

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



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH**

**APRIADI**

**105311100619**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2024**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama APRIADI, NIM 105311100619 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M. Tanggal 27 Agustus 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2024.

Makassar, 28 Safar 1446 H  
2 September 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd Rakhman Nanda, S.T., M.T., IPU (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Drs. H. Nordin, M.Pd (.....)  
2. Dr Kasman, S.Pd., M.Pd (.....)  
3. Akram, S.Pd., M.Pd (.....)  
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar  
Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : APRIADI

Stambuk : 105311100619

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2 September 2024 M

Ditetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph. D  
NBM :860934

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.  
NBM. 991323



### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **APRIADI**

Nim : 105311100619

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

  
Apriadi





### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **APRIADI**

Nim : 105311100619

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

  
Apriadi



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”*

*(Ali bin Abi Thalib)*

### PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, saudara-saudara saya, dan teman-teman saya, serta bapak/ibu pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

## ABSTRAK

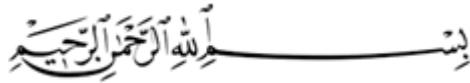
**APRIADI. 2024.** Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Kaharuddin.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*, Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI OTKP SMK Muhammadiyah 3 Makassar dengan jumlah siswa 23 orang. prosedur penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, kuesioner dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama 78,69% dan Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua 89,99% dan Dari hasil respon siswa maka diperoleh nilai rata-rata sebanyak 79,13%. Hasil analisis statistik infrensial menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,063 dimana  $0,063 > 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

**Kata Kunci :**Media *Canva*, Motivasi Belajar Siswa.

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar”. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, dukungan dan semangat yang luar biasa kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama proses pembuatan skripsi.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua penulis Ayahanda Massi dan Ibunda tercinta Nuhari yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Dr. Muhammad Nawir M,Pd selaku pembimbing I dan Bapak Kaharuddin S,Pd., M,Pd., Ph.D selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M. Pd. Sekertaris Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat dan teman-teman yang selalu menemani, memberikan motivasi, masukan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi penulis itu sendiri.

Makassar, Agustus 2024

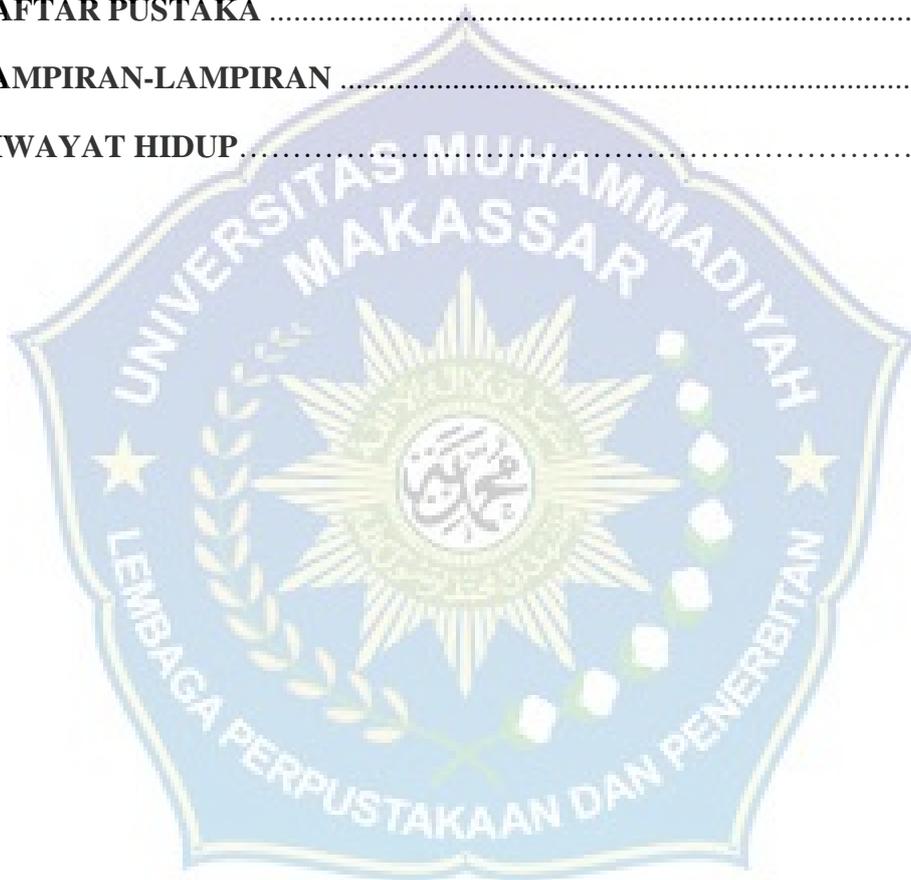
Penulis

Apriadi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Kajian Konsep .....	9
B. Kerangka Pikir .....	21
C. Penelitian yang Relevan .....	23
D. Hipotesis Penelitian .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	27
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
D. Desain Penelitian .....	29
E. Variabel Penelitian .....	30
F. Definisi Operasional Variabel .....	30
G. Prosedur Penelitian.....	31
H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Teknik Pengumpulan Data .....	33
J. Jenis Analisis Data .....	34

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan .....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

3.1. Keadaan Populasi .....	28
3.2. Keadaan Sampel .....	29
3.3 persentase hasil observasi dan respon siswa .....	35
4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa .....	38
4.2 Frekuensi Pernyataan siswa 1 .....	43
4.3 Frekuensi Pernyataan siswa 2 .....	44
4.4 Frekuensi Pernyataan siswa 3 .....	45
4.5 Frekuensi Pernyataan siswa 4 .....	46
4.6 Frekuensi Pernyataan siswa 5 .....	47
4.7 Frekuensi Pernyataan siswa 6 .....	48
4.8 Frekuensi Pernyataan siswa 7 .....	49
4.9 Frekuensi Pernyataan siswa 8 .....	50
4.10 Frekuensi Pernyataan siswa 9 .....	51
4.11 Frekuensi Pernyataan siswa 10 .....	52
4.12 Frekuensi Pernyataan siswa 11 .....	53
4.13 Frekuensi Pernyataan siswa 12 .....	54
4.14 Frekuensi Pernyataan siswa 13 .....	55
4.15 Frekuensi Pernyataan siswa 14 .....	56
4.16. Frekuensi Pernyataan siswa 15 .....	57
4.17 Tabel <i>paired sampel</i> .....	58

## DAFTAR GAMBAR

2.1. Bagan kerangka pikir .....	22
3.1 Desain Penelitian .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Persuratan .....	67
Lampiran Instrumen Penelitian .....	81
Lampiran Data Hasil Penelitian .....	83
Lampiran Media <i>Canva</i> .....	87
Lampiran Dokumentasi .....	90



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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

Undang-undang republik Indonesia nomor 11 Tahun 2019 menjelaskan bahwa untuk memenuhi kontribusi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembangunan nasional dan memenuhi hak asasi setiap orang dalam memperoleh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, perlu diatur mengenai sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan dalam perumusan kebijakan pembangunan agar mampu memperkuat daya dukung ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mencapai tujuan Negara, serta meningkatkan daya saing dan kemandirian bangsa.

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

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

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

Menggunakan media dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan karena berbagai alasan yang berkaitan dengan efektivitas dan kualitas proses belajar-mengajar, seperti meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, mempercepat dan mempermudah pengajaran, mengembangkan keterampilan teknologi siswa, Secara keseluruhan, penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya sekadar tambahan, tetapi menjadi bagian integral yang mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efektif, relevan, dan inklusif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa. Ada berbagai jenis media pembelajaran salah satunya adalah media *Canva*.

