

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI BP DI KELAS XI TKJ SMK NEGERI 1 KEC. KUANTAN HILIR

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
(S.Pd) pada program studi Pendidikan agama islam fakultas ilmu pendidikan dan sains islam
universitas islam kuantan singingi*



OLEH:

**ISNAINI SRI SUNDARWATI
NPM: 210307040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Isnaini Sri Sundarwati**
Tempat/Tanggal Lahir : Teratak Baru, 12 Maret 2003
NPM : 210307040
Alamat : Teratak Baru, Baserah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam
Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul ***"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir"***. Adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2025

Hormat saya,


Isnaini Sri Sundarwati
NPM. 210307040

Dr. IKRIMA MAILANI., S.Pd.I.,M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Isnaini Sri Sundarwati

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabaraktuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Isnaini Sri Sundarwati
Npm : 210307040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : **"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabaraktuh

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2025

Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1022108801

A. MUALIF , S.Pd.I.,MA

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Isnaini Sri Sundarwati

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama	: Isnaini Sri Sundarwati
Npm	: 210307040
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul	: "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir"

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Teluk Kuantan, 12 Agustus 2025

Pembimbing II


A. MUALIF , S.Pd.I.,MA
NIDN. 1010078605

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”** Yang di tulis oleh **Isnaini Sri Sundarwati, NPM. 210307040** Telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing II


A. Mualif, S.Pd., I.MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul : "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK NEGERI 1 Kec. Kuantan Hilir" yang ditulis oleh Isnaini Sri Sundarwati, NPM. 210307040; dapat diterima dan disetujui dalam Sidang Munaqasyah di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 06 Oktober 2025. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 06 Oktober 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah

Ketua


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

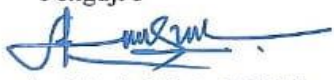
Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 102210880 1

Sekretaris


A. Mualif, S. Pd., I.MA
NIDN. 1010078605

Penguji I


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II


Alhairi, S.Pd.I., M. Pd.I
NIDN. 1010038901

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ
اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang Siapa Yang Menempuh Jalan Untuk Mencari Ilmu, Maka Allah Akan Memudahkan Baginya Jalan Menuju Surga” (HR.At- Tirmidzi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

Almamater tercinta, (Universitas Islam Kuantan Singingi)

Tempatku belajar, tumbuh, dan mengabdikan dalam menuntut ilmu agama demi masa depan yang lebih baik.

Semoga tulisan ini menjadi amal jariyah, bermanfaat bagi pembaca, dan menjadi langkah kecil dalam menebar ilmu yang diridhai Allah SWT.

ABSTRAK

Isnaini Sri Sundarwati (2025) :”Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”

Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar siswa, dan Masih adanya siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar sehingga pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk mengalihkan perhatiannya, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan melamun saat proses pembelajaran berlangsung. serta belum digunakannya media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen jenis one-group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 22,93% pada pretest menjadi 28,93% pada posttest. Hal ini juga dibuktikan oleh uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan t hitung 29,339. Nilai koefisien regresi 1,131 serta standardized beta 0,985 menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Selain itu, uji koefisien determinasi memperoleh nilai R^2 sebesar 0,971, yang berarti 97,1% Aplikasi Canva berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa sedangkan 2,9% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Motivasi Belajar, PAI BP, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Isnaini Sri Sundarwati (2025) : "The Influence of Using Canva Application on Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education (PAI BP) Subject in Class XI TKJ at SMK Negeri 1 Kuantan Hilir District"

The background of this research is based on the low learning motivation of students, Many students still experience difficulties in understanding learning materials, leading to a lack of enthusiasm during lessons. One possible cause is the learning process that has not yet utilized digital media such as Canva. This study aims to determine the effect of using Canva application on students' learning motivation in Islamic Education (PAI BP) subject at Class XI TKJ of SMK Negeri 1 Kuantan Hilir. The research method used was quantitative with a pre-experimental design of one-group pretest-posttest. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, and interviews. The sample of this study was all students of Class XI TKJ, totaling 28 students. The results showed that there was an increase in the average score of students' learning motivation from 22.93% in the pretest to 28.93% in the posttest. This was supported by hypothesis testing which obtained a significance value of 0.000 (<0.05) and a t-count of 29.339. The regression coefficient value of 1.131 and standardized beta of 0.985 indicated a very strong influence. In addition, the determination coefficient (R^2) was 0.971, which means 97.1% of students' learning motivation was influenced by Canva application, while 2.9% was influenced by other factors. Thus, it can be concluded that the use of Canva application has a significant and positive effect on students' learning motivation in Islamic Education (PAI BP) subject at Class XI TKJ of SMK Negeri 1 Kuantan Hilir.

Keywords: Canva Application, Learning Motivation, Islamic Education (PAI BP), Learning Media.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai satu-satunya uswatun hasanah dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Skripsi ini berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.”**

Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan serta saran sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
2. Bapak Bustanur, S.Ag., M.U.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

3. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak A. Mualif, S.Pd.I., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nelvy, S.P., selaku Kepala Tata Usaha di kampus yang telah memberikan dukungan, pelayanan, dan bantuan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi saya.
6. Ayah dan Ibu selaku kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan saya, termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga tercinta: Desri Silva Ningsih selaku kakak, Aura Aulia selaku adik, dan Rahmayuni serta Windri Anita selaku sepupu yang memberikan doa, dukungan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Saudara Eko Syaputra yang dengan penuh kesabaran, pengertian, serta dukungan moral senantiasa menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Bapak Harya Agusta, S.Pd., selaku guru PAI di SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir yang telah memberikan izin, arahan, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

10. Segenap dewan guru dan staf SMK Negeri 1 Kuantan Hilir yang telah memberikan kesempatan serta kemudahan dalam kegiatan penelitian ini.
11. Siswa dan siswi kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir yang telah berpartisipasi aktif dan penuh semangat membantu dalam pengisian angket serta pelaksanaan penelitian ini.
12. Rekan-rekan tercinta: Riza Wulandari, Apri Neli Angela, Putri Yolanda, dan Silvia Lestari yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan kebersamaan yang berarti selama proses perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis dengan segala keterbatasan yang dimiliki tentunya belum dapat menghadirkan karya tulis yang sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak

Teluk Kuantan, 13 November 2024
Hormat Saya,

ISNAINI SRI SINDARWATI
NPM. 210307040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Aplikasi Canva	8
a. Pengertian Aplikasi Canva	8
b. Kelebihan Aplikasi Canva.....	10
c. Kekurangan Aplikasi Canva.....	10
d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva	11
e. Langkah-Langkah Membuat Materi Pembelajaran Di Canva.....	12
2. Motivasi Belajar	14
a. Pengertian Motivasi Belajar	12

b. Fungsi Motivasi Belajar.....	18
c. Teknik- Teknik Motivasi Belajar dalam Pembelajaran	19
d. Indikator- Indikator Motivasi Belajar	20
e. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar.....	24
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	28
D. Definisi Operasional.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.	36
D. Teknik Pengumpulan Data.	38
E. Teknik Analisa Data.....	39
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	45
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	45
B. Penyajian Data.....	54
C. Analisis Data	64
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Canva.....	12
Gambar 2.2 Menu Canva	12
Gambar 2.3 Cara Memasukkan Materi Di Canva.....	13
Gambar 2.4 Kode Untuk Saya	13
Gambar 2.5 Kode Materi Pembelajaran	13
Gambar 2.6 Tampilan Materi Pembelajaran.....	13
Gambar 2.7 Isi Materi Canva.....	14
Gambar 2.8 Tampilan Slide Materi Canva	14
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Konseptual	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian relevan.....	25
Tabel 2.2 Defenisi Operasional	29
Tabel 3.1 keadaan populasi.....	36
Tabel 3.2 Keadaan sampel	37
Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai SMK Negeri 1 kuantan hilir.....	48
Tabel 4.2 Data Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kuantan Hilir	49
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir	51
Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel X (Aplikasi Canva).....	55
Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)	57
Tabel 4.6 Pengambilan Keputusan Uji Validitas Angket Variabel X (Aplikasi Canva).....	59
Tabel 4.7 Pengambilan Keputusan Uji Validitas Angket Variabel Y (Motivasi Belajar).....	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel X (Aplikasi Canva).....	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)	63
Tabel 4.10 Analisis Deskriptif	64
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI BP di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.....	65
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas.....	66
Tabel 4.13 Uji T Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa	67
Tabel 4.14 Uji Hipotesis	69
Tabel 4.15 Skor Pretest Motivasi Belajar Siswa.....	70
Tabel 4.16 Skor Posttest Motivasi Belajar Siswa	72
Tabel 4.17 Rekapitulasi Skor Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa	74
Tabel 4.18 Koefisien Determinasi	76
Tabel 4.19 Interpretasi Koefisien Korelasi	77

Tabel 4.20 Data Angket Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1	
Kec. Kuantan Hilir.....	78
Tabel 4.21 Hasil Presentase Angket	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era modern saat ini begitu pesat. Pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang , khusus nya dalam bidang pendidikan dapat memberikan banyak manfaat .¹Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan tuntutan efisiensi dalam pendidikan, terutama melalui penggunaan teknologi seperti komputer, internet, media sosial, dan aplikasi permainan. Penggunaan teknologi ini memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam memahami peran guru dalam pendidikan, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik , termasuk melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan mengajar atau mendidik. Media ini berperan penting dalam membantu siswa menerima pesan dari guru, merperkaya pengetahuan mereka, dan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam pendidikan. Tanpa adanya motivasi yang cukup, seorang siswa mungkin akan merasa tidak tertarik dalam pembelajaran.

¹Nur Fakhrunnisaa, ddk. "*Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare*". Vol. 6. No. 1. 2023, hal. 32.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar.²Dalam konteks ini, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan akademik atau pendidikan tertentu. Motivasi ini bisa bersifat intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, atau ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti penghargaan, pengakuan, atau dukungan dari orang lain.

Namun, meskipun motivasi belajar sangat penting, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mempertahankan atau meningkatkan motivasi mereka. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan belajar yang tidak mendukung, kesulitan dalam memahami materi pelajaran, atau kurangnya apresiasi terhadap proses belajar itu sendiri. Dalam situasi seperti ini, penting untuk merancang pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru agar siswa termotivasi untuk belajar yaitu dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satu nya yaitu menggunakan Aplikasi Canva.

Canva adalah alat desain grafis yang membantu guru dan siswa membuat materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Guru dapat menggunakan platform ini untuk

²Endang Nuryasana, Dkk. "*Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*". Vol. 1. No . 5. 2020, Hal. 969.

membuat poster pendidikan, infografis dan bahan ajar yang menarik. Adapun template yang tersedia di aplikasi canva yaitu presentasi, ppt, papan tulis, media sosial, video, editor photo, cetak, dan situs web . Namun yang di gunakan oleh peneliti dalam penelitian Adalah canva dalam bentuk slide presentasi.

Berdasar kan hasil wawancara dengan bapak Harya Agusta S. Pd Pada Hari Selasa, Tanggal 11 Februari tahun 2025 selaku guru PAI BP di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir, bahwa pada Mata Pelajaran PAI BP beliau belum pernah menggunakan Aplikasi Canva untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa tidak konsentrasi dan tidak antusias dalam belajar sehingga hal itu lah yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.³

Beberapa Penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa , karena media yang di gunakan oleh guru dapat mempengaruhi seberapa efektif siswa menyerap materi dan mengembangkan keterampilan mereka.

Menurut Penelitian dari Muhammad Ansur Yenre yang berjudul Pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi peserta didik di SMA muhammadiyah UNISMUH Makassar tahun 2023. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Konferensi: 16 September 2023 adanya peningkatan morivasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva, dimana nilai Publish: 4 Desember 2023N-Gain yang

³Hasil wawancara dengan Bapak Harya Agusta S. Pd.

ditemukan berada pada angka 0,457 yang secara statistik berada jauh diatas nilai 0,005. N-Gain (%) yang diperoleh yaitu 45,71 %, dapat diartikan bahwa secara persentase keefektifan berada pada kategori kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan baik

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas penulis menemukan permasalahan pada Mata Pelajaran PAI BP yaitu:

1. Rendah nya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir
2. Masih adanya siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar sehingga pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk mengalihkan perhatiannya, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan melamun saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan permasalahan tersebut , penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendah nya motivasi belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir.
2. Masih adanya siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar sehingga pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk mengalihkan perhatiannya, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan melamun saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada , maka penulis membatasi permasalahan yaitu “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “ Adakah Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajara PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir”

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat memberi peneliti wawasan mengenai sejauh mana Aplikasi Canva dapat mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa. Peneliti dapat menganalisis faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perubahan motivasi belajar serta implikasinya bagi pengajaran yang lebih efektif.

