

PENGARUH PENGGUNAAN CANVA DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS 9B DI SMP NEGERI 2 TUGU

Niesha Ayu Fortuna Wardhannie¹, Vertika Panggayuh², Bian Dwi Pamungkas³

^{1, 2, 3}Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No.7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

Email: nieshaayufortuna@gmail.com

Article History

Received: 27-07-2026

Revision: 19-08-2026

Accepted: 25-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. Advancements in digital technology are fostering a more visual, interactive, and creative approach to Informatics education. This study aims to analyze the influence of Canva usage and student creativity on the learning motivation of Grade IX B students in the Informatics subject at SMP Negeri 2 Tugu, examining these effects both individually and simultaneously. The study employs a quantitative approach with an associative research design. The population consisted of 62 Grade IX students, while the sample comprised 31 students from class IX B, selected using purposive sampling. Data regarding Canva usage and learning motivation were collected via questionnaires, whereas student creativity was assessed using observation sheets. The data were analyzed using multiple linear regression with the aid of IBM SPSS Statistics. The results indicate that Canva usage has a significant effect on learning motivation (significance value of 0.002), and student creativity also has a significant effect (significance value of 0.001). Simultaneously, Canva usage and student creativity significantly influence learning motivation (significance value of 0.001). An R-Square value of 0.574 indicates that the regression model—comprising Canva usage and student creativity—explains 57.4% of the variation in learning motivation, while the remaining 42.6% is attributed to factors outside the research model. These findings demonstrate a significant relationship between Canva usage, student creativity, and learning motivation within Informatics instruction.

Keywords: Canva, Student Creativity, Learning Motivation, Informatics Learning.

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong pembelajaran Informatika yang lebih visual, interaktif, dan kreatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 62 siswa kelas IX, sedangkan sampel terdiri atas 31 siswa kelas IX B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penggunaan Canva dan motivasi belajar diperoleh melalui angket, sedangkan kreativitas siswa diukur menggunakan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi 0,002, sedangkan kreativitas siswa juga berpengaruh signifikan dengan nilai signifikansi 0,001. Secara simultan, penggunaan Canva dan kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi 0,001. Nilai *R Square* sebesar 0,574 menunjukkan bahwa model regresi yang terdiri atas penggunaan Canva dan kreativitas siswa mampu menjelaskan 57,4% variasi motivasi belajar, sedangkan 42,6% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa memiliki keterkaitan yang signifikan dengan motivasi belajar dalam pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: Canva, Kreativitas Siswa, Motivasi Belajar, Pembelajaran Informatika.

How to Cite: Wardhannie, N. A. F., Panggayuh, V., & Pamungkas, B. D. (2026). Pengaruh Penggunaan Canva dan Kreativitas Siswa Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Kelas 9B di SMP Negeri 2 Tugu. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology* 6 (4), 3514-3528. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7241>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Informatika. Implementasi Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan pembelajaran (Iskandar et al., 2023). Dalam konteks tersebut, Informatika memiliki karakteristik yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan berpikir komputasional, pemecahan masalah, dan keterampilan menggunakan teknologi digital (Evi Maylitha et al., 2022). Karakteristik tersebut menuntut keterlibatan aktif siswa sehingga proses pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu menarik perhatian dan mendorong partisipasi siswa.

Namun, kondisi pembelajaran Informatika di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan tuntutan tersebut. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Informatika di SMP Negeri 2 Tugu Trenggalek, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang cenderung satu arah. Kegiatan praktik memang telah dilakukan, tetapi belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya digital. Kondisi tersebut terlihat dari adanya siswa yang kurang fokus, pasif dalam diskusi, menunda penyelesaian tugas, dan mengerjakan tugas sekadar memenuhi kewajiban. Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum merata dan menjadi persoalan yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Informatika.

Rendahnya motivasi belajar tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Informatika dan kebutuhan siswa. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah Canva, yaitu platform desain digital yang menyediakan fitur untuk membuat presentasi, poster, infografis, video, dan berbagai produk visual lainnya (Rohmiasih et al., 2023). Karakteristik Canva yang mudah digunakan dan memungkinkan siswa menghasilkan produk digital dapat memberikan ruang bagi keterlibatan dan eksplorasi selama pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat mendukung partisipasi siswa melalui aktivitas pembuatan produk digital (Delvia et al., 2025).