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

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

Seperti yang diketahui, media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media, pembelajaran yang dilakukan bisa lebih bervariasi dan juga tidak monoton sehingga siswa jadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2017:10) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah media *Canva*. Sebenarnya *Canva* bukanlah media untuk pembelajaran. Hanya saja media *Canva* ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Yuniastuti, dkk (2021:100) *Canva* merupakan sebuah platform yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi, video, ataupun *infografis interaktif*. Walaupun media *Canva* bukanlah media khusus untuk pembelajaran, tetapi media *Canva* memiliki kelebihan yang bagus untuk pendidik. Menurut Mulyani, dkk (2021:29) *Canva* memiliki kelebihan antara lain; 1) bisa memudahkan seorang pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik seperti poster pembelajaran, template video pembelajaran, powerpoint untuk presentasi diskusi serta lain-lain yang telah tersedia di dalam media *Canva*. 2) *Canva* juga menyediakan aneka macam template sehingga pendidik mudah untuk menghasilkan desain yang menarik. Hanya menyesuaikan saja seperti tulisan, warna atau pun ukuran dan gambar sehingga media pembelajaran yang akan digunakan lebih menarik.

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

Pemilihan penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif, menarik dan dapat memancing motivasi belajar peserta didik.

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

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di angkat dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar?.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut ini akan di uraikan mengenai manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teori, hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan kegunaan teoritis dan dijadikan sebagai informasi referensi dan referensi bagi civitas akademika yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang model pembelajaran di dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Diharapkan dalam penelitian ini membuat siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri untuk menyampaikan gagasannya. Sehingga akhirnya pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan efektif.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk guru agar mengembangkan metode mengajarnya memberikan variasi. dalam pembelajaran dengan menggunakan media agar dapat memberikan pembelajaran yang solutif dan efektif bagi siswa.

#### **c. Bagi Lembaga**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu lembaga terkait untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat siswa mengekspresikan gagasannya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan yang mendalam tentang implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan rujukan informasi dan referensi untuk agar mengembangkan media pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Konsep**

##### **1. Pengaruh**

Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata 'pengaruh' merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian sebelumnya bahwa sesuatu daya yang dapat mengubah sesuatu yang lain. Surbakti (2023) pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

Menurut Cahyono (2017) pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dua hal ini yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang dipengaruhi tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkan.

Berdasarkan pengertian pengaruh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk watak kepercayaan dan perbuatan yang berbeda

## 2. Media *Canva*

*Canva* adalah salah satu media desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Media *Canva* memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin.

*Canva* adalah satu di antara banyaknya media yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan media desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan *cover facebook* (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

### a. Tujuan *Canva*

*Canva* bertujuan untuk memudahkan penggunanya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan *Canva* menjadi salah satu media desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan media *Canva* bahkan orang yang mau belajar pun bisa langsung mempelajari di media itu tersebut. Berikut tujuan di antaranya adalah:

- 1) Memberi pengalaman desain media pembelajaran.
- 2) Memberikan kita keperluan digital maupun fisik.
- 3) Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual.
- 4) Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.
- 5) Menggali informasi.

Keistimewaan media *Canva* adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan media tersebut. Menggunakan media *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.

b. Manfaat Media *Canva*

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa media *Canva* dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagai fitur yang telah diberikan di media *Canva* tersebut. Media *Canva* memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

- 1) *Canva* menyediakan fitur kustomisasi teks
- 2) Terdapat ratusan icon dan ilustrasi
- 3) Pilihan background yang bervariasi
- 4) Dengan adanya *Canva* para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah.

c. Keuntungan Media *Canva*.

- 1) Di *Canva* sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran.
- 2) *Canva* bisa diakses di berbagai platform melalui pc, laptop, dan mobile.
- 3) Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
- 4) Di *Canva* dapat dibuat secara instan, karena template tersedia dengan gratis dan bisa diunduh dengan cara beragam.
- 5) Tersedia fitur save otomatis.
- 6) *Canva* juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya yang seperti kita inginkan.

d. Kekurangan Media *Canva*

- 1) *Canva* hanya bisa diakses menggunakan internet.
- 2) Dari berbagai template yang tersedia, fitur yang baru atau unik hanya bisa diakses oleh akun premium atau reguler mode.
- 3) Belum tersedianya fitur insert tabel pada *Canva*.
- 4) Pada pembuatan video akan memakan waktu yang lama dalam proses maupun pengunduhan.

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian motivasi

Kata motivasi berasal dari kata motif yang berarti dorongan atau alasan. Motif merupakan tenaga pendorong yang mendorong manusia bertindak atau suatu tenaga didalam diri manusia yang menyebabkan manusia bertindak atau melakukan sesuatu. Dengan demikian, motivasi merupakan kondisi psikolog yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam hal pembelajaran, tentu perlu menjadi perhatian oleh pendidik karena tidak semua peserta didik datang kesekolah dengan kondisi psikolog yang sama.

Motivasi dalam proses pembelajaran bisa muncul dalam berbagai bentuk, tergantung pada faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi siswa. Berikut adalah motivasi dalam konteks pembelajaran:

#### a. Motivasi Intrinsik

Contoh: Seorang siswa tertarik pada pelajaran biologi karena ia memiliki minat mendalam terhadap makhluk hidup dan proses kehidupan. Ia merasa senang dan puas saat belajar topik-topik biologi, dan keingintahuannya membuatnya rajin membaca buku tambahan serta melakukan eksperimen di laboratorium.

b. Motivasi Ekstrinsik

Contoh: Seorang siswa termotivasi untuk belajar matematika karena ingin mendapatkan nilai tinggi agar bisa diterima di universitas impiannya. Ia mungkin tidak terlalu tertarik pada matematika, tetapi motivasi ini berasal dari tujuan eksternal, seperti penerimaan di universitas.

Kata lainnya yaitu, ada faktor internal dan eksternal yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Untuk dalam perencanaan pembelajaran, seorang pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu memotivasi belajar peserta didik.

Menurut Wahab (2016), motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan Sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Menurut Rahmat (2018), motivasi belajar merupakan kekuatan (*Power motivation*), daya pendorong (*Driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Kepiawaian guru dalam menentukan strategi yang tepat dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Apabila peserta didik sudah termotivasi untuk belajar, dengan sendirinya akan berdampak pada proses dan hasil pembelajaran yang diharapkan serta dapat dijadikan dasar dalam mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan daya pendorong serta keinginan yang ada dalam diri peserta didik untuk belajar, untuk membangkitkan rasa keingintahuan terhadap apa yang hendak diketahuinya sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### b. Indikator Motivasi Belajar

Pada proses proses pembelajaran peserta didik yang memiliki motivasi belajar di dalam dirinya akan menunjukkan perubahan tingkah laku yang ditandai oleh beberapa indikator seperti yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno dalam (Sari 2015:23-24) mengatakan bahwa indikator dalam motivasi belajar antara lain:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Pada proses belajar adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dapat dikatakan sebagai motif berprestasi, yaitu motif untuk melakukan suatu pekerjaan atau tugas guna memperoleh hasil yang terbaik. Motif berprestasi ini sendiri merupakan motif yang bisa dipelajari melalui proses belajar sehingga motif ini dapat diperbaiki dan dikembangkan

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, peserta didik memiliki dorongan untuk belajar dengan tekun dan dapat menyelesaikan suatu tugas secara tepat waktu dikarenakan peserta didik ingin berhasil dalam mencapai tujuan belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, harapan didasari dengan adanya keyakinan bahwa seorang yang ingin berhasil dipengaruhi oleh perasaan terhadap gambaran keberhasilan tindakan mereka
- 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, pada proses pembelajaran harus tercipta suasana belajar yang menarik karena dapat membuat peserta didik merasa nyaman dan bersemangat dalam belajar. Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menarik adalah dengan cara berdiskusi mengenai suatu hal yang sedang hangat dibicarakan, hal ini juga membuat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah
- 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik, lingkungan belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong peserta didik. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif akan memberikan suasana belajar yang nyaman, peserta didik dapat menambah dan memperluas wawasan, dan dapat meningkatkan hasil serta prestasi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan indikator diatas dapat disimpulkan jika motivasi dibedakan dalam kategori intrinsik dapat dilihat melalui adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta

harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan motivasi dalam kategori ekstrinsik dapat dilihat dari adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Teori Self-Determination (Deci & Ryan) Siswa dianggap termotivasi jika mereka memiliki otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang mendukung pembelajaran mereka. Motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa kegiatan belajar menarik dan memuaskan secara pribadi, dan Siswa dianggap tidak termotivasi jika mereka tidak merasa memiliki kendali atas proses belajar, merasa kurang kompeten, atau tidak ada dukungan sosial. Motivasi ekstrinsik yang lemah atau ketidakpedulian juga dapat menyebabkan demotivasi.