2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi sekolah tentang pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran, seperti Penggunaan Aplikasi Canva , dengan adanya Aplikasi Canva ini sekolah dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan menerapkan metode yang lebih menarik dan interaktif.

3. Bagi Guru

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan bukti empiris tentang bagaimana Penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan guru dapat mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi dengan menggunakan Aplikasi Canva.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan , terutama yang berkaitan dengan Mata Pelajaran PAI BP, karena Aplikasi Canva memberikan kesempatan untuk belajar secara praktis dan interaktif.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi universitas dalam mengembangkan program studi yang mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif. Hasilnya dapat di jadikan acuan untuk riset lebih lanjut mengenai penggunaan Aplikasi Canva dalam konteks pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Menurut dari buku Andi Patmasari Canva di dirikan 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 kartu ucapan. Poster, brosur, intografik, bahkan presentasi . Canva dapat digunakan beberapa versi yaitu web, iphone dan android. Fitur utama yang membuat jutaan orang menyukai canva adalah ketersediaan template yang sangat beragam walaupun beberapa diantara nya ada yang berbayar, selain itu sebagai aplikasi online canva juga membutuhkn internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data .⁴ Canva juga mendukung berbagai format file untuk diunduh dan dibagikan, serta memiliki komunitas pengguna yang aktif untuk berbagi inspirasi dan tips desain.

Selanjutnya Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat poster, presentasi, dan konten visual lainnya.

⁴Andriani Kala'lembang, dkk. "*Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*". Vol. 2 . No. 2. 2021, hal. 92.

Dalam melakukan desain , aplikasi canva menyediakan beragam foto yang dapat langsung digunakan , jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas membuat desain .⁵

Selanjutnya , Canva adalah alat desain grafis yang membantu guru dan siswa membuat materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Guru dapat menggunakan platform ini untuk membuat poster pendidikan, infografis, dan bahan ajar yang menarik, sementara siswa dapat menggunakannya untuk proyek desain dan presentasi, meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif mereka dalam prosesnya.⁶

Namun, Canva tersedia dalam versi gratis maupun berbayar, dan dapat diakses melalui perangkat komputer maupun aplikasi mobile. Dalam konteks pendidikan, Canva sering dimanfaatkan oleh guru maupun siswa untuk mendesain media pembelajaran yang menarik, termasuk game edukasi, lembar kerja interaktif, dan materi presentasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Oleh karena itu dalam dunia pendidikan, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang interaktif. Guru dapat memanfaatkannya untuk membuat game edukasi

⁵Muhammad Shaleh, dkk. ''Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm''. Vol. 4. No . 2. 2020, hal. 432.

⁶Andi Patmasari,Dkk. ''Desain Cerdas Pendidikan Menggunakan Canva'',(cet. 1 Yogyakarta: Deepublish,2024), hal.1.

berbasis visual, kuis, modul interaktif, hingga materi ajar yang lebih menarik secara tampilan. Siswa pun dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena Canva bersifat user-friendly dan intuitif, sehingga memudahkan mereka untuk turut membuat proyek atau tugas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis digital yang mudah digunakan dan sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Melalui fitur-fitur interaktif dan beragam template yang tersedia, Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran kreatif, termasuk dalam pembuatan game edukasi. Penggunaannya mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi pelajaran secara menarik, visual, dan interaktif.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Canva

Adapun kelebihan Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:⁷

- 1) Memiliki ragam desain grafis, animasi, dan format yang menarik.
- 2) Dapat menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- 3) Mudah digunakan dan menyediakan template gratis
- 4) Tersedia berbagai template

Sedangkan Kekurangan dari Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi canva sangat mengandalkan jaringan internet yang stabil, jika

⁷*Ibid.* hal. 539-540.

tidak ada internet atau kuota pada ponsel dan laptop yang dipergunakan canva tidak bisa di pergunakan untuk mendesain.

- 2) Karena canva menyediakan desain yang digunakan oleh penggunanya, terkadang terdapat kesamaan desain dengan orang lain, baik itu format, gambar, warna, atau lainnya.
- 3) Batasan Fitur dalam Versi Gratis.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Adapun Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:⁸

1. Tahap Persiapan

- a) Guru Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran dan Guru menentukan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Guru merancang media pembelajaran menggunakan Canva, seperti Slide presentasi interaktif dan Infografis materi
- c) Guru memastikan Perangkat (laptop, proyektor, internet) siap digunakan. Dan media dari Canva bisa diakses di kelas.

2. Pelaksanaan

- a) Guru menyampaikan materi dengan slide Canva yang menarik (gambar, animasi, warna, dan ikon visual).
- b) Guru Memberikan penjelasan dengan dukungan media yang sudah

⁸*ibid*

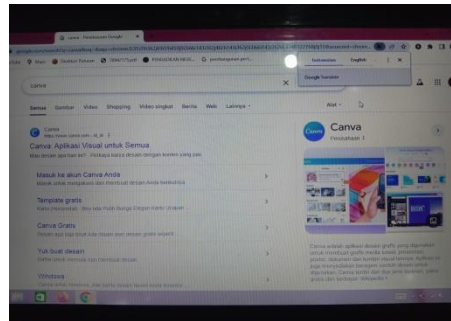
dibuat.

- c) Guru Melibatkan siswa dalam diskusi dengan menunjukkan contoh visual dari Canva.

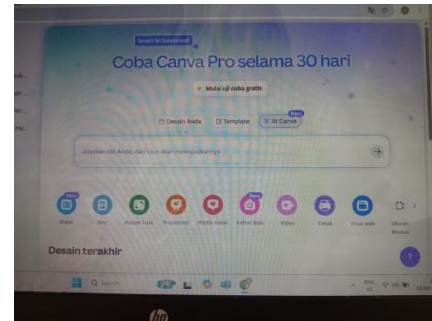
3. Tahap Evaluasi

- a) Sebelum menutup pelajaran Guru mengulang kembali materi yang telah di sampaikan sebelumnya untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi tersebut.

d. Langkah- Langkah Membuat Materi Pembelajaran di Aplikasi Canva:



