyaan		Total Skor
	1	2	
1	2	2	4
2	3	4	7
3	1	2	3
4	3	2	5
5	4	3	7
6	3	2	5
7	4	4	8
8	4	2	6
9	4	2	6
10	4	4	8
11	4	3	7
12	2	2	4
13	4	2	6
14	4	3	7
15	4	2	6
16	4	4	8
17	2	4	6
18	4	4	8
19	2	2	4
20	2	4	6
21	2	2	4
22	2	4	6
23	2	4	6
24	4	4	8
25	4	3	7
26	4	3	7
27	4	4	8
28	2	4	6
29	4	4	8
30	4	4	8
31	4	4	8
32	4	3	7
33	2	4	6
34	3	4	7
35	4	3	7
36	4	3	7
37	3	4	7
38	3	1	4
39	4	2	6

40	4	3	7
41	4	4	8
42	4	3	7
43	3	4	7
44	2	4	6
45	4	3	7
46	2	3	5
47	2	4	6
48	2	4	6
49	4	3	7
50	4	4	8
51	3	4	7
52	4	4	8
53	4	2	6
54	2	2	4
55	4	2	6
56	2	3	5
57	3	2	5
58	3	3	6
59	4	4	8
60	3	4	7
Jumlah	194	190	384

Dari hasil angket tentang motivasi belajar siswa di atas maka dapat diketahui:

- a. Skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar 8

Skor terkecil 3

- b. Nilai *Range* (Rentang Kelas)

$$R = X_t - X_r + 1$$

$$= 8 - 3 + 1$$

$$= 6$$

- c. Jumlah kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \cdot \log n$$

$$= 1 + 3,3 \cdot \log 60$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,778$$

$$= 1 + 5,078$$

$$= 6,78 = 7$$

- d. Panjang kelas atau interval kelas

$$I = \frac{r}{k} = \frac{6}{7} = 0,85 = 1$$

e. Tabel Penolong

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa

No	Interval Kelas	Tally	Frekuensi	Presentase
1	3-4	II	7	11,67 %
2	5-6	IIII IIII II	22	36,67 %
3	7-8	IIII IIII IIII IIII IIII I	31	51,67 %
Jumlah		60	60	100,01 %

Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi ini di kelompokkan menjadi 4 kelas dengan kriteria tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah sebagai berikut:

Tabel 14. Pengelompokan Skor Hasil Motivasi Belajar (Y)

No	Interval Kelas	Xi	F	Xi.F	Kriteria	Presentasi
1	2-3	2,5	1	2,5	Sangat Rendah	1,67 %
2	4-5	4,5	11	49,5	Rendah	18,33 %
3	6-7	6,5	35	227,5	Sedang	58,33 %
4	8-9	8,5	13	110,5	Tinggi	21,67%
Jumlah		37,5	60	390	-	100 %

a. Mean (Rata-rata)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX_i}{n} = \frac{390}{60} = 6,5 \text{ dibulatkan } 7$$

Motivasi belajar siswa yang diterapkan pada 60 orang siswa jika di rata-rata di peroleh nilai 35 (sedang).

Dengan demikian maka kriteria penilaian pada responden adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat motivasi belajar siswa kategori tinggi sebanyak 13 siswa atau 21,67 %.
- 2) Tingkat motivasi belajar siswa kategori sedang sebanyak 35 siswa atau 58,33 %.
- 3) Tingkat motivasi belajar siswa kategori rendah sebanyak 11 siswa atau 18,33 %.
- 4) Tingkat motivasi belajar siswa kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa atau 1,67 %.

4. Analisis Asosiatif dan Uji Hipotesis

a) Analisis Asosiatif

chi kuadrat yaitu 248,0673913 selanjutnya X^2 di hitung dikonsultasikan ke X^2 tabel.

Derajat kebebasan atau (db) = (baris-1).(kolom-1) = (4-1).(4-1) = 3 X 3 = 9.

Dengan db 9 dan taraf signifikan 1 % di dapat hasil 21,7 sedangkan dengan taraf 5 % di dapat hasil sebesar 16,9. Sehingga dapat di simpulkan bahwa X^2 hitung > X^2 tabel atau 248,0673913 > 21,7.

Ha: Ada pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa. Maka Ha (Hipotesis Kerja) di terima

Ho: Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar. Maka Ho (Hipotesis Nihil) di tolak

Jadi, kesimpulannya bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa

b) Analisis Koefisien Kontogenesi

$$C/KK = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + n}} = \sqrt{\frac{248,0673913}{248,0673913 + 60}} = \sqrt{\frac{248,0673913}{308,067391}} = \sqrt{0,80523742} = 0,897$$

Determinan = $r^2 \times 100\% = (0,897)^2 \times 100\% = 0,805 \times 100\% = 80,5\%$

Jadi faktor penggunaan aplikasi canva yang mempengaruhi motivasi belajar adalah 80,5 % dan faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah 19,5 %.