Menurut Sardiman dalam (Ramadhon, dkk 2017) motivasi yang ada pada diri seseorang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya)
- 4) Lebih senang bekerja mandiri

- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

c. Fungsi Motivasi

Motivasi sebagai proses pembangkitan gerak dalam diri individu untuk melakukan suatu perbuatan guna mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah sesuatu yang paling mendasar yang harus ada dalam proses belajar karena hasil belajar akan optimal bila ada motivasi. Motivasi selalu bertalian dengan suatu tujuan. Hamalik (dalam Rahmat, 2018) menyatakan bahwa secara umum ada tiga fungsi motivasi, sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat (sebagai penggerak) yang merupakan langkah penggerak dari setiap kegiatan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai sehingga dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Begitu juga halnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru merupakan faktor yang penting untuk mengusahakan terlaksananya fungsi- fungsi tersebut dengan cara dan strategi yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **1) Hakikat Bahasa Indonesia**

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan Kurikulum 2004 bahwa kompetensi belajar bahasa diarahkan kedalam empat sub aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan (Mahfuza, 2018: 28). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran 11 yang mengarahkan bagaimana interaksi dengan menggunakan komunikasi bahasa yang baik serta pembelajaran bagaimana mengapresiasi sebuah karya sastra seseorang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mulyasa dalam Tonang (2019: 32)

pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

## 2) Fungsi Bahasa Indonesia

Secara umum, bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Sedangkan menurut Susanto (2013) dalam Rizqiyah (2015: 41) bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

- a) Fungsi deskriptif, yaitu bahasa untuk menyampaikan informasi secara *factual*.
- b) Fungsi ekspresif, yaitu bahasa memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan, prasangka, pengalaman yang telah lewat.
- c) Fungsi sosial bahasa, yaitu melestarikan hubungan sosial antar manusia.

Pendapat berbeda diutarakan oleh Doyin dan Wagiran (2011) dalam Rizqiyah (2015: 41) yang membagi fungsi bahasa menjadi 12 empat dalam kedudukannya, di antaranya:

- a) Bahasa negara, yaitu: bahasa digunakan dalam peristiwa kenegaraan.
- b) Sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan.
- c) Sebagai alat perhubungan tingkat nasional, dan sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Kini fungsi Bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa media massa. Media massa cetak dan elektronik, baik visual, audio, maupun audio visual harus memakai Bahasa Indonesia. Media massa menjadi tumpuan kita dalam menyebarkan Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

## B. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih kurang bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Muhammadiyah 3 Makassar yang proses pembelajarannya yang cenderung kurang efektif di karenakan peserta didik yang kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kebutuhan akan media pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis sehingga siswa dapat menemukan ide-ide yang kreatif. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mengenai permasalahan tersebut penelitian menggunakan media sebagai alat evaluasi dengan menggunakan media media *Canva*. *Canva* adalah salah satu media desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Media *Canva* memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi se kreatif mungkin. Dengan menggunakan media media *Canva* siswa semakin bersemangat setiap belajar, suasana kelas lebih

menyenangkan karena siswa dapat menikmati berbagai fitur desain yang sangat menarik sehingga siswa dapat berkreatif dan termotivasi untuk belajar.

Berikut ini penulis akan memberikan gambaran dalam bentuk skema kerangka berfikir mengenai “ Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar”.



*Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir*

### C. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil ekspolarasi peneliti, ditemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

#### 1. Pemanfaatan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat

Muhammad Afdhaluzzikiri (2022), dengan judul skripsi “Pemanfaatan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat” . Berdasarkan hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan langkah langkah dari validasi ahli media dan ahli materi. Dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95,38 %. Dan dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95 %. Desain media pembelajaran menggunakan media *Canva* dengan berbentuk video visual dengan ukuran 100 MB. Kemudian untuk respon dari siswa SD Negeri Reusak terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru Bahasa Indonesia setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik, dengan adanya media pembelajaran elektronik membantu guru untuk membuat siswa lebih aktif dan cepat mengerti. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

menggunakan media berbasis elektronik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SD Negeri Reusak.

2. Pengaruh penggunaan media *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung

Dikeu Fitri Dwiyanti (2022), dengan judul Skripsi “Pengaruh penggunaan media *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung”.

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan di SMK Bina Warga Bandung ini mengkaji mengenai tingkat motivasi belajar dalam Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Penelitian ini dilakukan guna melihat apakah motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui bahan ajar yang tepat pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Dalam upaya mencapai suatu tujuan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, Media *Canva* dipilih dan dinilai mampu guna memotivasi belajar peserta didik. Digunakannya metode survey eksplanasi dalam penelitian ini kepada 99 orang responden kelas X OTKP di SMK Bina Warga Bandung. Selain itu digunakannya analisis regresi sederhana yang berfungsi sebagai teknik analisis data inferensial. Regresi sederhana yang terbentuk adalah  $Y=21.716 + 0.726 (X)$  yang menunjukkan adanya hubungan positif, yang artinya tingkat motivasi siswa berjalan seiringan dengan efektifnya penggunaan media pembelajaran. Dari pengolahan data dapat diperoleh kesimpulan bahwa

media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dengan kategori sedang/cukup.

3. Pengaruh media digital *Canva* dalam pembelajaran SBdP terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nagri tengah.

Rosmana, P.S., Iskandar,S., Fadillah, H.T.N., Fadila,I., Melia,N., & Miftah,R.F.(2022). dengan judul skripsi “Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh media digital *Canva* dalam pembelajaran SBdP terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nagri tengah” Berdasarkan hasil penelitian, Dalam aktivitas pembelajaran di sekolah dasar umumnya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang terkadang kurang menarik minat belajar siswa. Sehingga pembelajaran yang terjadi sering kurang maksimal. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini merupakan untuk melihat pengaruh media digital *Canva* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terhadap motivasi serta hasil belajar siswa di SDN Nagri Tengah. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dan dilakukan pada kelas V SDN 1 Nagri Tengah dengan jumlah 29 siswa. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, semua peserta kelas digunakan sebagai sampel uji, dan dilakukan dalam bentuk pretestposttest. Teknik analisis uji yang diperlukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam pretest sebesar 42,07, dan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 63,10. Maka diketahui hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 21,03. Setelah dilakukan analisis data dengan uji T,

diperoleh hasil nilai signifikansi (2-tailed) senilai  $0,000 < 0,005$ , sehingga  $H_1$  diterima, sedangkan  $H_0$  ditolak. Maka, dapat dikatakan bahwa media digital *Canva* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak dalam pembelajaran SBdP kelas V di SDN Nagri Tengah. Pengaruh juga ditunjukkan melalui respon siswa yang antusias dan semangat mengikuti pembelajaran yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Canva* dalam metode pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas seluruh khalayak pengguna secara umum, baik dari segi media pembelajaran maupun sebagai media pemasaran.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan landasan teori dari kerangka pikir maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

**$H_0$**  : *Canva* tidak berpengaruh digunakan sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

**$H_1$**  : *Canva* berpengaruh digunakan sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. (Sugiyono, 2019: 110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian *pre experiment*, sehingga melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui apakah media *Canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Makassar yang beralamat di Jl. Muhammadiyah No.51 B, Melayu, Kecamatan Wajo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 Bulan, mulai bulan Februari sampai April 2024.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK 3 Muhammadiyah Makassar yang berjumlah 91 Orang. Adapun rincian Populasinya dapat di lihat sebagai berikut :

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	XI KPW	15 Orang
2	XI AK	10 Orang
3	XI TKJ	43 Orang
4	XI OTKP	23 Orang
Total		91 Orang

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

#### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Setiap sampel merupakan anggota 23 populasi namun tidak semua populasi merupakan anggota sampel (Sugiyono 2018: 118). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *cluster random*

*sampling* atau sampel yang dibagi berdasarkan beberapa kelompok. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI OTKP.