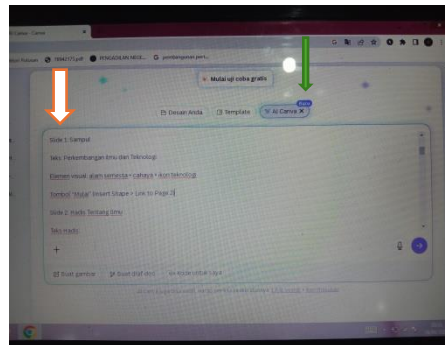
Gambar 2.1 Apikasi Canva



Gambar 2.2 Menu Canva

Klik Canva di google chrome, buat akun menggunakan E-mail

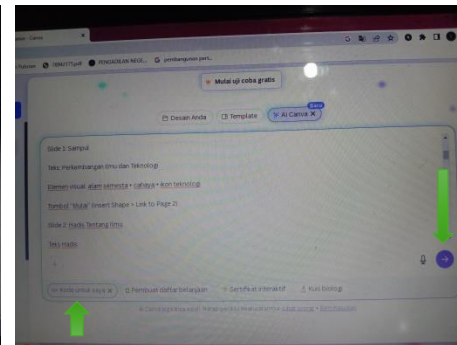
Tampilan utama setelah akun terdaftar di aplikasi canva



Gambar 2.3

Cara memasukkan materi di canva

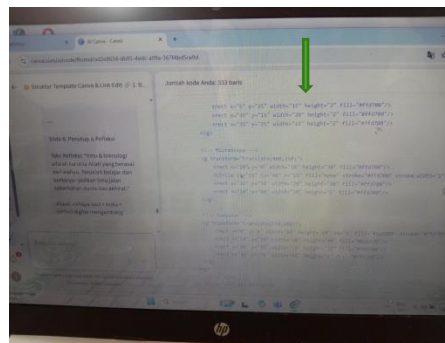
Klik “AI Canva” dan masukkan materi pembelajaran serta tuliskan fitur, ikon teks dan gambar yang ingin di gunakan



Gambar 2.4

Kode untuk saya

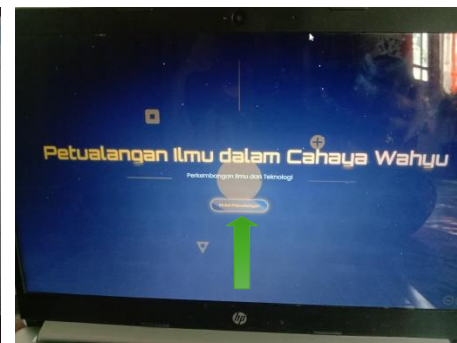
Klik “kode untuk saya” kemudian klik “tanda panah” di sebelah kanan



Gambar 2.5

Kode materi pembelajaran

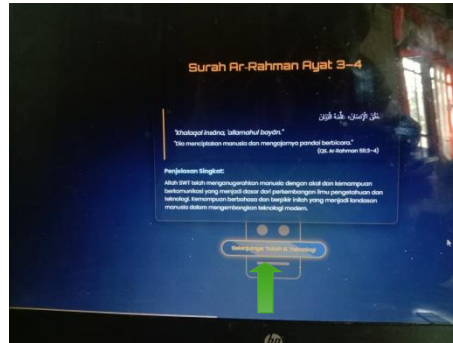
Setelah di klik, maka kita akan mendapatkan coding seperti gambar di atas dan coding akan muncul dengan sendiri nya. tunggu sampai selesai dan setelah itu materi akan muncul dan siap untuk di presentasikan



Gambar 2.6

Tampilan Materi Pembelajaran

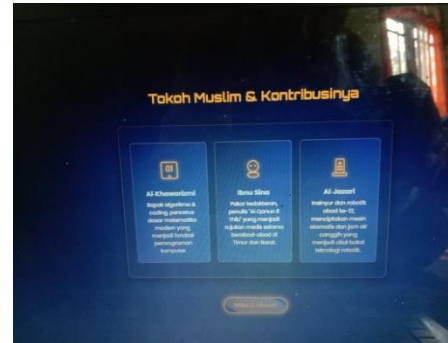
Tampilan materi yang sudah siap dan klik “mulai” jika ingin menyampaikan materi pembelajaran.



Gambar 2.7

Isi materi di Canva

Setelah di klik “mulai” maka akan muncul tampilan seperti ini, dan klik “selanjutnya” kalau ingin melanjutkan ke slide berikutnya



Gambar 2.8

Tampilan slide materi canva

Tampilan slide berikutnya, dan lanjutkan sampai materi pembelajaran selesai di presentasikan

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak.⁹ Menurut Huitt W, motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu..

⁹Jainiyah, dkk. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Vol. 2. No. 6. 2023, hal. 1307.

Motivasi memiliki arti kata motif yaitu dorongan dari dalam diri individu guna melakukan kegiatan tertentu untuk tmenggapai tujuan yang diinginkan. Pada kegiatan belajar mengajar motivasi merupakan sebagai segala dorongan di dalam diri siswa yang mengakibatkan, bertanggung jawab, keberlangsungan serta memberi masukan terhadap proses belajar, sehingga tujuan bisa dicapai oleh siswa tersebut. Pada proses pembelajaran, motivasi sangat dibutuhkan, karena individu yang tidak memiliki dorongan pada belajar.¹⁰

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi . Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang di landasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar timbul karena adanya dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.¹¹

Menurut Wina Sanjaya “proses belajar motivasi merupakan sebuah aspek dinamis yang sangat penting.” Siswa dengan nilai buruk seringkali bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan yang mereka miliki, akan tetapi bisa jadi karena mereka tidak memiliki motivasi

¹⁰Eis Imroatul Muawanah, dkk.” *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19: Literatur Review*” Vol. 12. No. 1. 2021, hal. 92.

