



## Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar

Arviny Dian Saputri<sup>1\*</sup>, Sitti Hajerah Hasyim<sup>2</sup>, Samsinar<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar. Pada penelitian ini digunakan variabel bebas (independent) yakni penggunaan media pembelajaran canva serta motivasi belajar sebagai variabel terikat (dependent). Metode yang digunakan dalam studi ini adalah metode kuantitatif yang menitikberatkan pada analisis statistik terhadap data yang disajikan dalam bentuk angka. Data yang digunakan berasal dari populasi mahasiswa pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar Angkatan tahun 2019 dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 45 mahasiswa sebagai responden dan ditarik menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji instrument dan uji hipotesis. Hasil analisis mengonfirmasi hipotesis yang diajukan bahwa penggunaan media pembelajaran canva memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Makassar.

**Kata kunci:** Canva, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

**Abstract:** This study was conducted with the aim of knowing the effect between canva learning media on student learning motivation in the accounting education study program at Makassar State University. In this study, independent variables are used, namely the use of canva learning media and learning motivation as the dependent variable. The method used in this study is a quantitative method that focuses on statistical analysis of data presented in numerical form. The data used comes from the population of accounting education students at Makassar State University in the class of 2019 with a sample size of 45 students taken as respondents and drawn using *Proportionate Stratified Random Sampling*. The data collection techniques used were questionnaires and documentation. With the data analysis technique used is descriptive analysis, instrument test and hypothesis testing. The results of the analysis confirm the hypothesis proposed that the use of Canva learning media has a positive influence on the learning motivation of students in the Accounting Education Study Program at Makassar State University.

**Keywords:** Canva, Learning Media, Learning Motivation

## PENDAHULUAN

Manusia yang memiliki akal untuk berpikir, memandang pendidikan sebagai salah satu kebutuhan mendasar karena keunggulan ini dibandingkan dengan makhluk lain. Pendidikan terwujud melalui pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan pendidikan, dengan tujuan mencapai target pendidikan. Rahman et al. (2022) menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Selain itu Pristiwanti et.al (2022) mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah proses dimana seorang pengajar memberikan pengajaran kepada peserta didik. Melalui

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [arvinydias@gmail.com](mailto:arvinydias@gmail.com)

pendidikan, diharapkan bahwa orang dewasa dapat memberikan contoh yang baik, mengajar, memberikan arahan, meningkatkan etika dan akhlak, serta mengembangkan pengetahuan pada setiap individu, terutama anak-anak.” Agar pengetahuan dapat disampaikan, pendidik perlu menggunakan metodologi pembelajaran, termasuk metode dan media pembelajaran.

Fleming yang dikutip Arsyad (2019), mendefinisikan media sebagai perantara yang memfasilitasi komunikasi antara dua belah pihak dan menjembatani mereka. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Gagne & Briggs dikutip dari Arsyad (2019) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merujuk kepada alat fisik yang digunakan untuk menghantarkan konten pembelajaran, termasuk berbagai materi seperti buku, perekam kaset, kamera video, perekam video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer". Secara singkat, media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Sudjana dan Riva'i dikutip dari (Kustandi & Darmawan, 2020) menyajikan beberapa keuntungan penggunaan media pembelajaran, seperti “membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik sehingga mendorong motivasi belajar, menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas untuk memudahkan pemahaman peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan variasi dalam metode pengajaran, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.”

Hamzah B. Uno dikutip dari (Masni, 2017) “Motivasi adalah faktor dasar yang mendorong individu untuk bertindak, dorongan ini berasal dari dalam diri seseorang dan menggerakkan mereka untuk melakukan tindakan yang sejalan dengan dorongan tersebut.” Menurut Ningrat et.al (2018), "motivasi belajar adalah kekuatan pendorong baik dari dalam maupun luar diri siswa untuk belajar dalam rangka mengadakan perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai." Sedangkan, Cleopatra (2015) mengungkapkan bahwa "motivasi belajar adalah merupakan motivasi perubahan energy, rasa, dan rangsangan atas tujuan dalam melakukan belajar." Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yakni motivasi yang dimulai dengan perubahan energi dalam diri individu, dikenali melalui munculnya perasaan, dan dipacu oleh keberadaan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran, motivasi memiliki peran penting dalam menghasilkan antusiasme, kegembiraan, dan semangat saat belajar.