Alasan peneliti memilih sampel ini karena sampelnya yaitu siswa kelas XI OTKP, memiliki daya tarik belajar kurang dan belum ditandai dengan partisipasi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar.

No	Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Total
1	XI OTKP	3 Orang	20 Orang	23 Orang

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

#### D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *preeksperimental* berarti peneliti sedang melakukan penelitian eksperimental. Menurut Creswell dalam (Sugiyono.,2021:111) menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen.

Dengan menggunakan jenis penelitian *One-Shot Case Study*, jenis penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Adapun bagan dari *One-Shot Case Study* sebagai berikut:

## X O

*gambar 3.1. Desain One-Shot Case Study*

X = Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media media pembelajaran *Canva* dalam proses pembelajaran.

O = Motivasi belajar siswa

### **E. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2016: 61) megemukakan bahwa variabel penelitian yaitu segala atribut, sifat, nilai dari objek orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya akan diambil kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variable terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran Media *Canva* sedangkan variabel terikat (Y) adalah Tingkat Motivasi belajar Bahasa Indonesia.

### **F. Definisi Operasional Variabel**

Definisi oprasional variabel merupakan spesifikasi penelitian dalam mengukur suatu variabel, spesifikasi tersebut menunjukkan pada dimensi dan indikator dari variabel penelitian yang diperoleh melalui pengamatan dan penelitian terdahulu (sugiyono 2018). Definisi oprasional perlu dilakukan dalam suatu penelitian, karena akan menunjukkan alat pengambilan data yang cocok untuk digunakan, agar tidak terjadi kekeliruan dalam pengambilan perbedaan penafsiran tentang materi penelitian ini. Maka dijelaskan definisi oprasional pada setiap variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

## 1. Media Pembelajaran Media *Canva*

*Canva* merupakan sebuah tools desain grafis yang mudah digunakan untuk merancang media pembelajaran secara online. Media pembelajaran dalam bentuk presentasi yang didesain secara menarik menggunakan media *Canva* yang berisikan materi tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media *Canva* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, dengan mendesain bahan ajar menggunakan *Canva* akan terasa lebih mudah agar guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dalam diri siswa yang mampu merubah tingkah laku siswa dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

## G. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan

Sebelum memulai penelitian, peneliti sudah datang terlebih dahulu ke lokasi dilaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah 3 Makassar, peneliti melakukan persiapan memilih kelas XI OTKP sebagai sampel.

## 2. Menjelaskan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Guru menjelaskan kepada para peserta didik terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia

## 3. Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Canva

Guru memberikan contoh presentasi terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media canva.

## 4. Mengisi Angket Sesudah Penerapan Media

Setelah para peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru tentang pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media pembelajaran menggunakan media canva, para peserta didik dipersilakan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media Canva.

## 5. Penyusunan.

Setelah proses persiapan dan pelaksanaan selesai dilaksanakan peneliti menyusun hasil penelitian.

## **H. Instrument Penelitian**

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

mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian. Sugiyono (2021:156) menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Alat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah alat observasi, dan angket. Adapun instrumen penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Lembar observasi menggunakan teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui keadaan siswa serta penggunaan media pembelajaran.

#### 2. Kuesioner

kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya, tujuannya untuk memperoleh informasi tentang apa yang dialami dan diketahui mengenai efektivitas media pembelajaran menggunakan media *Canva* dan motivasi belajar.

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi (pengamatan)

Teknik observasi yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala yang tampak pada objek penelitian.

Observasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang paling mudah dilakukan dan banyak digunakan untuk statistika survei, misalnya meneliti sikap dan perilaku suatu kelompok masyarakat. Dengan teknik observasi, peneliti biasanya datang ke lokasi yang bersangkutan untuk memutuskan alat ukur yang tepat untuk digunakan.

b. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang efektivitas penggunaan media *Canva* terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang di dalamnya dikembangkan kajian pustaka, catatan sekolah dan arsip, serta penelitian sebelumnya sesuai dengan masalah yang diteliti.

## J. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, adapun penjelasan analisis data yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yg digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase setiap item pertanyaan.

Untuk mengilustrasikan dampak dari Media *Canva*. Persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P= Angka

presentase f= Jumlah

skor perolehan n=

Jumlah skor maksimal

100%= Bilangan tetap

Table 3.3 persentase hasil observasi dan respon siswa

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Jannah & Julianto, 2018)

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Canva*. Dimana X sebagai data variabel observasi penggunaan media pembelajaran dan Y sebagai data variabel motivasi belajar. Uji hipotesis yang digunakan

adalah korelasi menggunakan media SPSS. Uji Korelasi merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yang diuji.

Untuk menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig  $> 0.05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak berarti penggunaan media *Canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.
- 2) Jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, berarti penggunaan media *Canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.
- 3) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media *Canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 15 Mei – 03 Juni 2024 di SMK Muhammadiyah 3 Makassar yang beralamat di Jl. Muhammadiyah No.51 B, Melayu, Kecamatan Wajo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171.. Pelaksanaan penelitian diawali dengan bertemu dengan Kepala Sekolah bapak Ruslan, S.E, M.M dan bapak syamsuddin, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah.

Penelitian ini menggunakan kelas XI OTKP sebagai kelas sampel untuk penelitian eksperimen dengan menggunakan media *Canva* pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia karena siswa kurang fokus dan tidak aktif saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media power point serta proses pembuatan media pembelajaran yang membutuhkan waktu lama. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga dapat mengurangi motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian pada pertemuan terakhir dilaksanakan pembagian angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Canva* pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Makassar kelas XI OTKP dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Maka data yang diperoleh sebagai berikut:

## 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* dari 23 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan presentase aktivitas belajar siswa

No	Aktifitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-Rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	23	23	23	100	100
2	Aktif mengikuti pembelajaran dengan media <i>Canva</i>	15	23	19	65,21	100
3	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Canva</i>	15	23	19	65,21	100
4	Dapat bekerja sama dengan baik	20	21	20,5	86,95	91,30
5	Siswa yang merespon pada saat proses pembelajaran	16	20	18	69,56	86,95

6	Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal	15	23	19	65,21	100
7	Sopan santun siswa saat proses pembelajaran	20	23	21,5	86,95	100
8	Siswa yang mengajukan pertanyaan	16	5	10,5	69,56	21,73
9	Siswa yang menjawab pertanyaan	18	23	20,5	78,26	100
10	Siswa yang aktif mengerjakan soal	23	23	23	100	100
<b>Jumlah Persentase Aspek Siswa</b>					<b>786,91</b>	<b>899,98</b>
<b>Presentase Aktivitas Siswa</b>					<b>78,69</b>	<b>89,99</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

*Sumber: Data Primer 2024, diolah dari hasil penelitian*

1) Siswa yang hadir dalam pembelajaran

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 23 siswa sangat tertarik dalam mengikuti pembelajaran *Canva*, hal ini menunjukkan 100% siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

2) Aktif mengikuti pembelajaran dengan media *Canva*

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 19 siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajarannya menggunakan media *Canva* lebih gampang dimengerti oleh siswa, sehingga mendorong motivasi siswa dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3) Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media *Canva*

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 19 siswa sangat antusias pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canva*, hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan relevan bagi mereka, sehingga meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar.