¹¹Yosefo Gule.”*Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosia Dan Keteladanan Guru*”,(Cet.1 Indramayu: Adab, 2022), hal. 48.

belajar sehingga tidak berusaha untuk menguasai semua kemampuan yang dimiliki. Dalam proses pembelajaran konvensional, terkadang guru masih melupakan faktor motivasi sebagai aspek yang tidak boleh dilupakan. Guru tidak seharusnya memaksa siswa untuk menerima materi yang dia berikan karena keadaan ini tidak memberikan hasil yang baik bagi siswa untuk dapat belajar dengan maksimal.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi merupakan salah satu indikasi yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk terus giat dalam belajar guna mencapai tujuannya. Motivasi merupakan pendorong dasar dalam aktivitas belajar seseorang yang melaksanakan kegiatan belajar pasti ada yang mendukungnya. Motivasi adalah sebagai dasar mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melaksanakan aktivitas belajar dalam waktu tertentu.¹²

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencari tujuan yang mengandung tiga unsur saling berkaitan yaitu motivasi bermula pada diri sendiri, motivasi ditandai dengan perasaan,

¹²Bambang Haris Diandaru." *Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Mts Negeri 2 Kota Semarang*". Vol. 20 . No. 2 . 2023 , hal. 186.

motivasi di tandai oleh reaksi reaksi yang timbul dalam mencapai tujuan yang berfungsi memberikan dorongan timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya dalam proses pembelajaran yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Motivasi belajar adalah dorongan atau tenaga yang ada pada diri seseorang untuk belajar yang kemudian mengubah tingkah lakunya sedemikian rupa sehingga tujuan belajar tercapai. Perubahan ini mempengaruhi cara berpikir individu tentang perilaku dan tingkah laku. Kegiatan pembelajaran yang berhasil sulit dilakukan jika siswa tidak termotivasi untuk belajar.¹³

Menurut Mc Donald menyatakan bahwa motivasi yaitu perubahan energi dalam diri individu yang di tandai munculnya perasaan dan dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Saat kita meraih cita-cita atau mengejar tujuan kita , di depan jalan itu pasti ada perasaan yang berhubungan dengan tujuan, seperti halnya ada sebuah pikiran negatif agar tidak melanjutkan suatu tujuan tersebut.¹⁴ motivasi belajar adalah memberi penghargaan terhadap siswa yang mampu mengekspresikan idenya. Pemberian perhatian yang cukup terhadap

¹³Neni Elvira Z, dkk ."*Motivasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran*". Vol. 1 . No. 2 . 2022, hal . 352.

¹⁴Medy Dwi Indardi." *Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online Melalui Penghargaan Dan Hukuman*". 2023, hal. 494.

siswa dengan segala potensi yang dimilikinya, merupakan bentuk motivasi yang sederhana. Karena banyak yang tidak memiliki motivasi belajar di akibatkan tidak di rasakan ada nya perhatian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai pembangkit kegiatan belajar seseorang dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar maka seorang peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Winarsih mengemukakan bahwa ada 3 fungsi dari motivasi yaitu:¹⁵

- 1) Mendorong manusia untuk bertindak. Dalam hal ini, motivasi merupakan berperan sebagai motor penggerak dari setiap aktivitas.
- 2) Menentukan arah tindakan untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, motivasi dapat memberikan arahan dan kegiatan yang harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Pemilihan tindakan, yaitu menentukan tindakan mana yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dengan tepat.

¹⁵Miftahussaadah, dkk. "*Paradigma Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa*". Vol. 3. No. 2. 2021, hal.103.

Jadi fungsi motivasi belajar yaitu mendorong manusia untuk bertindak, menentukan arah tindakan untuk mencapai tujuan, dan pemilihan tindakan.

c. Teknik – Teknik Motivasi Belajar dalam Pembelajaran

Ada beberapa teknik motivasi belajar dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:¹⁶

- 1) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
- 2) Menimbulkan rasa ingin tahu
- 3) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa
- 4) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar
- 5) Memperjelas tujuan belajar yang hendak di capai
- 6) Memberitahukan hasil kerja yang telah di capai
- 7) Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat
- 8) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar
- 9) Memunculkan sesuatu yang tidak di duga oleh siswa
- 10) Memahami iklim sosial dalam sekolah
- 11) Memberikan contoh yang positif
- 12) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa

¹⁶Natasya Nurul Lathifa, dkk. “ *Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*”. Vol. 4. No. 2. 2024, hal. 78.

- 13) Menggunakan simulasi atau permainan dalam belajar
- 14) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum.

d. Indikator – Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno, Terdapat 8 indikator motivasi belajar sebagai berikut:¹⁷

1) Konsentrasi

Konsentrasi adalah merujuk pada tingkat fokus atau perhatian yang diberikan seseorang pada suatu objek, tugas, atau aktivitas. Ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengarahkan pikiran dan energi tanpa teralih oleh gangguan dari luar. Salah satu bentuk konsentrasi dalam pembelajaran yaitu siswa mengikuti alur belajar dengan baik, memahami materi secara terstruktur dan tidak terburu-buru serta siswa dapat belajar dalam waktu yang cukup lama tanpa merasa mudah lelah dan kehilangan fokus

2) Rasa ingin tau

Rasa ingin tahu adalah dorongan atau keinginan seseorang untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu yang belum dipahami atau belum diketahui. Ini merupakan sifat atau sikap alami yang mendorong individu untuk mencari informasi, memahami fenomena,

¹⁷Yani Fitriani, dkk. " *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid -19*". Vol. 6. No. 2. hal. 167.

dan mengeksplorasi hal-hal baru. Rasa ingin tahu siswa bisa kita lihat dari diri siswa itu sendiri. Yang mana siswa yang memiliki rasa ingin tahu ini banyak bertanya untuk memperdalam pemahaman tentang materi yang di pelajari, siswa antusias saat belajar dan menunjukkan minat yang besar terhadap hal-hal yang belum di ketahui dan berusaha memahami dengan lebih mendalam.¹⁸

3) Semangat

Semangat adalah perasaan atau dorongan yang membuat seseorang penuh energi dan antusias untuk melakukan sesuatu. Semangat mencerminkan motivasi dan tekad untuk mencapai tujuan, meskipun menghadapi tantangan. Dalam proses pembelajaran siswa yang memiliki semangat dapat di lihat ketika ia mengerjakan tugas dengan sepenuh hati dan siswa berusaha mengatasi tantangan dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam pembelajaran, melainkan mencari solusi dan tetap berusaha mengatasi tantangan tersebut. Kemudian siswa aktif dan berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan di dalam kelas.

¹⁸*Ibid*, hal.167-168.

4) Kemandirian

Kemandirian adalah kemampuan untuk mengurus diri sendiri, membuat keputusan, dan bertanggung jawab atas tindakan atau pilihan tanpa bergantung pada orang lain. Dalam proses pembelajaran siswa yang mandiri akan berinisiatif untuk belajar atau mencari informasi lebih lanjut tanpa di minta, siswa aktif mencari materi tambahan jika kurang paham dan tidak menunggu guru untuk mengingatkan dan siswa mampu mengatur jadwal mereka sendiri.¹⁹

5) Kesiapan

Kesiapan adalah keadaan dimana siswa memiliki kemampuan sikap, dan kondisi yang di perlukan untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dengan cara dengan menyiapkan semua peralatan atau perlengkapan yang di butuhkan pada saat proses pembelajaran.

6) Antusias atau dorongan

Antusias atau dorongan merujuk pada perasaan semangat, kegembiraan, atau keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu. Dorongan ini dapat mendorong seseorang untuk bertindak dengan penuh energi dan komitmen dalam mencapai tujuan atau menghadapi tantangan. Salah satu bentuk antusias siswa dalam proses

¹⁹*Ibid.*

pembelajaran adalah siswa merasa puas dan senang ketika berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, siswa memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan berusaha mencapainya karena di dorong oleh hasrat untuk berhasil.²⁰

7) Pantang menyerah

Pantang menyerah adalah sikap atau tekad untuk tidak mudah putus asa atau berhenti meskipun menghadapi kesulitan atau tantangan. Siswa yang pantang menyerah akan menghadapi kesulitan dalam belajar dan melihat kesalahan sebagai kesempatan untuk belajardan memperbaiki diri bukan sebagai kegagalan yang harus dihindari.

8) Percaya diri

Percaya diri adalah keyakinan atau rasa percaya seseorang terhadap kemampuan, potensi, dan keputusan dirinya. Siswa yang percaya diri akan memiliki sikap optimis dalam menghadapi tugas dan percaya bahwa ia dapat mengatasi masalah yang ada dan siswa berbicara dengan lantang , jelas dan terbuka di depan orang lain, baik dalam diskusi tanpa menunjukkan kecemasan yang berlebihan.

²⁰*Ibid*

e. Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang di capai siswa berasal dari 2 faktor yaitu sebagai berikut:²¹

1) Faktor dari dalam (internal) yang meliputi fisiologi dan psikologis.

Faktor fisiologi terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indra, sedangkan psikologi terdiri dari bakat, minat dan perhatian, kecerdasan dalam belajar, motivasi, dan kemampuan kognitif

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa (eksternal) yang meliputi

faktor sosial, nonsosial, dan pendekatan belajar. Faktor sosial terdiri dari kondisi alam dan kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Faktor nonsosial terdiri dari keadaan alam, waktu belajar, sarana dan prasarana.²²

²¹Wiwik Andeka, dkk. “ *Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar siswa SDN 04 Sitiung*”. hal. 200.

²²*Ibid*

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini memiliki relevansi dengan beberapa penelitian berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

NO.	Nama, Judul, dan Tahun
1.	Apriadi, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. 2024. ²³
	Hasil Penelitian
	Adapun hasil penelitian 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 infrensial menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,063 dimana $0,063 > 0,05$ yang berarti bahwa H0 ditolak atau dengan kata lain H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.
	Persamaan
	Persamaan penelitian Apriadi dengan penulis, yaitu: 1. Variabel Y sama-sama meneliti terhadap motivasi belajar siswa. 2. Jenjang penelitian yang di teliti Apriadi dan penulis sama-sama meneliti di tingkatan SMK. 3. Jenis penelitian yang di gunakan Apriadi dan penulis sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	1. Populasi dalam penelitian Apriadi yaitu berjumlah 91 orang. Sedangkan populasi dalam penelitian penulis yaitu 28 orang. 2. Dalam penelitian nya Apriadi menggunakan teknik pengambilan sampel clustar random sampling sedangkan penulis menggunakan teknik sampel total.

²³Apriadi, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar". Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024, hal. ii.

2.	Nama, Judul, dan Tahun
	Ria Puspita Sari, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. 2024. ²⁴
	Hasil Penelitian
	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva di kelas eksperimen SDN 55/I Sridadi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dilihat dari rata-rata nilai observasi akhir setelah pemberian perlakuan adalah 38,57 artinya lebih dari rata-rata nilai observasi awal sebelum pemberian perlakuan yakni sebesar 30,81 dibandingkan dengan kelas kontrol observasi awal mendapati rata-rata 33,24 dan sedikit meningkat pada observasi akhir yakni dengan rata-rata 33,95 dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan treatment tertentu. Diperoleh hasil analisis nilai signifikansi dari tabel Coeficient sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan berdasarkan nilai t, diketahui nilai thitung sebesar $6,793 > ttabel 2,093$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Maka keputusan akhir H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila SDN 55/I Sridadi.
	Persamaan
	1. Variabel X dalam penelitian Ria Puspita Sari dan penulis sama-sama menggunakan aplikasi canva. 2. Variabel Y Dalam penelitian Ria Puspita Sari dan penulis sama-sama meneliti terhadap motivasi belajar siswa. 3. Jenis penelitian yang di gunakan Ria Puspita Sari dan penulis sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	1. Variabel X pada penelitian Ria Puspita Sari meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva sedangkan variabel X penulis yaitu meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva. 2. Ria Puspita Sari melakukan penelitian pada jenjang pendidikan

²⁴Ria Puspita Sari , “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Skripsi Jambi, 2024, hal. viii.

3.	Sekolah Dasar sedangkan penulis melakukan penelitian pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.
	Nama, Judul, dan Tahun
	Muhammad Ansur Yenre. Pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi peserta didik di SMA muhammadiyah UNISMUH Makassar. 2023. ²⁵
	Hasil Penelitian
	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Konferensi: 16 September 2023 adanya peningkatan morivasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva, dimana nilai Publish: 4 Desember 2023N-Gain yang ditemukan berada pada angka 0,457 yang secara statistik berada jauh diatas nilai 0,005. N-Gain (%) yang diperoleh yaitu45,71 %, dapat diartikan bahwa secara persentase keefektifan berada pada kategori kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan baik.
	Persamaan
	1. Variabel X penelitian Muhammad Ansur Yenre dan penulis sama-sama menggunakan aplikasi canva 2. Variabel Y penelitian Muhammad Ansur Yenre dan penulis sama-sama tentang Motivasi Belajar. Jenis penelitian yang digunakan Muhammad Ansur Yenre dan penulis sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Muhammad Ansur Yenre melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar sedangkan penulis melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir.

Jadi, dapat di simpulkan bahwa perbedaan secara keseluruhan peneletian relevan diatas dengan peneliti adalah penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan penggunaan Aplikasi Canva berbentuk slide presetasi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

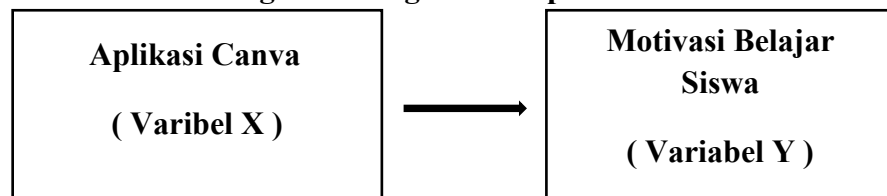
²⁵Muhammad Ansur Yenre." *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar*". Universitas Negeri Makassar. 2023, hal. 1.