Menurut Adam et al. (2015) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu tenaga pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.” Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Oemar (2015) bahwa “media dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.” Pemilihan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang kurang berhasil dapat mengurangi semangat peserta didik untuk belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran adalah langkah yang bisa diambil oleh tenaga pendidik untuk merangsang motivasi belajar siswa. Teknologi yang hadir di dunia pendidikan telah memberikan efek positif, termasuk kemunculan aplikasi berbasis internet yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Contoh konkretnya adalah keberadaan Canva sebagai media pembelajaran online. Seperti yang dikemukakan oleh Endaryono et. al, (2023) “canva adalah salah satu dari banyak aplikasi teknologi yang tersedia dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.”

Tanjung & Faiza dikutip dari (Pelangi & Syarif, 2020) mengemukakan bahwa “canva ialah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain

sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.” Sedangkan menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022) “canva merupakan alat desain grafis berbasis web yang *user-friendly*, cocok untuk pemula dan dapat diakses melalui perangkat smartphone maupun komputer. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik.” Dalam proses pembelajaran, canva dapat digunakan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik untuk melakukan desain dengan memanfaatkan beragam fitur yang sudah tersedia, sehingga tidak perlu membuat desain dari nol.

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran juga telah merambah hingga ke tingkat perguruan tinggi salah satunya yakni pada program studi pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 15 mahasiswa diperoleh data awal mengenai pengaruh penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa pada program studi pendidikan akuntansi, sebagai berikut:

**Tabel 1. Tingkat Media Pembelajaran Canva dan Motivasi Belajar Mahasiswa**

Variabel	Indikator	Persentase	Rata- Rata Persentase
Media Pembelajaran Canva (X)	1 Banyaknya fitur desain	79%	79%
	2 Fitur yang mudah digunakan	80%	
	3 Fleksibel digunakan di perangkat (laptop, handphone, computer)	79%	
Motivasi Belajar (Y)	1 Tekun menghadapi tugas	79%	52%
	2 Ulet menghadapi kesulitan	56%	
	3 Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah	63%	
	4 Lebih senang bekerja mandiri	66%	
	5 Cepat bosan dengan tugas rutin	68%	
	6 Dapat mempertahankan pendapatnya	64%	
	7 Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini	58%	
	8 Senang mencari dan memecahkan masalah	73%	

Berdasarkan data tabel 1 di atas sebagai hasil perolehan data awal, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase indikator untuk penggunaan media pembelajaran canva menunjukkan hasil yang baik yaitu mencapai 79%, sementara untuk indikator motivasi belajar tingkat pencapaian masih berada pada kategori kurang baik yaitu sekitar 52%. Hal tersebut

tidak sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sanaky (2019) bahwa “dengan adanya media pembelajaran, dapat memberikan manfaat terutama meningkatkan motivasi belajar”.

Dari uraian tersebut, disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh kualitas kurang memadai dari media pembelajaran canva dalam proses belajar. Sebaliknya, jika canva digunakan secara memadai, maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode kuantitatif, terutama berfokus pada melakukan analisis statistik terhadap data yang berbentuk angka. Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Canva (X) dan tingkat motivasi belajar (Y). Untuk mengukur kedua variabel tersebut, penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert yang disebarakan kepada para responden.

Populasi yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2019 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar angkatan 2019 dipilih sebagai populasi karena mereka pernah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Jumlah total populasi terdiri dari 493 individu yang merupakan gabungan dari lima angkatan, mulai dari angkatan 2018 hingga angkatan 2022.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan kriteria 1) mahasiswa Angkatan 2019, dan 2) pernah menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Sampel yang diperoleh sebanyak 45 mahasiswa.