4) Dapat bekerja sama dengan baik

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat bekerja sama dengan baik karena Dengan memanfaatkan *Canva* dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kreatif yang penting untuk masa depan mereka.

5) Siswa yang merespon pada saat pembelajaran

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 20 siswa merespon pada saat pembelajaran, Penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat membantu siswa merespon lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka karena desain visual yang menarik, penyederhanaan informasi yang kompleks seperti slide presentasi, dan dapat menjadi

alat yang efektif dalam meningkatkan respon dan motivasi belajar siswa.

6) Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 23 siswa tepat waktu dalam mengerjakan soal yang diberikan, dengan menggunakan *Canva*, siswa dapat lebih terstruktur, termotivasi, dan efisien dalam mengerjakan tugas dan soal. Ini tidak hanya membantu mereka menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam proses belajar.

7) Sopan santun siswa saat proses pembelajaran

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pada saat diberikan perlakuan, sebanyak 23 siswa sopan dan santun saat proses pembelajaran dikarenakan siswa lebih fokus ke media *Canva* yang di tampilkan pada saat pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan memotivasi diri pada proses belajar menggunakan media *Canva*.

8) Siswa yang mengajukan pertanyaan

Berdasarkan aktivitas belajar siswa yang mengajukan pertanyaan setelah di berikan perlakuan sebanyak 5 orang dikarenakan siswa lebih cepat memahami sebuah materi yang diberikan menggunakan media *Canva*, dengan menggunakan *Canva* dalam pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami,

tetapi juga merasa lebih terdorong untuk mengajukan pertanyaan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga memupuk motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

9) Siswa yang menjawab pertanyaan

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 23 siswa mampu menjawab pertanyaan. Dengan menggunakan *Canva* dalam pembelajaran, siswa merasa lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan karena mereka dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif, mendapatkan umpan balik langsung, dan menggunakan kreativitas mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi.

10) Siswa yang aktif mengerjakan soal

Berdasarkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebanyak 23 siswa aktif mengerjakan soal. Penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat mendorong siswa untuk aktif mengerjakan soal dan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat dari tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu , 78,69% dan pada pertemuan kedua yaitu 89,99%.

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

b. Motivasi Belajar Siswa

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

Tabel 4.2 Frekuensi Pernyataan Siswa 1 “Tidak Mudah Putus Asa Saat Mengalami Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	22	95,65
2.	Baik	1	4,34
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 22 siswa memilih sangat baik dan 1 siswa memilih baik, hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.3 Frekuensi Pernyataan Siswa 2 “Tampilan Di Dalam Media Pembelajaran *Canva* Menarik Sehingga Mempermudah Untuk Membacanya”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	22	95,65
2.	Baik	1	4,34
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 22 siswa dan menjawab baik sebanyak 1 siswa, Hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa menyukai tampilan di dalam media pembelajaran aplikasi *Canva* karena memudahkan siswa. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.4 Frekuensi Pernyataan Siswa 3 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Membuat Saya Tertarik Untuk Mempelajari Materi Bahasa Indonesia”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	20	86,95
2.	Baik	2	8,68
3.	Cukup baik	1	4,34
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95 % siswa tertarik mempelajari Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68 yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.5 Frekuensi Pernyataan Siswa 4 “Senag Mencari Informasi Yang Berhubungan Dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Karena Bisa Memperkaya Ilmu Dan Berguna Untuk Masa Depan”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	20	86,95
2.	Baik	3	13,04
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 3 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa senang mencari informasi tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 13,04% yang berjumlah 3 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.6 Frekuensi Pernyataan Siswa 5 “Tidak Bersungguh-Sungguh Mempelajari Bahasa Indonesia Karena Tidak Ada Hubungan Dengan Cita-Cita”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	0	0
2.	Baik	0	0
3.	Cukup baik	1	4,34
4.	Kurang baik	20	86,95
5.	Sangat tidak baik	2	8,68

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang tidak bersungguh-sungguh mempelajari Bahasa Indonesia yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa, kurang baik sebanyak 20 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa tidak sungguh-sungguh mempelajari Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68 yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.7 Frekuensi Pernyataan Siswa 6 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Yang Digunakan Sangat Menyenangkan Sehingga Siswa Lebih Aktif Dan Semangat Dalam Belajar”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	18	78,26
2.	Baik	5	21,73
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

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

Tabel 4.8 Frekuensi Pernyataan Siswa 7 “Guru Sering Memberikan Apresiasi Ketika Bisa Menjawab pertanyaan”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	19	82,60
2.	Baik	4	17,39
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 19 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 4 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 82,60% siswa diberikan apresiasi ketika mengerjakan tugas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 82,60% yang berjumlah 19 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 17,39% yang berjumlah 4 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.9 Frekuensi Pernyataan Siswa 8 “Belajar Bahasa Indonesia Hanya Dari Materi Yang Diberikan Guru”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	10	43,47
2.	Baik	12	52,17
3.	Cukup baik	1	4,34
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

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

Tabel 4.10 Frekuensi Pernyataan Siswa 9 “Sering Berdiskusi Ke TemanTeman Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Agar Pemahaman Bertambah”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	12	52,17
2.	Baik	10	43,47
3.	Cukup baik	1	4,34
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 12 siswa yang menjawab baik sebanyak 10 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 orang. Hal ini menunjukkan bahwa 52,17% siswa sering berdiskusi dengan teman-teman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 52,17% yang berjumlah 12 siswa masuk dalam kategori Cukup Baik, 43,47% yang berjumlah 10 siswa masuk dalam kategori Cukup Baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.11 Frekuensi Pernyataan Siswa 10 “Malas Mengerjakan tugas Bahasa Indonesia Walaupun Tugas Yang Diberikan Mudah”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	0	0
2.	Baik	0	0
3.	Cukup baik	2	8,68
4.	Kurang baik	6	26,08
5.	Sangat tidak baik	15	65,21

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 2 siswa kurang baik sebanyak 6 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 15 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 65,21% siswa tidak mengerjakan tugas walaupun tugas yang diberikan mudah. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 65,21% yang berjumlah 15 siswa masuk dalam kategori Baik, 26,08% yang berjumlah 6 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik, dan 8,68% yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.12 Frekuensi Pernyataan Siswa 11 “Media Pembelajaran Aplikasi

*Canva* Yang Digunakan Membuat Saya Lebih Mudah Memahami Materi Yang disampaikan”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	22	95,65
2.	Baik	1	4,34
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 22 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 95,65% siswa lebih mudah memahami materi menggunakan media pembelajaran *Canva*. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 95,65% yang berjumlah 22 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

Tabel 4.13 Frekuensi Pernyataan Siswa 12 “Senang Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas Karena Lebih Tenang Dan Nyaman”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	15	65,21
2.	Baik	8	34,78
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa senang belajar Bahasa Indonesia di kelas karena lebih tenang dan nyaman di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 15 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 65,21% siswa senang belajar di kelas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 65,21% yang berjumlah 15 siswa masuk dalam kategori Baik dan 34,78% yang berjumlah 8 siswa masuk dalam kategori Kurang Baik.