Perbedaan dengan relevansi di atas yang lebih berfokus pada jenjang pendidikan di tingkat SD dan SMA. Penelitian ini berusaha untuk mengisi kekosongan dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI pada tingkat SMK.

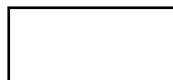
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Bagan kerangka konseptual dapat di lihat lebih jelas pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.9
Bagan Kerangka Konseptual



Keterangan:



= Variabel yang di teliti



= Arah pengaruh variabel yang di teliti

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir

Ho: Tidak ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir

E. Defenisi Operasional

Tabel 2.2 Definisi Operasional

NO.	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1.	Aplikasi Canva	Tahap Persiapan	a) Guru analisis materi dan tujuan pembelajaran (KD) dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai b) Guru merancang media pembelajaran menggunakan canva, seperti slide presentasi interaktif dan infografis materi c) Guru memastikan perangkat (Laptop, proyektor, internet) siap digunakan dan media canva bisa di

		Tahap Pelaksanaan	akses di kelas. a) Guru menyampaikan materi dengan slide canva yang menarik seperti gambar, animasi, warna, dan ikon visual b) Guru memberikan penjelasan dengan dukungan media yang sudah di buat c) Guru melibatkan siswa dalam diskusi dengan menunjukkan contoh visual dari canva
		Tahap Evaluasi	a). Sebelum penutup pelajaran Guru mengulang kembali materi yang telah di sampaikan sebelumnya untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi tersebut.
2.	Motivasi Belajar Siswa	Konsentrasi	a) Siswa mengikuti alur belajar dengan baik, memahami materi secara terstruktur dan tidak terburu-buru b) Siswa dapat belajar dalam waktu yang cukup lama tanpa merasa mudah lelah atau kehilangan fokus
		Rasa Ingin Tahu	a) Siswa banyak bertanya untuk memperdalam pemahaman tentang materi yang sedang di pelajari

			b) Siswa antusias saat belajar dan menunjukkan minat yang besar terhadap hal hal yang belum di ketahui dan berusaha memahami dengan lebih mendalam
		Semangat	a) Siswa semangat mengerjakan tugas dengan sepenuh hati b) Siswa berusaha mengatasi tantangan dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam pembelajaran, melainkan mencari solusi dan tetap berusaha mengatasi tantangan tersebut. c) Siswa aktif dan berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan di dalam kelas
		Kemandirian	a) Siswa berinisiatif untuk belajar atau mencari informasi lebih lanjut tanpa di suruh. b) Siswa aktif mencari materi tambahan jika merasa kurang paham dan tidak menunggu guru untuk mengingatkan c) Siswa mampu mengatur jadwal belajar mereka sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

	Kesiapan	a) Siswa menyiapkan semua peralatan atau perlengkapan yang di butuhkan pada saat proses pembelajaran
	Antusias/ dorongan	a). Siswa merasa puas dan senang ketika berhasil menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru b). Siswa memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan berusaha mencapai nya karena di dorong oleh hasrat untuk berhasil
	Pantang Menyerah	a) Siswa tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan atau kesulitan dalam belajar b) Siswa melihat kesalahan sebagai kesempatan untuk belajar dan memperbaiki diri bukan sebagai kegagalan yang harus di hindari

		Percaya Diri	a). Siswa memiliki sikap optimis dalam menghadapi tugas dan percaya bahwa ia dapat mengatasi Masalah yang ada.
--	--	--------------	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.²⁶

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menguji pengaruh atau hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variabel dengan cara mengontrol variabel lainnya. Adapun jenis eksperimen yang di gunakan adalah *Pre Experimental* Desain dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest Desaign*, yaitu ada pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapay di hitung dengan cara membandingkan nilai protes dengan pretes. Dengan tahapan sebagai berikut:²⁷

- a. Perumusan masalah dan pengajuan hipotesis penelitian eksperimen serta merancang desain yang akan digunakan untuk *One Group Pretest-Posttest Desaign* .

²⁶Sugiono. “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (cet. 3 Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 15.

²⁷ Sugiono. “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (cet. 2 Bandung: Alfabeta, 2019), hal.

- b. Proses pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada sampel.²⁸ Dilanjutkan dengan pengumpulan data pretest maupun posttest aplikasi canva dan motivasi belajar siswa kelas XI TKJ
- c. Tabulasi data hasil pretest maupun posttest
- d. Uji prasyarat untuk mengetahui:
 - a) Apakah data distribusi normal atau tidak
 - b) Apakah variansinya homogeny atau tidak

Agar dapat di gunakan uji parametrik dalam analisisnya menggunakan *paired sample t-test*
- e. Data pretest dan posttest yang lulus uji prasyarat di olah dengan teknik analisis uji *Paired Sample T-Test* yang merupakan uji-T, diringi dengan pembacaan hasil output untuk melihat nilai t-hitung dan nilai sig.(2-tailed)
- f. Pengujian hipotesis untuk menentukan apakah H_a yang fi terima sehingga H_o di tolak atau sebaliknya H_a ditolak dan H_o diterima
- g. Pengambilan keputusan ;jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < \text{nilai kritis } 0,025$ berarti H_o ditolak (ada penaruh signifikan) sedangkan jika sebaliknya H_o diterima (tidak ada pengaruh).