Tabel 15. Interpretasi Koefisien-koefisien Nilai r

No	Interpretasi Koefisien	Tingkat Pengaruh
1	0,80 - 1,000	Sangat Kuat
2	0,60 - 0,799	Kuat
3	0,40 - 0,599	Cukup Kuat
4	0,20 - 0,399	Rendah
5	0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Setelah di peroleh nilai chi kuadrat sebesar 0,805 di konsultasikan ke tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r maka ada pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa

4. PEMBAHASAN

Dari data hasil penelitian tingkat penggunaan aplikasi canva kategori tinggi sebanyak 23 siswa atau 38,33 %, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 45 %. kategori rendah sebanyak 6 siswa atau 10% dan kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa atau 6,67%. Jika di rata-ratakan masuk kategori sedang.

Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran berdasarkan tingkat pengelolaan termasuk sedang, seperti yang di jelaskan oleh Guru SMP Islam Ibnurusyd Bapak Isma , “Aplikasi Canva adalah aplikasi yang menyenangkan sehingga menjadi motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran setelah melewati masa sekarang terutama pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa SMP Islam Ibnu Rusyd Kotabumi sangatlah sangat kuat dalam proses pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva saat pembelajaran yang memanfaatkan media sosial.

5. SIMPULAN

Hasil penelitian penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan penelitian tingkat penggunaan aplikasi canva kategori tinggi antara 10-12 sebanyak 23 orang dengan 38,33%, kategori sedang antara 8-9 sebanyak 6 orang dengan 45%, kategori rendah antara 6-7 sebanyak 6 siswa dengan 10%, dan kategori sangat rendah antara 4-5 sebanyak 4 orang dengan 6,67%. Jika di rata-ratakan masuk kategori sedang. Sedangkan dari hasil data chi kuadrat di dapatkan hasil 248,0673913 Sehingga dapat di simpulkan bahwa X^2 hitung $> X^2$ tabel atau $248,0673913 > 21,7$, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Islam Ibnu Rusyd

Hasil penelitian penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa kategori tinggi antara 8-9 sebanyak 13 orang dengan 21,67%, kategori sedang antara 6-7 sebanyak 35 orang dengan 58,33%, kategori rendah antara 4-5 sebanyak 11 siswa dengan 18,33%, dan kategori sangat rendah antara 2-3 sebanyak 1 siswa dengan 1,67%. Jika di rata-ratakan masuk kategori sedang. Sedangkan dari hasil data chi kuadrat di dapatkan hasil 248,0673913 Sehingga dapat di simpulkan bahwa X^2 hitung $> X^2$ tabel atau $248,0673913 > 21,7$, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Islam Ibnu Rusyd.

Hasil penelitian penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa. Setelah di lakukan penghitungan menggunakan analisis kontogency di dapatkan hasil 0,805, di konsultasikan ke tabel interprestasi *koefisien korelasi* nilai r maka ada pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Islam Ibnu Rusyd

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. 2007. *Pengantar Statistik Suatu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada
- Anitah, S, (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang W. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Dwi N.(2022). *Pengaruh Adiksi Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngawen*, Vol. 4 No. 5. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/7944/5977>
- Halen D, [Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam](#).1 Vol 1 No 2 (2022).
- Hasibuan, Malayu S.P.(2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Edisi revisi cetakan ke tiga belas)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasibuan, Malayu S.P.(2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Edisi revisi cetakan ke tiga belas)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Herson A, (2017). *Manajemen Lingkungan Belajar Berbasis Pendidikan Islam*, IRFANI: Jurnal of Islam Education, Vol 13 No 1.
- <http://zulfikarputra.com/2011/pengertian-pengelolaan/>. Di akses pada tanggal 22 Desember 2012.
- <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/529>
- https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=TCx1jUkAAAAJ&citation_for_view=TCx1jUkAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=TCx1jUkAAAAJ&citation_for_view=TCx1jUkAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Ince Prabu S.B.(2021).*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar*. Volume2, Nomor1.
- <https://www.neliti.com/id/publications/369995>

- Mayasari, H. (2012). *Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang*. Manajemen dan Kewirausahaan, 3 (1): hal. 97-98, (online), (HYPERLINK “[http:// repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf](http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf)” <http:// repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/bab2.pdf> , diakses 26 Januari 2016.
- Muhammad A. (1987). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020* PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
- Sajdah M. *Akuntabilitas Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta Lampung Utara*.
- Sardiyanah, (2014). *Lingkungan Pembelajaran yang Eektif*, *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, Vol 6 No 2.
- Siti Aisah, dkk, (2023). *Hubungan Kemampuan Menerapkan Manajemen Kelas Dan Etos Kerja Guru Dengan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Pahlawan: Journal Basicedu. Vol 7 No 1
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta