



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Palopo

Kamelia Sukardi¹, Sitti Hajerah Hasyim², Sahade³

^{1,2,3}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Jl. A.P. Pettarani Kota Makassar, 90221, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: kameliaasukardi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Palopo. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa program akuntansi SMK Negeri 1 Palopo yang berjumlah 34 siswa, sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dengan sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen yang terdiri atas uji validitas dan uji reliabilitas, dan uji hipotesis yang terdiri dari analisis regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan uji-t dengan menggunakan *SPSS*. Berdasarkan Hasil analisis data yang dilakukan, maka diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y' = 99,311 + 0,694X$ yang berarti penggunaan aplikasi *canva* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa yang berarti setiap penambahan 1 nilai penggunaan aplikasi *canva*, maka nilai motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 0,694 satuan. Dari hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti penggunaan aplikasi *canva* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan demikian hipotesis diterima. Dari hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai $R^2 = 61\%$ yang berarti penggunaan aplikasi *canva* memiliki kontribusi kepada motivasi belajar siswa sebesar 61% sedangkan sisanya 39% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: *Canva*, Motivasi Belajar, Akuntansi, Media

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia dapat meningkat karena adanya pendidikan, khususnya dalam aspek spiritual, intelektual, dan profesional merupakan tujuan strategis yang dicapai melalui pendidikan untuk mengolah akal pikiran yang dimilikinya membutuhkan proses. Di era digital dan teknologi informasi saat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik dengan menyediakan berbagai sumber daya yang menarik dan interaktif. Media Pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer” (Arsyad, 2019 :23). Pemakaian media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan belajar siswa, minat belajar dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Contoh media pembelajaran yang terus berkembang adalah aplikasi canva, pada aplikasi canva terdapat fitur presentasi yang dirancang untuk meningkatkan proses belajar-mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Perkembangannya mencerminkan upaya berkelanjutan untuk memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Menurut Tanjung & Faiza (2019:80) canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan fitur membuat resume, presentasi, poster, brosur, pamflet, diagram, spanduk, penanda, dan banyak lagi. Dengan beragam desain dan template yang menarik dan unik, canva memenuhi kebutuhan kreatif yang berbeda-beda. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai template presentasi yang mencakup tema bisnis, teknologi, pendidikan, dan kreatif, menawarkan rangkaian pilihan desain yang komprehensif bagi pengguna. Menurut Fransiska, Sumiharsono, & Triwahyuni (2023:1849) Guru dapat memanfaatkan fitur presentasi pada aplikasi canva untuk memotivasi siswa dengan menyampaikan isi secara visual dan audio yang menarik. Adapun indikator menurut hapsari & Zulherman (2021:2389) yaitu visual, audio, Isi, bahasa dan tulisan. Pemanfaatan alat bantu visual, seperti media video, untuk menyampaikan informasi telah diakui sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran. Aplikasi Canva adalah aplikasi online yang menawarkan banyak template desain grafis, salah satunya template presentasi dengan perancangan mudah, cepat dan menarik secara visual audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Presentasi menggunakan aplikasi canva dengan fitur visual, audio, isi/ teks, bahasa dan tulisan yang dapat membantu guru dalam mempresentasikan materi. Fransiska, Sumiharsono, & Triwahyuni (2023:1849). Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran. penggunaan media pembelajaran yang secara efektif dan efisien dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Kristanto, A. 2016:15).

Memanfaatkan presentasi melalui aplikasi *canva* untuk pembelajaran akuntansi memang sangat menarik, mengingat keunggulan *canva* dalam presentasi visual, pemanfaatan audio, animasi yang menarik secara visual, beragam format teks, dan beragam template. Animasi dan grafik dinamis dari aplikasi ini menawarkan kepada siswa pendekatan alternatif untuk memahami konsep-konsep abstrak, sekaligus

meningkatkan motivasi belajar siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Cara pandang tersebut selaras dengan pernyataan Oktiani (2017:225) yang menyatakan bahwa “antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan faktor kunci keberhasilan tujuan pembelajaran”. Memasukkan aplikasi *canva* ke dalam kurikulum merupakan strategi yang efektif demi peningkatan semangat dan motivasi siswa. Aplikasi *canva* banyak digunakan dalam presentasi dan berbagai fitur lainnya, sebagai media yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sari & Fatonah (2022:1701) yang menyatakan bahwa aplikasi *canva* adalah aplikasi online di internet, berfungsi sebagai alat serbaguna untuk membuat video, presentasi, dan media pembelajaran. Penggunaannya lebih dari sekedar fungsi, secara aktif mendorong motivasi belajar dan berkontribusi terhadap pengalaman kelas yang lebih menyenangkan melalui penggunaan media presentasi. Fitur dinamis pada aplikasi *canva* menjadikannya aset berharga dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar, meliputi: adanya hasrat dalam belajar, dorongan belajar, adanya harapan, adanya penghargaan, ketertarikan belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. (Uno, 2017:23). Jenis motivasi belajar menurut (Widiasworo, 2017:20) yaitu siswa memperoleh motivasi secara internal dan siswa termotivasi secara eksternal. Menurut (Irham & Wiyani, 2020:57) Motivasi yang tinggi akan sangat mungkin muncul pada siswa ketika adanya keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses pembelajarannya, adanya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam belajar, dan adanya upaya dari guru untuk memelihara agar siswa senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sari & Fatonah (2022:1701) Penggunaan aplikasi *canva* secara aktif mendorong motivasi belajar dan berkontribusi terhadap pengalaman kelas yang lebih menyenangkan melalui penggunaan media presentasi. Fitur pada aplikasi *canva* menjadikannya aset berharga dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Hasil yang dicapai siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi belajarnya. Setiap

siswa memiliki alasan berbeda untuk ingin belajar, dan tingkat motivasi mereka berdampak signifikan terhadap keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar rendah sering kali menunjukkan berkurangnya antusiasme dan keterlibatan dalam kegiatan kelas, sedangkan siswa dengan motivasi tinggi lebih cenderung berpartisipasi aktif dan unggul dalam pembelajaran. Mengenali dan mengatasi beragam motivasi di kalangan siswa sangat penting untuk mengembangkan lingkungan yang mendorong pembelajaran efektif dan mendorong partisipasi aktif. Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan dapat diketahui bahwa keterkaitan penggunaan aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar adalah aplikasi *canva* memberikan berbagai keuntungan, khususnya dalam media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memicu motivasi belajar siswa. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2019:104) bahwa “apabila *subjeknya* kurang dari 100, maka lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah *subjeknya* lebih dari 100 maka dapat diambil sampel sebesar 10-15 persen atau 20-25 persen”. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menemukan bahwa subjek pada kelas X AKL 1 di SMK Negeri 1 Palopo kurang dari 100 maka peneliti mengambil sampel jenuh pada kelas X AKL 1 yaitu 34 siswa.

Salah satu sekolah di Sulawesi Selatan yaitu SMK Negeri 1 Palopo, menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X, XI, dan XIII yang mewajibkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga media pembelajaran aplikasi *canva* bisa dimanfaatkan. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa belum menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran akuntansi dasar kelas X materi persamaan dasar akuntansi. Berdasarkan observasi awal, menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *canva* yang diukur dengan rata-rata persentase variabel yang terkait dengan materi persamaan dasar akuntansi kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Palopo. Variabel penggunaan aplikasi *canva* terdiri dari empat indikator : audio 59%, dan isi 60% yang melampaui persentase rata-rata sebesar 58% dan dikategorikan baik menurut Rukajat (2018:10). Namun, ada dua fitur yang berada di bawah rata-rata persentase yaitu bahasa dan tulisan sebesar 40% dan visual sebesar 53%. indikator ini menunjukkan adanya tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *canva* yang beragam. Sementara itu, motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan.