Tabel 4.14 Frekuensi Pernyataan Siswa 13 “Belajar Di Kelas Membosankan Karena Kelas Sempit Dan Panas”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	0	0
2.	Baik	0	0
3.	Cukup baik	3	13,04
4.	Kurang baik	5	21,73
5.	Sangat tidak baik	15	65,21

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

Tabel 4.15 Frekuensi Pernyataan Siswa 14 “Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Membantu Menyelesaikan Tugas Bahasa Indonesia”

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	21	91,30
2.	Baik	2	8,68
3.	Cukup baik	0	0
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Canva* membantu siswa menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 21 siswa dan menjawab baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 91,30% media pembelajaran aplikasi *Canva* membantu siswa menyelesaikan tugas. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 91,30% yang berjumlah 21 siswa masuk dalam kategori Baik dan 8,68% yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori sangat tidak Baik.

Tabel 4.16 Frekuensi Pernyataan Siswa 15 “Senang Dan Termotivasi Belajar Bahasa Indonesia Karena Guru Mengajar Dengan Berbagai Cara”.

No	Kategori	Frekuensi	Persen%
1.	Sangat baik	20	86,95
2.	Baik	2	8,68
3.	Cukup baik	1	4,34
4.	Kurang baik	0	0
5.	Sangat tidak baik	0	0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan berbagai cara di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 86,95% siswa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia. Jadi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Table 3.3 maka dapat disimpulkan bahwa 86,95% yang berjumlah 20 siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 8,68% yang berjumlah 2 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik, dan 4,34% yang berjumlah 1 siswa masuk dalam kategori Sangat Tidak Baik.

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

## 2. Analisis Statistik Inferensial Motivasi Belajar

Uji *paired sampel* adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)

### Correlations

		Motivasi	Aktivitas Belajar
Motivasi	Pearson Correlation	1	-.607
	Sig. (2-tailed)		.063
	Sum of Squares and Cross-products	60.870	-833.600
	Covariance	2.767	-92.622
	N	23	10
Aktivitas Belajar	Pearson Correlation	-.607	1
	Sig. (2-tailed)	.063	
	Sum of Squares and Cross-products	-833.600	71344.900
	Covariance	-92.622	7927.211
	N	10	10

Tabel 4.17 Tabel *paired sampel*

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,063 dimana  $0,063 > 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media canva berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia SMK Muhammadiyah 3 Makassar.

## B. Pembahasan

Dapat dilihat bahwa siswa lebih aktif saat penggunaan media *Canva* meningkat, karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik bukan hanya guru yang terlibat aktif siswa juga aktif, antusias dan bersemangat dalam mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik saat melakukan praktikum maupun kerja kelompok serta dapat menghargai teman lainnya yang tidak bisa hal ini dapat dilihat 89,99% siswa bekerja sama dengan baik dan saling menghargai. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah oleh karena itu siswa yang mengerjakan tugas tepat waktu mengalami peningkatan Pada pertemuan kedua dibanding pertemuan pertama. Dalam proses pembelajaran siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang disampaikan guru tetapi juga siswa memahami secara nyata dari materi tersebut.

Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mengerti materi yang disampaikan secara keseluruhan, dengan demikian, Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua, ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Levie dan Lenz dalam Arsyad (2009) bahwa fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Meskipun tidak semua siswa dapat mengemukakan pertanyaan dan pendapat namun pada pertemuan kedua terjadi peningkatan.

Penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, kreativitas dan ekspresi diri, relevansi dan konteks nyata, pengakuan dan pameran karya, serta kolaborasi dan dukungan sosial. Dengan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengontrol hasil karya mereka, siswa merasa memiliki motivasi yang lebih tinggi. Media *Canva* juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain yang unik dan menarik. Selain itu, penggunaan media ini dapat membantu siswa melihat hubungan antara pembelajaran di kelas dengan dunia nyata, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memamerkan karya mereka, dan mendorong kolaborasi dan dukungan sosial di antara siswa. Semua faktor ini secara kolektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media *Canva*.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama 78,69% berada pada kategori baik dan Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua 89,99% berada pada kategori sangat baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai. Dari hasil respon siswa maka diperoleh nilai rata-rata sebanyak 79,13% sehingga hasil penelitian motivasi belajar dengan menggunakan media *Canva* masuk dalam kategori Baik.

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

#### B. Saran

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

1. Bagi sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih lagi serta lebih moderen serta siswa lebih semangat belajar.
2. Diharapkan kepada guru agar meningkatkan profesionalismenya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, salah satunya dengan media pembelajaran *Canva* agar dapat meningkatkan dan keberhasilan proses belajar mengajar.
3. Diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode atau inovasi yang baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). *Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Arsyad, A. (2017) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aseka, S.S., 2022. Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran 2021/2022 Sma Negeri 1 Pemulutan
- Cahyono, A. S. (2017). *Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. 140–157.
- Dwiyanti, F. (2022) Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Otkp Smk Bina Warga Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Doyin, Mukh., dan Wagiran. 2009. Bahasa Indonesia: *Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : Unnes Press. Ellworth, Elizabeth
- Fitria, V.a., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan *Canva* untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK
- Garris, P. 2020. Pemanfaatan media *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA, jurnal sasindo unpam, (Online), Vol. 8, No 2, ([openjournal.unpam.ac.id/](http://openjournal.unpam.ac.id/), di akses 18 Desember 2022)
- Iswadi. (2017). Teori Belajar- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Rosmana, P. S. ., Iskandar, S. ., Fadillah, H. T. N. ., Fadila, I. ., Melia, N. ., & Miftah, R. F. . (2022). Pengaruh Media Digital *Canva* dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12448–12453.
- Jony Junaedi (2021), “*Media Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah english for information communication and technology*”
- Laria, Kartika. 2008. Media Pembelajaran. (Online). Tersedia : <http://www.infoskripsi.com/Article/>, Kajian Pustaka Media Pembelajaran, (18 desember 2022 ).

- LESTA, S. S., & SITI, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Media *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1699-1703.
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Muhammad Afdhaluzzikiri (2022), “*Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*”
- Muchlisin Riadi. (2022, 1). *Kajian Pustaka.com*. Retrieved from Motivasi Belajar - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Cara Menumbuhkan: <https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertianfungsi.html>
- Nur Lailni Roma, 2023 “*efektivitas penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar*”
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96.
- Rahardjo, Mudjia (2017) *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya*. Disampaikan pada mata kuliah Metode Penelitian, Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Januari 2017. (Unpublished)
- Rahmat, Pupu Saeful. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ramadhon, Raka, dkk. 2017. *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*. *Jurnal Profit*. 4 (2) <https://doi.org/10.36706/jp.v4i2.5598>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Variabel penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, R. S. D. B. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 040491 Batukarang Tp 2022/2023*.

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

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



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



## PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar  
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 16271/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
Ketua LP3M Unismuh Makassar  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Apriadi  
Stambuk : 105311100619  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Kampiri / 26-02-2001  
Alamat : Antang

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BHS INDONESIA DI SMK MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1445 H  
29 April 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934



### KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Apriadi  
NIM : 105311100619  
Pembimbing I : Dr. Muhammad Nawir. M.Pd  
Pembimbing II : Kaharuddin S.Pd, M.Pd, Ph.D  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar  
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah 3 Makassar yang beralamat di Jl. Muhammadiyah No.51 B Melayu, Kec. Wajo, Kota Makassar Sulawesi Selatan 90171

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Pemberian surat penelitian di sekolah	19-05-2024	
2	Konsultasi	20-05-2024	
3	Perkenalan diri serta membahas materi BHS indonesia dan membagikan test awal sebelum menggunakan media	20-05-2024	
4	Membahas materi BHS indonesia dengan menggunakan media Canva dan memberikan test sesudah penggunaan media	27-05-2024	
5	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	03-06-2024	
6			
7			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Makassar, 24 mei 2024

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Ruslan S.E., M.M  
NIP.197312122005021010