Selain penggunaan media pembelajaran, faktor internal siswa juga perlu diperhatikan, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan, menemukan alternatif penyelesaian masalah, serta mengembangkan ide secara fleksibel. Dalam pembelajaran Informatika, kemampuan tersebut relevan karena siswa dihadapkan pada berbagai aktivitas yang membutuhkan eksplorasi dan penciptaan produk digital. Siswa yang memiliki kreativitas lebih baik cenderung memiliki ruang yang lebih besar

untuk mengekspresikan ide dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Ramadhan & Hindun, 2023; Pedhu et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan media digital seperti Canva dan kreativitas siswa merupakan dua faktor yang relevan untuk dikaji dalam kaitannya dengan motivasi belajar.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan Canva dan kreativitas dalam pembelajaran telah dilakukan, kajian yang secara khusus menganalisis kedua variabel tersebut secara bersamaan dalam kaitannya dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Informatika di tingkat SMP masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung membahas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran atau kreativitas sebagai faktor yang berdiri sendiri. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menguji pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa terhadap motivasi belajar dalam satu model analisis sehingga dapat diketahui pengaruh masing-masing variabel secara parsial maupun pengaruh keduanya secara simultan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Canva terhadap motivasi belajar siswa, menganalisis pengaruh kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa, serta menganalisis pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara simultan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu Trenggalek. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai keterkaitan penggunaan media digital dan kreativitas siswa dengan motivasi belajar serta menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran Informatika yang sesuai dengan karakteristik siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Desain tersebut dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa terhadap motivasi belajar berdasarkan data numerik tanpa memberikan perlakuan eksperimental kepada subjek. Analisis regresi linear berganda digunakan karena terdapat dua variabel independen yang dianalisis secara parsial dan simultan terhadap satu variabel dependen. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tugu Trenggalek dengan populasi seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 62 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 31 siswa kelas IX B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas IX B didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada kelas tersebut telah menggunakan Canva dalam pembelajaran Informatika sehingga sesuai dengan fokus penelitian.

Variabel penelitian terdiri atas penggunaan Canva (X_1), kreativitas siswa (X_2), dan motivasi belajar (Y). Penggunaan Canva dioperasionalkan berdasarkan keterlibatan dan pemanfaatan fitur Canva dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kreativitas siswa dioperasionalkan melalui kemampuan menghasilkan dan mengembangkan gagasan dalam proses serta produk digital. Kreativitas diukur berdasarkan indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), elaborasi (*elaboration*), estetika produk, dan kualitas presentasi. Motivasi belajar diukur berdasarkan indikator hasrat belajar, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Data penggunaan Canva dan motivasi belajar diperoleh melalui angket, sedangkan kreativitas siswa diukur melalui lembar observasi terhadap proses dan hasil produk digital siswa. Instrumen disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran Informatika. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen diuji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics untuk memastikan instrumen memiliki validitas dan konsistensi internal yang memadai.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji prasyarat regresi yang meliputi uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Selanjutnya, dilakukan regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa terhadap motivasi belajar. Uji *t* digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial, sedangkan uji *F* digunakan untuk menguji pengaruh kedua variabel independen secara simultan. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui proporsi variasi motivasi belajar yang dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva dan kreativitas siswa. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% menggunakan IBM SPSS Statistics.

HASIL

Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel penggunaan Canva (X_1), diperoleh nilai *r* hitung pada setiap butir berada pada rentang 0,771 sampai 0,896. Seluruh nilai *r* hitung tersebut lebih besar dari *r* tabel 0,355, sehingga 9 butir pernyataan pada variabel penggunaan Canva dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji validitas pada variabel kreativitas siswa (X_2) menunjukkan bahwa nilai *r* hitung berada pada rentang 0,689 sampai 0,907. Karena seluruh nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel 0,355, maka 12 butir instrumen pada variabel