**Tabel 2. Data Responden**

No	Kriteria	Jumlah
1	Mahasiswa angkatan 2019	23
2	Pernah menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran	22
<b>Total</b>		45

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah melalui penggunaan kuesioner dan pemeriksaan dokumen. Sedangkan untuk analisis data, metode yang digunakan mencakup analisis deskriptif, uji validitas instrumen, dan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskriptif Persentase Variabel Penelitian

Hasil pengisian kuesioner mengenai media pembelajaran canva direpresentasikan melalui persentase skor total dari respons yang diterima dari tiga indikator media pembelajaran canva, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kesimpulan Tanggapan Responden tentang Media**

No.	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase Skor Aktual (%)	Keterangan
1	Banyaknya fitur desain	558	675	82,6%	Baik
2	Fitur yang mudah digunakan	557	675	82,5%	Baik
3	Fleksibel digunakan di perangkat (Laptop, Handphone, Komputer)	562	675	83,2%	Baik
	<b>Jumlah Rata-rata</b>	<b>1677</b>	<b>2025</b>	<b>82,8%</b>	<b>Baik</b>

Hasil deskriptif pada variabel media pembelajaran canva yang terkumpul dari hasil angket pada 45 mahasiswa, dengan 3 indikator media pembelajaran canva yaitu: a) banyaknya fitur desain, b) fitur yang mudah digunakan, c) fleksibel digunakan di perangkat keras (laptop, handphone, komputer) diperoleh kesimpulan yang dapat dilihat pada tabel 3 bahwa hasil persentase tentang penggunaan media pembelajaran canva diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 82,8% tergolong baik yang berarti bahwa mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar menilai media canva baik digunakan dalam pembelajaran.

Hasil pengisian kuesioner mengenai motivasi belajar direpresentasikan melalui persentase skor total dari respons yang diterima dari delapan indikator motivasi belajar, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Kesimpulan Tanggapan Responden tentang Motivasi Belajar**

No.	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase Skor Aktual	Keterangan
1	Tekun menghadapi tugas	309	450	68,6%	Baik
2	Ulet menghadapi kesulitan	372	450	82,6%	Baik
3	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah belajar	335	450	74,4%	Baik
4	Lebih senang bekerja mandiri	524	675	77,6%	Baik
5	Cepat bosan dengan tugas rutin	182	225	80,8%	Baik
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	347	450	77,1%	Baik
7	Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini	337	450	74,8%	Baik
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	182	225	80,8%	Baik
	<b>Jumlah Rata-rata</b>	<b>2588</b>	<b>3375</b>	<b>76,6%</b>	<b>Baik</b>

Sesuai dengan data dalam tabel tersebut, terlihat bahwa hasil persentase skor aktual motivasi belajar mencapai rata-rata sebesar 76,6% yang dapat dikategorikan sebagai tingkat motivasi yang baik. Walaupun begitu, terdapat tiga indikator yang memiliki persentase skor di bawah rata-rata dalam motivasi belajar aktual, yaitu indikator tekun mengerjakan tugas

dengan skor 68,6% indikator menunjukkan minat terhadap berbagai masalah belajar dengan skor 74,4 %, dan indikator tidak mudah mengubah keyakinan dengan skor 74,8%.

### Uji Validitas

Uji validitas instrumen menggunakan metode *korelasi product moment* dari *Pearson*, di mana evaluasi dilakukan dengan memeriksa koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) yang mengindikasikan hubungan antara skor pernyataan dalam instrumen dengan skor total (item total correlation). Validitas diuji dengan membandingkan nilai  $r$  yang dihitung ( $r_{hitung}$ ) dengan nilai  $r$  pada tabel ( $r_{tabel}$ ) dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) ( $df$ ) setara dengan  $n-2$ . Jumlah sampel ( $n$ ) dalam penelitian ini adalah 45, sehingga  $df$  yang dihasilkan adalah  $45-2 = 43$ . Dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, didapatkan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,294 dari referensi tabel  $r$ . Jika nilai  $r_{hitung}$  melebihi nilai  $r_{tabel}$ , maka instrumen variabel dapat disebut valid. Dengan kata lain, jika hubungan antara skor pernyataan dan skor total lebih kuat daripada yang diharapkan secara kebetulan (sesuai dengan  $r_{tabel}$ ), instrumen tersebut dianggap valid.