Pada variabel motivasi belajar siswa terdapat enam indikator di antaranya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa

depan, dan lingkungan belajar yang kondusif berada dalam persentase diatas rata-rata persentase variabel berada dalam kategori cukup baik yaitu 57% menurut Rukajat (2018:10). Namun terdapat beberapa indikator yang berada di bawah rata-rata persentase variabel di antaranya adalah penghargaan dalam belajar sebesar 52 persen dan kegiatan menarik dalam belajar sebesar 50 persen. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* memperoleh rata-rata yang cukup tinggi namun motivasi belajar siswa rendah menurut Rukajat (2018:10). Hal ini tidak sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanaky (2019:5) “dengan adanya media pembelajaran, dapat memberikan manfaat terutama meningkatkan motivasi belajar”. Keterkaitan hubungan antara motivasi belajar dan penggunaan aplikasi *canva* memang menarik. Meskipun beberapa wawasan dari penelitian sebelumnya telah didokumentasikan, masih banyak hal yang perlu diungkap. Oleh karena itu, aplikasi *canva*, memiliki fitur presentasi yang mungkin berkontribusi pada motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian penulis menarik judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Palopo”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Objek dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Palopo. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Palopo yang berjumlah 34 siswa tahun ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh yang seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel sehingga diperoleh sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, uji instrumen, dan uji hipotesis. Data di olah dan di analisis menggunakan aplikasi *SPSS*, hingga diperoleh hasil dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif Persentase

Penggunaan Aplikasi *Canva*

Berikut disajikan tabel rekapitulasi tanggapan responden penelitian terhadap keseluruhan indikator variabel Penggunaan Aplikasi *Canva*, dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan hasil persentase skor aktual penggunaan aplikasi *canva* diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 74 persen yang termasuk kriteria baik. Meskipun demikian, masih terdapat dua indikator dibawah rata-rata persentase skor aktual sebesar 74 persen yaitu Indikator audio dan indikator Isi yaitu 72 persen.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Variabel Penggunaan Aplikasi *Canva*

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual (%)	Keterangan
1	Visual	257	340	76%	Baik
2	Audio	233	340	69%	Baik
3	Isi	976	1.360	72%	Baik
4	Bahasa dan Tulisan	265	340	78%	Baik
Rata-rata		432,75	595	74%	Baik

Sumber: Hasil Olah Data Kuesioner, 2024

Motivasi Belajar

Berikut disajikan tabel rekapitulasi tanggapan responden penelitian terhadap keseluruhan indikator variabel motivasi belajar siswa, dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kesimpulan Tanggapan Responden tentang Motivasi Belajar

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual (%)	Keterangan
1)	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	598	840	71%	Baik
2)	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	253	340	74%	Baik
3)	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	246	340	72%	Baik
4)	Adanya penghargaan dalam belajar	262	340	77%	Baik
5)	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	236	340	69%	Baik
6)	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	242	340	71%	Baik
Rata-rata		306,17	423,33	73%	Baik

Sumber: Hasil olah data kuesioner 2024

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan hasil persentase skor aktual motivasi belajar siswa diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 73 persen yang tergolong baik. Meskipun demikian, masih terdapat empat indikator yang masih di bawah rata-rata persentase skor aktual 73 persen yaitu indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil sebesar 71 persen, indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan dengan rata-rata

persentase 72 persen, indikator adanya kegiatan menarik dalam belajar sebesar 69% dan indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 71%.