kreativitas siswa dinyatakan valid. Dengan demikian, seluruh butir observasi kreativitas siswa dapat digunakan dalam penelitian utama. Pada variabel motivasi belajar (Y), hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r hitung berada pada rentang 0,763 sampai 0,945. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari r tabel 0,355, sehingga 13 butir pernyataan pada variabel motivasi belajar dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir instrumen motivasi belajar telah mampu mengukur aspek motivasi belajar siswa sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil uji validitas dari ketiga variabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, semua butir pada variabel penggunaan Canva, kreativitas siswa, dan motivasi belajar dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian utama pada siswa kelas 9B.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel penggunaan Canva (X1), diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,946. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen penggunaan Canva dinyatakan reliabel. Artinya, butir-butir pernyataan pada variabel X1 memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas instrumen

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
Penggunaan Canva (X1)	0,946	9	Reliabel
Kreativitas Siswa (X2)	0,953	12	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,976	13	Reliabel

Pada variabel kreativitas siswa (X2), hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,953. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen kreativitas siswa dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa lembar observasi kreativitas siswa memiliki konsistensi yang baik dalam menilai kreativitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada variabel motivasi belajar (Y), diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,976. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka instrumen motivasi belajar dinyatakan reliabel. Dengan demikian, butir-butir pernyataan motivasi belajar dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa secara konsisten.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian, baik variabel penggunaan Canva, kreativitas siswa, maupun motivasi belajar, telah memenuhi kriteria reliabilitas. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian utama di kelas 9B SMP Negeri 2 Tugu.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 4.7, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,181. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan dapat dilanjutkan pada tahap uji prasyarat berikutnya.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Komponen	Nilai
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,184
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	0,181

Uji Linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas penggunaan Canva (X1) terhadap motivasi belajar (Y) pada Tabel 4.8, diperoleh nilai signifikansi Deviation from Linearity 0,625. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa hubungan antara penggunaan Canva dengan motivasi belajar bersifat linear.

Tabel 3. Uji Linearitas Penggunaan Canva (X1) terhadap Motivasi Belajar (Y)

Sumber Variasi	Sig.
Deviation from Linearity	0,625

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji linearitas kreativitas siswa (X2) terhadap motivasi belajar (Y) pada Tabel 4.9, diperoleh nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,849. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa hubungan antara kreativitas siswa dengan motivasi belajar juga bersifat linear.

Tabel 4. Uji Linearitas Kreativitas Siswa (X2) terhadap Motivasi Belajar (Y)

Sumber Variasi	Sig.
Deviation from Linearity	0,849

Uji Multikolinearitas

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada Tabel 4.10, diketahui bahwa variabel penggunaan Canva (X1) memperoleh nilai *Tolerance* sebesar 0,966 dan nilai VIF sebesar 1,035. Selanjutnya, variabel kreativitas siswa (X2) memperoleh nilai *Tolerance* sebesar 0,966 dan nilai VIF sebesar 1,035.

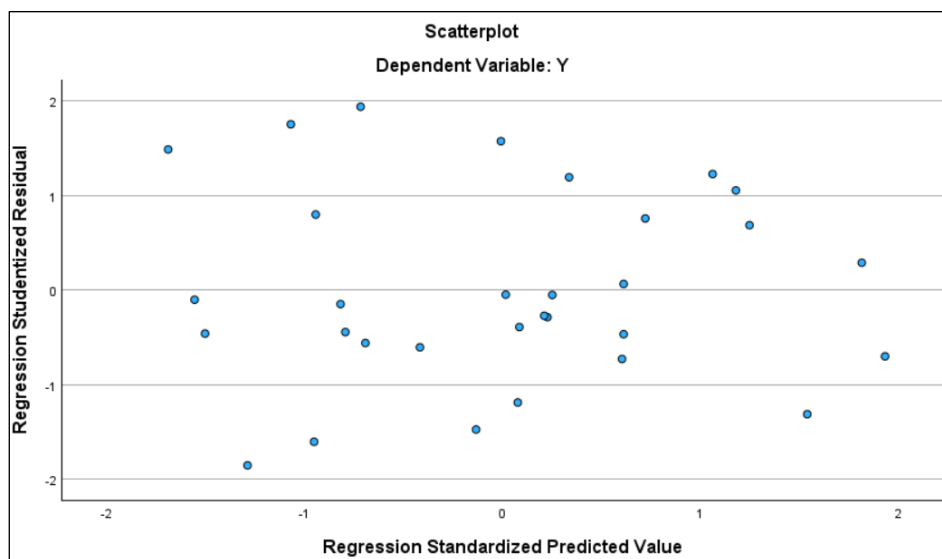
Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel Bebas	Tolerance	VIF	Keterangan
Penggunaan Canva (X1)	0,966	1,035	Tidak terjadi multikolinearitas
Kreativitas Siswa (X2)	0,966	1,035	Tidak terjadi multikolinearitas