Hasil pengujian validitas terhadap variabel media pembelajaran canva ( $X$ ) yang terdiri dari 9 item menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung}$  berkisar antara 0,416 hingga 0,759. Ini menandakan bahwa semua item pernyataan dalam variabel media pembelajaran canva ( $X$ ) memiliki nilai  $r_{hitung}$  yang lebih besar daripada nilai  $r_{tabel}$ , yang sebesar 0,294. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dalam kuesioner mengenai media pembelajaran Canva dianggap "valid". Informasi lebih lanjut dapat ditemukan dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Canva**

Butir Pernyataan No	Validitas		Kesimpulan
	$r$ hitung	$r$ tabel	
1	0,691	0,294	Valid
2	0,637	0,294	Valid
3	0,416	0,294	Valid
4	0,705	0,294	Valid
5	0,740	0,294	Valid
6	0,520	0,294	Valid
7	0,550	0,294	Valid
8	0,564	0,294	Valid
9	0,759	0,294	Valid

Hasil pengujian validitas untuk variabel motivasi belajar, yang terdiri dari 15 item pernyataan, ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Butir Pernyataan No	Validitas		Kesimpulan
	r hitung	r tabel	
1	0,699	0,294	Valid
2	0,631	0,294	Valid
3	0,835	0,294	Valid
4	0,428	0,294	Valid
5	0,575	0,294	Valid
6	0,835	0,294	Valid
7	0,576	0,294	Valid
8	0,835	0,294	Valid
9	0,428	0,294	Valid
10	0,693	0,294	Valid
11	0,550	0,294	Valid
12	0,575	0,294	Valid
1	0,693	0,294	Valid
14	0,644	0,294	Valid
15	0,693	0,294	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang terdapat dalam tabel 7, dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan yang diajukan untuk variabel motivasi belajar (Y) memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,428 hingga 0,835. Ini menunjukkan bahwa seluruh nilai r hitung untuk pernyataan motivasi belajar (Y) melebihi nilai r tabel, yaitu 0,294. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner motivasi belajar dianggap "valid".

#### Uji Reliabilitas

Sebuah instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa instrumen variabel media pembelajaran canva dengan nilai r hitung antara 0,416 sampai 0,759 > 0,294, sehingga instrumen media pembelajaran canva dinyatakan "valid". Untuk uji reliabilitas instrument variabel media pembelajaran canva nilai *Cronbach's Alpha* yang mencapai 0,783 melebihi batas 0,60, sehingga instrumen untuk media pembelajaran canva dinyatakan sebagai alat yang "reliabel". Sedangkan untuk instrumen variabel motivasi belajar dengan nilai r hitung antara 0,428 sampai 0,835 lebih besar dari r tabel 0,294, sehingga instrumen motivasi belajar dinyatakan "valid". Untuk uji reliabilitas instrumen variabel motivasi belajar memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,895 lebih besar dari 0,60 sehingga instrument media pembelajaran canva dinyatakan "reliabel". Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa kedua instrumen untuk variabel dalam penelitian ini dapat digunakan dengan baik.

**Tabel 7. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian**

Variabel	Validitas			Cronbach's Alpha	Reliabilitas	
	r hitung	r tabel	Ket.		Standar	Ket.
Media Pembelajaran Canva	0,416 s.d 0,759 0,428	0,294	Valid	0,783	0,60	Reliabel
Motivasi Belajar	s.d 0,835	0,294	Valid	0,895	0,60	Reliabel

### Analisis Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini, digunakan regresi linear sederhana untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar. Analisis dilakukan dengan memanfaatkan perangkat SPSS Versi 25,0 untuk Windows, dan hasilnya terdokumentasikan dalam tabel yang disediakan di bawah ini.

**Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Model	Coefficients <sup>a</sup>			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta		
1 (Constant)	1.630	6.508		.250	.803
Media Pembelajaran Canva	1.499	.174	.796	8.632	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari tabel tersebut, diperoleh model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 1,630 + 1,499X$$

Berdasarkan persamaan yang ditemukan, dapat dideskripsikan nilai konstanta adalah 1,630 ini berarti jika penggunaan media pembelajaran canva tidak ada (nilainya nol), maka tingkat motivasi belajar pada mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar akan memiliki nilai sebesar 1,630. Selanjutnya, nilai koefisien regresi X sebesar 1,499 menunjukkan bahwa jika variabel media pembelajaran canva meningkat sebesar satu satuan, maka tingkat motivasi belajar pada mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar akan meningkat sebesar 1,499.