²⁸ *Ibid.*

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Penelitian ini di laksanakan selama 3 bulan terhitung sejak tanggal 06 Juni sampai 18 Agustus

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu, objek, atau elemen yang menjadi objek penelitian.²⁹ Dalam konteks penelitian, populasi mencakup seluruh kelompok yang memiliki karakteristik yang ingin diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kuantan Hilir yang berjumlah 28 siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

NO.	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI TKJ	28 Orang

²⁹Sugiono. “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, hal. 130.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk diteliti. Sampel diambil dengan tujuan untuk menggeneralisasi hasil penelitian ke populasi secara keseluruhan.³⁰ Peneliti Mengambil sampel penelitian siswa kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampling total karena jumlah populasi hanya 28 orang dan populasinya relatif kecil kurang dari 100 orang , seluruh anggota populasi bisa di jadikan sampel , dalam hal ini setiap individu dalam populasi akan di pilih sebagai sampel untuk penelitian.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

NO.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	XI TKJ	10 Orang	18 Orang	28 Orang

³⁰ *Ibid*, hal. 130-131.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah merupakan cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan dengan akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:³¹

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu melihat apa saja fasilitas yang dimiliki sekolah, serta mengamati dan mengetahui sikap kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Kuantan Hilir dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara terstruktur yang dilakukan kepada guru Mata Pelajaran PAI BP (Bapak Harya

³¹*Ibid*

Agusta S.Pd.). Hal hal yang wawancarai yaitu tentang permasalahan permasalahan apa saja yang ada di kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Kuantan hilir dan Model dan Media apa saja yang biasa nya digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh berupa dokumentasi foto data sekolah yaitu profil sekolah, visi dan misi sekolah, aktivitas siswa.

4. Angket (kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.³²Pada peneliti ini yang di jadikan responden adalah Bapak Harya Agusta S. Pd. selaku guru PAI BP dan siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kuantan Hilir. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan di ukur dan tahu apa yang di harapkan dari responden bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket non tes, dimana angket tersebut sudah disediakan jawabannya dan disusun dalam bentuk check list (✓).

E. Teknik Analisis Data

³²*ibid*

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.³³ Dalam penelitian ini peneliti Sebelum di analisis , langkah awal yang harus dilakukan yaitu menguji instrumen pengukuran data, berikut adalah langkah-langkah nya:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah cara untuk mengetahui apakah data yang didapat sudah valid atau belum. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Tujuannya yaitu untuk Mengetahui tingkat validitas dari penelitian yang digunakan dan apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak serta mengetahui apakah instrumen yang dipilih memiliki tingkat ketepatan untuk mengukur apa yang semestinya diukur, atau tidak.

2. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menunjukan tingkat keandalan, keakuratan, ketelitian dan konsistensi dari indikator yang ada dalam kuesioner. Sehingga suatu penelitian yang baik selain harus valid juga harus reliabel supaya memiliki nilai ketepatan saat diuji dalam periode yang berbeda.

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Deskriptif

³³*ibid*

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan seluruh data dari semua variabel, yaitu variabel Aplikasi Canva(X) dan variabel Motivasi Belajar Siswa(Y). Proses ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, dengan menyajikan hasil dalam bentuk presentase, distribusi frekuensi, histogram, grafik, serta menghitung nilai rata-rata(mean), modus, median, dan standar deviasi. Setelah data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan formulasi persentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase

F= Frekuensi

N= Jumlah Sampel

b. Analisis Inferensial

1). Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Normalitas data di uji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah data yang diperoleh dalam

penelitian ini berdistribusi normal. Pengujian normalitas di laksanakan pada tingkat signifikan 5% (0,05) dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $P\text{value} > 0,05$ Maka dikatakan data berdistribusi normal.

Jika $P\text{value} \leq 0,05$ Maka dikatakan data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas juga digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah homogenitas dua variansi, yaitu dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistik. Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka distribusi data dikatakan homogen.

Jika nilai signifikan (sig) $\leq 0,05$ maka distribusi data dikatakan tidak homogen.

c. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji t)

Uji t adalah pengujian hipotesis secara parsial yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan Mengetahui seberapa jauh

pengaruh variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat kesalahan (α) yaitu sebesar 0,05 maka dapat di katakan bahwa variabel dependen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, sedangkan apabila nilai signifikan hitung lebih besar dari tingkat kesalahan (α) yaitu sebesar 0,05 maka dapat di katakan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Adapun rumusan hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir

Ho: Tidak ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Di Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kec. Kuantan Hilir

Ho: $\beta = 0$

$$H_a: \beta \neq 0$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu jika di hitung > tabel , maka H_0 ditolak, dengan demikian H_a diterima, begitu pun sebaliknya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan t hitung 29,339. Nilai koefisien regresi 1,131 serta standardized beta 0,985 menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Selain itu, uji koefisien determinasi memperoleh nilai R^2 sebesar 0,971, yang berarti 97,1% Aplikasi Canva berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa sedangkan 2,9% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, Aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru agar lebih memanfaatkan media pembelajaran Aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kepada siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta kepada pihak sekolah untuk mendukung penggunaan media dengan menyediakan sarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji variabel lain yang relevan, sehingga hasilnya dapat memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Andi Patmasari,S. Pd.,M. Pd.,Dkk."Desain Cerdas Pendidikan Menggunakan Canva", (cet. 1 Yogyakarta: Deepublish,2024). 1. hlm.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 8, No.1. 9 hlm..
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. Jurnal Pendidkan Widyatama. Vol. 2, No.2. 11 hlm.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Jurnal Literasi Pendidikan. Vol. 1, No.9 hlm.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. Jurnal Multidisiplin Indonesia. Vol. 2, No. 6. 5 hlm.
- Fakhrunnisaa, N., & Mardawati, M. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. Jurnal MediaTIKVol.6,No.1. 4 hlm..
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial.Vol. 2, No.1. 9 hlm.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Profesi Pendidikan Dasar. Vol.7, No.1.11 hlm.
- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media

Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 6, No.1. 4 hlm. .

Indardi, M. D. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa terhadap Metode Pembelajaran Online melalui Penghargaan dan Hukuman. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana. Vol. 1, No.3.6 hlm..

Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. Islamika. Vol.3, No. 10 hlm.

Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha. Vo.12, No.1. 8 hlm.

Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan. Vol. 4, No.2.12 hlm.

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 1, No.5. 7 hlm.

Pratama, D. (2021). Pengaruh Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi. Vol. 8, No.1. 8 hlm.

Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi. Vol. 8, No.2. 12 hlm.

- Santoso, H., & Yuliani, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 23. No, 2. 8 hlm.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 6, No.1.12 hlm.
- Suryanto, M. (2020). Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 18, No.3.8 hlm..
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif*, cet. 3 Bandung: Alfabeta, 2022. 3 hlm.
- Yenre, M. A., Jannatul, Abuhair, M., Khumairah, S., B, N., Rohayunillah, A., & Faharuddin, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhamadiyah UNISMUH Makassar.. Vol. 1, No.6. 3 hlm
- Yosefo Gule.”*Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosia Dan Keteladanan Guru*”,(Cet.1 Indramayu: Adab, 2022), 1 hlm.