Nilai *Tolerance* kedua variabel bebas lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Dengan demikian, H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel penggunaan Canva dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, kedua variabel bebas layak digunakan dalam analisis regresi linear berganda.

Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil uji scatterplot pada Gambar 4.7, diketahui bahwa titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Selain itu, titik-titik tidak membentuk pola tertentu, seperti pola menyempit, melebar, maupun bergelombang. Dengan demikian, H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.



Gambar 1. Hasil Uji Scatterplot

Selain menggunakan uji scatterplot, pengujian heteroskedastisitas juga dilakukan menggunakan uji Glejser. Berdasarkan hasil uji Glejser pada Tabel 6, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel penggunaan Canva (X_1) 0,429, sedangkan nilai signifikansi variabel kreativitas siswa (X_2) sebesar 0,613. Nilai signifikansi kedua variabel tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Tabel 6. Hasil Uji Glejser

Model	Sig.	Keterangan
Penggunaan Canva (X_1)	0,427	Tidak terjadi
Kreativitas Siswa (X_2)	0,613	Tidak terjadi

Analisis Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda digunakan karena penelitian ini memiliki dua variabel bebas, yaitu penggunaan Canva (X1) dan kreativitas siswa (X2), serta satu variabel terikat, yaitu motivasi belajar (Y). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva dan kreativitas siswa terhadap motivasi belajar, baik secara parsial maupun simultan.

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 7,931 + 0,545X_1 + 0,580X_2$$

Berdasarkan persamaan tersebut, nilai konstanta sebesar 7,931 menunjukkan bahwa apabila variabel penggunaan Canva (X1) dan kreativitas siswa (X2) bernilai 0, maka nilai motivasi belajar (Y) sebesar 7,931. Nilai koefisien regresi penggunaan Canva sebesar 0,545 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan Canva akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,545, dengan asumsi variabel kreativitas siswa tetap. Selanjutnya, nilai koefisien regresi kreativitas siswa sebesar 0,580 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada kreativitas siswa akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,580, dengan asumsi variabel penggunaan Canva tetap.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial atau uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva (X1) terhadap motivasi belajar (Y) dan pengaruh kreativitas siswa (X2) terhadap motivasi belajar (Y).

Tabel 7. Hasil uji parsial (uji t)

Model	Sig.	Keterangan
Konstanta	0,180	-
Penggunaan Canva (X1)	0,002	Berpengaruh signifikan
Kreativitas Siswa (X2)	0,001	Berpengaruh signifikan

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 7, variabel penggunaan Canva (X1) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, variabel kreativitas siswa (X2) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, kedua variabel bebas yaitu penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 9B pada mata pelajaran Informatika.

Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan atau uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan Canva (X1) dan kreativitas siswa (X2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y).

Tabel 8. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	Sig.
Regression	0,001

Berdasarkan hasil uji F pada table 8 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 9B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel penggunaan Canva (X1) dan kreativitas siswa (X2) dalam menjelaskan variabel motivasi belajar (Y). Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada nilai R Square dalam tabel Model Summary. Berdasarkan hasil koefisien determinasi pada table 9, diperoleh nilai R Square sebesar 0,574. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 57,4% terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 9. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R Square
1	0,574

Dengan demikian, hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa berpengaruh terhadap motivasi belajar, baik secara parsial maupun simultan. Hasil ini membuktikan bahwa semakin baik penggunaan Canva dan semakin tinggi kreativitas siswa, maka motivasi belajar siswa juga cenderung meningkat.