2. Uji Instrumen

Uji Validitas

Berdasarkan data pada Tabel 3, yang menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan yang diajukan untuk variabel penggunaan aplikasi *canva* (X) mempunyai nilai r_{hitung} antara 0,418 sampai dengan 0,683. yang berarti nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu 0,338 sehingga dinyatakan valid. Sedangkan seluruh item pernyataan yang diajukan untuk variabel motivasi belajar (Y) mempunyai nilai r_{hitung} antara 0,413 sampai dengan 0,613 yang berarti nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu 0,338 sehingga dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Aplikasi Canva dan Motivasi Belajar

Butir Pernyataan No	Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>			Motivasi Belajar		
	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0,667	0,338	Valid	0,552	0,338	Valid
2	0,560	0,338	Valid	0,531	0,338	Valid
3	0,527	0,338	Valid	0,568	0,338	Valid
4	0,628	0,338	Valid	0,613	0,338	Valid
5	0,536	0,338	Valid	0,545	0,338	Valid
6	0,55	0,338	Valid	0,518	0,338	Valid
7	0,552	0,338	Valid	0,511	0,338	Valid
8	0,683	0,338	Valid	0,529	0,338	Valid
9	0,418	0,338	Valid	0,476	0,338	Valid
10	0,533	0,338	Valid	0,464	0,338	Valid
11	0,666	0,338	Valid	0,469	0,338	Valid
12	0,523	0,338	Valid	0,537	0,338	Valid
13	0,513	0,338	Valid	0,413	0,338	Valid
14	0,640	0,338	Valid	0,495	0,338	Valid
15				0,539	0,338	Valid

Sumber: Hasil olah data dari SPSS

Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama” Pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS, bahwa instrumen variabel penggunaan aplikasi *canva* dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,840 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan

reliabel. (Sugiyono, 2018:185) Hasil pengujian reliabilitas terhadap variabel penggunaan aplikasi *canva* dapat dilihat dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Aplikasi *Canva*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's alpha</i>	N of Items
.840	14

Sumber : Hasil olah data dari SPSS

Adapun kemampuan motivasi belajar dengan nilai *cronbach's alpha* 0,798 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas terhadap variabel penggunaan aplikasi *canva* dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's alpha</i>	N of Items
.798	15

Sumber : Hasil olah data dari SPSS

3. Uji Hipotesis

Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar. Hasil perhitungan regresi linear sederhana pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.311	6.431		15.444	.000
	Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>	.694	.097	.783	7.124	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Hasil olah data dari SPSS

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y' = 99,311 + 0,694X$$

Uji-t

Uji-t untuk mengetahui signifikan dengan menguji hipotesis dan mengukur sejauh mana dampak variabel *independent* yaitu aplikasi *canva* terhadap variabel *dependent* yaitu motivasi belajar. Hal ini memerlukan pertimbangan cermat terhadap ambang batas signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,005. Analisis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian uji t pada penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Uji-t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	99.311	6.431		15.444	.000
Penggunaan Aplikasi Canva	.694	.097	.783	7.124	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Hasil olah data dari SPSS

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada Tabel 7, dari pengujian analisis uji-t, menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti variabel pengaruh penggunaan aplikasi *canva* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Palopo. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini “diterima”.

Koefisien Determinasi (R²)

Menurut Ghazali (2016:97) Nilai R² yang kecil (mendekati nol) menunjukkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien korelasi determinasinya antara nol sampai dengan satu (0-1). Hampir seluruh informasi yang diperlukan untuk memprediksi ketergantungan variabel disediakan oleh sejumlah kecil variabel independen dengan nilai R² yang besar (hampir satu). Koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan materi persamaan dasar akuntansi kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Palopo. Hasil analisis koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 8:

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,783 ^a	,613	,601	3.293
a. Predictors: (Constant), Aplikasi <i>Canva</i>				

Sumber : Hasil Olah Data SPSS

Berdasarkan hasil analisis data dalam Tabel 8, maka diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,613 atau 61 persen. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* memiliki kontribusi sebesar 61 persen terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan materi persamaan dasar akuntansi kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Palopo sedangkan sisanya 39 persen dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Fatonah, 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”, diperoleh Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai t_{hitung} sebesar $4,358 > t_{tabel} 2,000$, nilai t_{hitung} $0,069 > t_{tabel} 2,000$ dan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} $11,471 > F_{tabel} 2,000$. , jadi dapat disimpulkan hipotesis t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari, Hadiwiyono & Pramono 2024) “Pengaruh Media Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Perhotelan SMK Negeri 6 Semarang”, diperoleh Hasil penelitian yang menunjukkan adanya korelasi signifikan antara motivasi belajar yang tergolong sedang atau cukup dengan penggunaan aplikasi *canva*. Hal ini dibuktikan dengan (Sig.<0.05). Koefisien determinasi sebesar 0.558 mengindikasikan bahwa sekitar 55.8% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh media aplikasi *canva* sedangkan 44.2% lainnya dijelaskan oleh variabel lain. Temuan ini menegaskan bahwa media aplikasi *canva* memiliki dampak yang relevan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *canva* berpotensi meningkatkan