### Uji Hipotesis

#### Uji t

Penggunaan uji t digunakan untuk mengevaluasi signifikansi dari pengaruh variabel media pembelajaran canva terhadap variabel motivasi belajar pada mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar. Hasil dari uji t, yang diperoleh dengan menggunakan perangkat *Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 25,00 untuk Windows*, dapat ditemukan dalam tabel yang disajikan di bawah ini:

**Tabel 9. Hasil Uji Regresi**

		ANOVA <sup>a</sup>				
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1485.800	1	1485.800	74.511	.000 <sup>b</sup>
	Residual	857.444	43	19.941		
	Total	2343.244	44			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar  
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Canva

Tabel 9 di atas menunjukkan nilai sig sebesar 0,000. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai sig  $0,000 < 0,05$ , yang berarti variabel media pembelajaran canva memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan temuan ini, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat "diterima."

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Oemar (2015) bahwa "media dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap apa yang dipelajari." Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Fatonah, 2020), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai  $r_{hitung}$  sebesar  $4,358 > t_{tabel} 2,000$ .

### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel media pembelajaran canva memengaruhi motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 di Universitas Negeri Makassar. Koefisien determinasi juga memberikan gambaran nilai yang berkisar antara 0 hingga 1. Jika nilai  $R^2$  mendekati 1, ini menandakan bahwa model tersebut sangat baik dalam menjelaskan variasi variabel independen terhadap variabel dependen secara sebagian, sementara jika  $R^2$  mendekati 0, ini menunjukkan bahwa variasi variabel independen memiliki pengaruh yang lemah dalam menjelaskan variasi variabel dependen secara sebagian. Hasil perhitungan koefisien determinasi tersedia dalam tabel berikut:

**Tabel 10. Hasil Analisis Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.796 <sup>a</sup>	.634	.626	4.465

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Canva

Dari tabel 10 di atas, ditemukan bahwa nilai koefisien determinasi adalah sebesar 0,634, yang setara dengan 63,4 persen. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran canva memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 63,4 persen terhadap motivasi belajar, sedangkan sisanya sekitar 36,6 persen dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh model persamaan regresi linear sederhana adalah  $Y = 1,630 + 1,499X$ . Ini berarti jika penggunaan media pembelajaran canva tidak ada (nilainya nol), maka motivasi belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2019 di Universitas Negeri Makassar akan memiliki nilai sebesar 1,630 satuan. Hasil uji regresi menunjukkan nilai sig sebesar 0,000, yang mengindikasikan bahwa penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media pembelajaran canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi berbagai pihak termasuk tenaga pendidik, peserta didik, dan peneliti selanjutnya adalah: tenaga pendidik perlu lebih memperhatikan pemilihan media pembelajaran dalam memberikan tugas untuk meningkatkan ketekunan dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas; peserta didik harus meningkatkan ketekunan mereka dengan menggunakan fitur-fitur menarik dalam aplikasi canva atau alat serupa guna menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran; dan bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memasukkan variabel-variabel tambahan yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Saran ini dapat membantu perbaikan penelitian selanjutnya dan memberikan panduan yang lebih efektif dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. In *78 CBIS Journal* (Vol. 3, Issue 2).
- Arsyad, A. (2019). *Media Media Pembelajaran*. Rajawali.
- Cleopatra, M. (2015). *Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 5(2).
- Endaryono, E., Mahyudi, M., & Saputra, A. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Learning Management System di Ma As-Syafi'iyah 01 Manggarai Selatan*. J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2(9), 6521-6530.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. Indonesian Journal of Education and Humanity, 2(4), 108-113.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.
- Masni, H. (2017). *Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 5(1), 34-45.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). *Kontribusi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(3), 257-265.
- Oemar, H. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79-96.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911-7915.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1-8.

- Sanaky, A. H. (2019). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Pers.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). *Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7, 79–85.