DISKUSI

Pengaruh Penggunaan Canva terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa penggunaan Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika, dengan nilai signifikansi 0,002 ($<0,05$). Temuan ini menunjukkan adanya keterkaitan yang signifikan antara penggunaan Canva dan motivasi belajar. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva berkaitan dengan pengalaman belajar yang lebih visual, variatif, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembuatan produk digital. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan Mayer (2023). Teori ini menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi kata dan representasi visual dapat membantu siswa mengolah informasi melalui saluran pemrosesan yang berbeda. Dalam pembelajaran Informatika, karakteristik Canva yang memungkinkan penggunaan teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam. Kondisi tersebut secara teoritis dapat mendukung perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami melalui karakteristik media yang menyediakan pengalaman belajar visual dan aktivitas pembuatan produk.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Romadhoni (2024) yang menemukan adanya hubungan positif antara penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar. Novianti dan Mashuri (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak dapat dimaknai bahwa penggunaan Canva secara langsung menyebabkan peningkatan motivasi belajar, karena penelitian menggunakan desain kuantitatif non-eksperimental. Signifikansi statistik menunjukkan adanya hubungan atau pengaruh dalam model regresi, tetapi tidak membuktikan hubungan sebab-akibat secara mutlak. Faktor lain seperti karakteristik guru, metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan minat siswa juga dapat turut berkaitan dengan motivasi belajar.

Pengaruh Kreativitas Siswa terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan tingkat kreativitas siswa berkaitan secara signifikan dengan motivasi belajar. Dalam pembelajaran Informatika, kreativitas tercermin melalui kemampuan menghasilkan ide,

mengembangkan desain, memilih unsur visual, serta menghasilkan produk digital dengan cara yang beragam.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan pandangan Munandar (2012) yang menempatkan kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan gagasan yang baru dan beragam, serta mengembangkan gagasan tersebut dalam proses pemecahan masalah. Karakteristik tersebut relevan dengan pembelajaran Informatika yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan produk digital. Ketika siswa memperoleh ruang untuk mengembangkan gagasan, aktivitas belajar tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi juga memberikan kesempatan untuk berekspresi dan menghasilkan karya. Kondisi tersebut secara teoritis dapat berkaitan dengan munculnya ketertarikan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya keterkaitan antara kreativitas dan motivasi belajar. Namun, penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik karena kreativitas dikaji dalam pembelajaran Informatika yang melibatkan aktivitas pembuatan produk digital. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga sebagai karakteristik siswa yang relevan dengan tuntutan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu diinterpretasikan secara proporsional. Kreativitas yang lebih tinggi tidak secara otomatis menyebabkan motivasi belajar menjadi lebih tinggi. Hubungan yang ditemukan menunjukkan bahwa kreativitas merupakan salah satu variabel yang secara statistik berkaitan dengan motivasi belajar dalam model penelitian, sedangkan faktor internal dan eksternal lainnya tetap mungkin berperan.

Pengaruh Penggunaan Canva dan Kreativitas Siswa secara Simultan terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara simultan memberikan informasi yang bermakna dalam menjelaskan variasi motivasi belajar siswa. Nilai *R Square* sebesar 0,574 menunjukkan bahwa sebesar 57,4% variasi motivasi belajar dalam sampel penelitian dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva dan kreativitas siswa yang dimasukkan ke dalam model regresi. Sementara itu, sebesar 42,6% variasi lainnya berkaitan dengan faktor di luar model penelitian. Dengan demikian, nilai tersebut tidak berarti bahwa Canva dan kreativitas secara mutlak menentukan 57,4% motivasi belajar, melainkan

menunjukkan kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen berdasarkan data penelitian. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa model yang digunakan memiliki daya jelas yang cukup kuat dalam menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti.

Secara teoritis, temuan simultan tersebut dapat dipahami dari keterkaitan antara faktor lingkungan pembelajaran dan karakteristik internal siswa. Canva menyediakan lingkungan dan sarana bagi siswa untuk menghasilkan produk digital, sedangkan kreativitas berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan ketika menggunakan sarana tersebut. Keduanya dapat saling melengkapi dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang memberi ruang bagi eksplorasi, pembuatan karya, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, signifikansi model menunjukkan bahwa kombinasi kedua variabel tersebut relevan dalam menjelaskan variasi motivasi belajar dalam konteks penelitian ini.