motivasi belajar peserta didik XI perhotelan SMK Negeri 6 Semarang. Penelitian yang dilakukan oleh (Dwiyanti, 2022) “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung” , diperoleh hasil Regresi sederhana $Y=21.716 + 0.726 (X)$ yang menunjukkan adanya hubungan positif, yang artinya tingkat motivasi siswa berjalan seiringan dengan efektivitasnya penggunaan media pembelajaran. Dari pengolahan data dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dengan kategori sedang/cukup. Penelitian yang dilakukan oleh Roma, N. L., & Thahir, I. (2023) “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA”, diperoleh adanya efektivitas terhadap motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi coefficients menggunakan SPSS diperoleh $0.032 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa. Berdasarkan penelitian Nawir, M. (2024) “Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar”, diperoleh 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.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada penelitian ini diperoleh, Hasil deskripsi variabel penelitian aplikasi canva dengan persentase rata-rata skor aktual sebesar 74 persen dan termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil deskripsi untuk variabel motivasi belajar diperoleh rata – rata skor aktual sebesar 73 persen yang tergolong dalam kategori baik. Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS, diperoleh model $Y' = 99,311 + 0,694X$ yang berarti setiap penambahan 1 nilai penggunaan aplikasi canva, maka nilai motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0,694 satuan. Hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai $R^2= 61$ persen yang berarti penggunaan aplikasi canva memiliki

kontribusi kepada motivasi belajar siswa sebesar 61 persen sedangkan sisanya 39 persen dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Oemar, 2015; 190) bahwa media dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap apa yang dipelajari. Sehingga hipotesis yang diajukan “Diduga penggunaan aplikasi canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar pada materi persamaan dasar akuntansi pada kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Palopo” diterima. Sehingga dalam penelitian ini telah menjawab hipotesis yang telah diajukan dimana penggunaan aplikasi canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Palopo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Palopo berada pada kategori baik. Berdasarkan analisis deskriptif, penggunaan aplikasi *canva* dalam mata pelajaran akuntansi dasar dengan materi persamaan dasar akuntansi dalam kategori baik. Berdasarkan analisis deskriptif, motivasi belajar siswa jurusan akuntansi keuangan dan lembaga di SMK Negeri 1 Palopo dalam kategori baik. Pengaruh penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa jurusan akuntansi keuangan dan lembaga di SMK Negeri 1 Palopo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka secara umum dapat dikatakan bahwa Pengaruh penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi Cetakan Ke 20)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dwiyanti, D. F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Otkp Smk Bina Warga Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fransiska, Y. M. M., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar*

- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program (IBM SPSS) (8th ed.)*. Diponegoro.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Cfanva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hapsari, S. N., & Hadiwiyono, S. (2024). Pengaruh Media Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xi Perhotelan SMK Negeri 6 Semarang : *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2359-2371.
- Irham Muhamad, Wiyani Novan Ardy (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jogjakart: Ar-Ruzz Media.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya.
- Irham Muhamad, Wiyani Novan Ardy (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nawir, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 62-76.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186.
- Rukajat, Ajat 2018. *Pendekatan Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, Hujair (2019), *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif kualitatif, R & D)*. alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika*, 7(2), 79–85.
- Uno, Hamzah B. 2017. *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2017). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik (N. Hidayah (ed.); pertama). Ar-Ruzz Media.