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
SMKS MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR  
MUHAMMADIYAH CABANG MAKASSAR**  
Jl. Muhammadiyah No. 51 B Telp. (0411) 365 3252 Makassar 90171  
**NPSN : 40307393 NSS : 322196007032**  
Email : [smkmuh3mks@gmail.com](mailto:smkmuh3mks@gmail.com) web : [www.smkmuh3makassar.sch.id](http://www.smkmuh3makassar.sch.id)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK**

Nomor : 061/IV.3/F/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RUSLAN, S.E., M.M**  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama Lembaga/Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR  
Alamat : Jl. Muhammadiyah No 51 B Melayu Dengan ini menerangkan  
bahwa produk yang digunakan oleh Mahasiswa:

Nama : **APRIADI**  
NIM : 105311100619  
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP  
Produk : Media Pembelajaran *Canva*

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Canva* pada mata pelajaran BHS Indonesia digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 03 Juni 2024

Kepala Sekolah



**Ruslan, S.E., M.M**

NBM : 858 629



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
SMKS MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR  
MUHAMMADIYAH CABANG MAKASSAR**  
Jl. Muhammadiyah No. 51 B Telp. (0411) 365 3252 Makassar 90171  
NPSN : 40307393 NSS : 322196007032  
Email : [smkmuh3mks@gmail.com](mailto:smkmuh3mks@gmail.com) web : [www.smkmuh3makassar.sch.id](http://www.smkmuh3makassar.sch.id)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 060/IV.3/F/VI/2024

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor : 4178/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 30 April 2024 perihal permohonan izin penelitian, menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : APRIADI  
NIM : 10531 1100619  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Teknologi

Telah melaksanakan Penelitian/Pengumpulan Data pada SMKS Muhammadiyah 3 Makassar dari tanggal 2 Mei s.d 2 Juli 2024 dengan judul :

**“Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar”**

Demikianlah Surat Keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, 03 Juni 2024

Kepala Sekolah

**Ruslan, S.E., M.M**

NBM : 858 629



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp : 0411-866132, 869132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **APRIADI**  
 NIM : 105311100619  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2 Juli 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**

Pembimbing II,

**Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D**

Diketahui,



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
 NBM. 951 576



**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**  
 NBM. 991 323



Terakreditasi Institusi



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp. : 0411-866132, 860132 (Fax.)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan :  
 Nama : **APRIADI**  
 NIM : 105311100619  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2 Juli 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**

Pembimbing II,

**Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D**

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

**Erwin Akil, M.Pd., Ph.D**  
 NBM. 951 576

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**  
 NBM. 991 323



Terakreditasi Institusi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 279 Makassar  
Telp. 0411-860937-060932 (5 line)  
Email: fakultas@umh.ac.id  
Web: www.fkip.umh.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Apriadi  
Stambuk : 105311100619  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar  
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
2. Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	4/7 2024	Bab IV ; lihat kutipan pada bagian kestrumen penelitian dan hasil pengumpulan data ;	AP
2	18/7 2024	Bab IV hasil penelitian	AP
3	22/7 24	Analisis hasil penelitian sebagaimana pada tabel 3.2 hal 55 Bab IV	AP
4	25/7 24	Abstrak dan Daftar pustaka	AP
5	26/7 2024	Appendix 4 dan hasil	AP

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 5 kali.

Makassar, 12/06/2024

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 219, Makassar  
Telp. 0411-860877860932 (P.20)  
Email: fkip@umh.ac.id  
Web: www.fkip.umh.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Apriadi  
Stambuk : 105311100619  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar  
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
2. Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tapda Tangan
	4/6/24	Harus memiliki penelitian di uraian dengan mengupas di mana letak	
	21/6/24	menariknya media <i>Canva</i> sebagai media perkuliahan.	
	28/6/24	urain sesuai indikator yg ada	
	28/6/24	Daf fur pustaka di tamba	
	2/7/24	Abstrak di tamba dan	

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 5 kali.

Makassar, 12/06/2024

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**

**NBM.991323**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Apriadi

Nim : 105311100619

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 31 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Muhammad Fauzan, M.I.P  
NIM. 1064 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

## BAB I Apriadi 105311100619

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	2%
2	repository.usahid.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
5	Ima Mulyawati, Novanita Whindi Arini, Lanny Polina. "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DAN PADLET BAGI GURU SD DI SDN PULOGEANG 09 PAGI", SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2022 Publication	2%

Exclude quotes  OnExclude bibliography  On

Exclude matches &lt; 2%

AB II Apriadi 105311100619

ORIGINALITY REPORT

<b>25%</b> SIMILARITY INDEX	<b>25%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>13%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>8%</b>
<b>3</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>2%</b>



Exclude quotes  On  Exclude matches  
Exclude bibliography



BAB III Apriadi 105311100619

ORIGINALITY REPORT

<b>9%</b>	<b>5%</b>	<b>9%</b>	<b>6%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	Submitted to Forum Perpustakaan dan Penelitian Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper		3%
2	Ni Nengah Rizki Noventy, I Wayan Suparta "Pengaruh Angka Kemiskinan Terhadap Angka Tuberculosis di Indonesia (Studi Kasus 6 Provinsi di Pulau Jawa) an Terhadap Angka Tuberculosis di Indonesia (Studi Kasus 6 Provinsi di Pulau Jawa)", Journal on Education, 2023 Publication		2%
3	www.slideshare.net Internet Source		2%
4	core.ac.uk Internet Source		2%
5	repository.iain-manado.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

## BAB IV Apriadi 105311100619

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk

Internet Source

3%

2

Erwin Putera Permana. "Korelasi Media Boneka Kaus Kaki dengan Media Wayang Kertas Terhadap Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Simki Economic, 2021

Publication

2%

3

repository.usd.ac.id

Internet Source

2%

4

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On

AB V Apriadi 105311100619

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unika.ac.id  
Internet Source



4%



Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches



## INSTRUMEN PENELITIAN

### ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (√) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

1 = Sangat Tidak Baik.

2 = kurang Baik.

3 = Cukup Baik.

4 = Baik.

5 = Sangat Baik.

NO	PERTANYAAN	KATEGORI				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia.					
2	Tampilan didalam media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi <i>Canva</i> menarik sehingga mempermudah saya membacanya.					
3	Media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi Bahasa Indonesia.					
4	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya.					
5	Saya tidak bersungguh-sunggu mempelajari Bahasa Indonesia karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya.					
6	Media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar.					
7	Guru sering memberikan apresiasi Ketika bisa menjawab pertanyaan					
8	Saya belajar Bahasa Indonesia hanya dari materi yang berikan dari guru.					
9	Saya sering berdiskusi keteman-teman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia agar pemahaman saya bertambah.					

10	Saya malas mengerjakan tugas Bahasa Indonesia walaupun tugas yang diberikan guru mudah.					
11	Media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.					
12	Saya senang belajar Bahasa Indonesia di kelas karena lebih tenang dan nyaman.					
13	Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas.					
14	Media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> membantu saya menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia.					
15	Saya senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan berbagai cara.					



## DATA HASIL PENELITIAN

### ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama : *Asmaul Husna*

Kelas : *XI OTKP*

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

1 = Sangat Tidak Baik.

2 = kurang Baik.

3 = Cukup Baik.

4 = Baik.

5 = Sangat Baik.

NO	PERTANYAAN	KATEGORI				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia.					✓
2	Tampilan didalam media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi canva menarik sehingga mempermudah saya membacanya.					✓
3	Media pembelajaran aplikasi canva membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi Bahasa Indonesia.					✓
4	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya.					✓
5	Saya tidak bersungguh-sunggu mempelajari Bahasa Indonesia karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya.	✓				
6	Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar.				✓	
7	Guru sering memberikan apresiasi Ketika bisa menjawab pertanyaan					✓
8	Saya belajar Bahasa Indonesia hanya dari materi yang berikan dari guru.					✓
9	Saya sering berdiskusi keteman-teman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia agar pemahaman saya bertambah.				✓	
10	Saya malas mengerjakan tugas Bahasa Indonesia walaupun tugas yang diberikan guru mudah.			✓		
11	Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.					✓
12	Saya senang belajar Bahasa Indonesia di kelas karena lebih					✓

	tenang dan nyaman.					
13	Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas.	✓				
14	Media pembelajaran aplikasi canva membantu saya menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia.					✓
15	Saya senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan berbagai cara.				✓	

## ANGKET MOTIVASI SISWA

Nama : Bintang

Kelas : XI OTKP

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

1 = Sangat Tidak Baik.