Temuan tersebut sejalan dengan Ruszayanthi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan kreativitas berkaitan dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini memperluas konteks temuan tersebut dengan menguji penggunaan Canva dan kreativitas secara bersamaan dalam pembelajaran Informatika pada siswa kelas IX. Perbedaan konteks tersebut penting karena karakteristik mata pelajaran Informatika yang menekankan aktivitas digital dan penciptaan produk memungkinkan penggunaan media dan kreativitas siswa memiliki relevansi yang lebih kuat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa merupakan dua variabel yang secara parsial maupun simultan berhubungan secara signifikan dengan motivasi belajar. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran Informatika dapat mempertimbangkan penggunaan media digital yang memberi ruang bagi siswa untuk menghasilkan karya sekaligus mengembangkan kreativitas. Namun, karena penelitian menggunakan desain non-eksperimental dan melibatkan sampel terbatas pada siswa kelas IX B, hasil penelitian tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara mutlak atau digeneralisasikan pada seluruh siswa. Penelitian selanjutnya dapat menguji temuan ini melalui desain eksperimen atau melibatkan sampel dan variabel yang lebih beragam untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh nilai R Square sebesar 0,574. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan kreativitas siswa memberikan kontribusi sebesar 57,4% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Selanjutnya, kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi penggunaan Canva sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Artinya, penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu.
- Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi kreativitas siswa sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Artinya, kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu.
- Hasil uji F menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Artinya, penggunaan Canva dan kreativitas siswa secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX B pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Tugu.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah:

- Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan Canva untuk belajar secara lebih aktif dan kreatif.
- Bagi guru, Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Bagi sekolah, diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital melalui penyediaan fasilitas yang memadai.
- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain atau menggunakan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian lebih lengkap.

REFERENSI

- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Evi Maylitha, Shofi Nurul Hikmah, & Syakira Hanifa. (2022). Pentingnya Information and Communication Technology bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2017), 8051–8062.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Rahmawati, H., Agustiani, N., & Herlina, P. (2023). Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4039–4050.
- Luluk Kusfiah Nurvania. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran Informatika. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 246–256. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1154>
- Mayer, R. E. (2023). Multimedia Learning (3rd ed.). *Cambridge University Press*.
- Munandar. (2009). *Kreativitas Belajar: Teori dan Aplikasi*.
- Nurul Fitria. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam*. 3(1), 664–676.
- Pedhu, R. Y., Septianingsih, D., Burhanudin, M. Z., Fawzia, M., Irawati, H., & Wahyuni, P. A. (2022). Implementasi metode pembelajaran project based learning berbasis teknologi canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah menengah pertama. *Education and Social Sciences Review*, 3(2), 25–36. <https://doi.org/10.29210/07essr388700>
- Peni, Retnowati; Agus, Darmuki; Sri, S. (2024). Eksplorasi Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Informatika Di Smp: Tinjauan Filosofis Pengembangan Literasi Digital Dan Bahasa Peni. 24(7), 28–42.
- Qiftiyah, M., Rahmi, R., & Kusuma, Y. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 124–137. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v3i2.3573>
- Ramadhan, E. H., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif (Implementation of Project-Based Learning Model to Help Students Think Creatively). *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Romadhoni, A. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 6(8), 1561–1569.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, &. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara Application of Canva-based Learning Media to Increase Student Motivation at SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Suyana, N., Istianah, S., Nahayati, N., & ... (2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Madrasah Aliyah Kejuruan Informatika dalam Memasuki Pasar Kerja. *Islamic ...*, 399–414. <https://doi.org/10.30868/im.v7i01.5957>

- Wuryanto, E., Mukhibat, M., & Sidiq, U. (2024). Manajemen Pelatihan Canva untuk Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Pembelajaran. *Excelencia: Journal of Islamic Education & Management*, 4(02), 160–175. <https://doi.org/10.21154/excelencia.v4i02.3749>
- Yanti, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran PAI di Smkn 1 Koto Xi Tarusan. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(4), 749–753.