2 = kurang Baik.

3 = Cukup Baik.

4 = Baik.

5 = Sangat Baik.

NO	PERTANYAAN	KATEGORI				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia.					✓
2	Tampilan didalam media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi canva menarik sehingga mempermudah saya membacanya.					✓
3	Media pembelajaran aplikasi canva membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi Bahasa Indonesia.					✓
4	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya.				✓	
5	Saya tidak bersungguh-sunggu mempelajari Bahasa Indonesia karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya.		✓			
6	Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar.					✓
7	Guru sering memberikan apresiasi Ketika bisa menjawab pertanyaan				✓	
8	Saya belajar Bahasa Indonesia hanya dari materi yang berikan dari guru.					✓
9	Saya sering berdiskusi keteman-teman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia agar pemahaman saya bertambah.				✓	
10	Saya malas mengerjakan tugas Bahasa Indonesia walaupun tugas yang diberikan guru mudah.	✓				
11	Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.					✓
12	Saya senang belajar Bahasa Indonesia di kelas karena lebih					✓

	tenang dan nyaman.					
13	Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas.			✓		
14	Media pembelajaran aplikasi canva membantu saya menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia.					✓
15	Saya senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan berbagai cara.					✓

NO	NAMA	L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
1	Asmaul Husna	P	5	5	5	5	2	4	5	5	4	2	5	5	1	5	4	62
2	Bintang	L	5	5	5	4	2	5	4	5	4	1	5	5	2	5	5	62
3	Mawar	P	5	5	5	5	2	5	5	4	4	3	5	5	1	5	5	64
4	Muh. Ramadani	L	5	5	4	5	2	5	5	5	4	1	5	5	1	5	3	60
5	Namira Zakia Ramadhani	P	5	5	5	5	2	5	5	4	5	1	5	5	1	5	5	63
6	Nayla Ainun Syafira	P	5	5	5	5	3	5	5	5	4	2	5	5	1	5	5	65
7	Nayla Inaya Ulfa	P	5	5	5	5	2	5	5	4	4	1	5	5	2	5	5	63
8	Nur Azizah	P	5	4	5	5	2	5	5	4	5	1	5	4	1	5	5	61
9	Nur Mutmainna K	P	5	5	5	4	2	5	5	5	4	1	5	4	1	5	5	61
10	Nurfadila	P	5	5	5	5	2	5	5	4	5	1	5	5	3	5	5	65
11	Nurminiyanti S	P	5	5	5	5	2	5	4	5	4	1	5	5	3	5	5	64
12	Nurul Amelia Putri Idris	P	5	5	5	5	2	4	5	5	4	2	5	5	1	5	5	63
13	Nurul Fatima Y	P	5	5	5	5	2	5	5	4	5	1	5	5	2	5	5	64
14	Rabiatul Adawiya	P	5	5	5	5	2	5	4	4	5	1	5	4	1	4	5	60
15	Rowina	P	5	5	5	5	2	4	5	5	5	1	5	4	1	5	4	61
16	Salwa Zakila	P	5	5	4	5	2	5	5	5	3	2	4	4	1	5	5	60
17	ST. Reisyah Ananda Putri	P	5	5	5	5	1	5	5	4	5	1	5	5	3	5	5	64
18	Sua Al Madina	P	5	5	5	5	1	5	5	5	5	2	5	4	2	5	5	64
19	Tiwi Sartika	P	5	5	5	5	2	4	5	5	5	2	5	4	1	5	5	63
20	Muh Arsyad Tahir B	L	4	5	5	5	2	5	4	4	4	1	5	5	1	5	5	60
21	Muliyati	P	5	5	5	5	2	4	5	5	4	1	5	4	1	5	5	61
22	Jezen Alexander	L	5	5	3	5	2	5	5	4	4	3	5	5	1	5	5	62
23	Herni	P	5	5	5	4	2	5	5	4	5	1	5	5	1	4	5	61

NO	NAMA	Pertemuan Ke-	
		1	2
1	Asmaul Husna	✓	✓
2	Bintang	✓	✓
3	Mawar	✓	✓
4	Muh. Ramadani	✓	✓
5	Namira Zakia Ramadhani	✓	✓
6	Nayla Ainun Syafira	✓	✓
7	Nayla Inaya Ulfa	✓	✓
8	Nur Azizah	✓	✓
9	Nur Mutmainna K	✓	✓
10	Nurfadila	✓	✓
11	Nurminiyanti S	✓	✓
12	Nurul Amelia Putri Idris	✓	✓
13	Nurul Fatima Y	✓	✓
14	Rabiatul Adawiya	✓	✓
15	Rowina	✓	✓
16	Salwa Zakila	✓	✓
17	ST. Reisyah Ananda Putri	✓	✓
18	Sua Al Madina	✓	✓
19	Tiwi Sartika	✓	✓
20	Muh Arsyad Tahir B	✓	✓
21	Muliyati	✓	✓
22	Jezen Alexander	✓	✓
23	Herni	✓	✓

## MEDIA PEMBELAJARAN CANVA





### Jenis-jenis puisi

1. Puisi Deskriptif
2. Puisi Naratif
3. Puisi Lirik

a  
b  
a  
b



### Unsur fiksi dan unsur batin

1. Diksi	1. Tema
2. Imajinasi	2. Rasa
3. Kata konkret	3. Nada
4. Gaya bahasa (majas)	4. Amanat
5. Verifikasi	5. Struktur puisi
6. Tipografi	a. Struktur Fisik
	b. Struktur batin

## Definisi Novel

Novel adalah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya. Novel juga menceritakan watak serta sifat dari setiap pelaku.




### Ciri-ciri Novel

1. Umumnya Terdiri dari 100 Halaman atau Lebih
2. Tema dan Alur Cerita Bersifat Kompleks
3. Berbentuk Narasi
5. Alur Berkembang
6. Mempunyai banyak tokoh
7. Ada perubahan nasib tokoh





### Unsur intrinsik Novel

1. Tema
2. Tokoh
3. Latar
4. Alur dan plot
5. Sudut pandang
  - a. Sudut pandang orang pertama pelaku utama
  - b. Sudut pandang orang pertama pelaku sampingan
  - c. Sudut pandang orang ketiga serba tahu
  - d. Sudut Pandang orang ketiga terbatas
6. Amanat
7. Gaya Bahasa



### Unsur Entrinsik Novel

#### Nilai-nilai kehidupan

1. Nilai moral
2. Nilai sosial
3. Nilai budaya
4. Nilai estetika

#### Latar belakang pengarang

1. Riwayat hidup pengarang
2. Kondisi psikologis pengarang
3. Aliran sastra yang dimiliki pengarang

#### Latar belakang masyarakat

1. Kondisi politik
2. Ideologi negara
3. Kondisi sosial
4. Kondisi perekonomian masyarakat



### DOKUMENTASI





## RIWAYAT HIDUP



**APRIADI** lahir di Kampiri (Soppeng) pada tanggal 26 Februari 2001, dari pasangan Ayah Massi dan Ibu Nuhari yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 12 Lindajang dan tamat pada 2013. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Suli dan tamat pada tahun 2016. Tamat SMA pada tahun 2019 di SMK Negeri 6 Luwu. Pada tahun yang sama (2019), penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di salah satu perguruan tinggi swasta ternama di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar pada program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

