



MOTIVASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN DITINJAU MENGGUNAKAN TRI 2.0 PADA SISWA SMK NEGERI 1 KANDEMAN

Riris Yuniaratri¹, Krismiyati^{2*}

¹SMK Negeri 1 Kandeman, Batang, Jawa Tengah

²Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

¹riris.yuniaratri@smkn1kandeman.sch.id, email koresponden ²krismiyati.krismiyati@uksw.edu

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menilai tingkat motivasi siswa dalam menggunakan Canva ditinjau menggunakan TRI (Technology Readiness Index) 2.0. Metode kuantitatif deskriptif dengan survey berbasis kuesioner diterapkan dalam penelitian ini, dimana diberikan sejumlah pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan TRI (Technology Readiness Indeks) 2.0. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi siswa SMK Negeri 1 Kandeman dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran berada di kisaran sedang. Hal ini terlihat dari konstruk optimisme dan keinovasian yang masing-masing memiliki skor rata-rata 3.94 untuk konstruk optimisme dan 3.01 untuk konstruk keinovasian, sehingga diperoleh skor rata-rata untuk unsur motivator ini adalah 3.47. Konstruk optimisme dan keinovasian memiliki hubungan atau korelasi yang cukup kuat setelah dianalisa menggunakan korelasi Rank Spearman. Keduanya memiliki hubungan korelasi yang positif, sehingga semakin tinggi konstruk keinovatifan dinilai, semakin tinggi pula nilai untuk konstruk optimisme. Temuan ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran untuk siswa.

Kata kunci : Motivasi; Canva; TRI 2.0.

Abstract

This study aims to investigate students' motivation in Canva TRI (Technology Readiness Index) 2.0. The study is a quantitative descriptive study using a survey to collect the data. The results demonstrated that SMK Negeri 1 Kandeman students' motivation for using Canva to support their learning activity is in the medium range. The optimism and innovativeness constructions demonstrate this with an average score of 3.94 for optimism and 3.01 for innovativeness, respectively. As a result, the average score for this motivational aspect is 3.47. After being analysed using the Spearman Rank correlation, the optimism and innovativeness constructs have a fairly strong correlation. The two constructs have a positive correlation, thus, the higher the innovativeness construct, the higher the optimism construct is. This implies that teachers should consider this in preparing their classes.

Keywords: Motivation; Canva; Technology Readiness Index (TRI) 2.0

Diserahkan: 03-03-2023 Disetujui: 16-04-2023. Dipublikasikan: 17-07-2023



Kutipan: Yuniaratri, R., & Krismiyati. (2023). Motivasi Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran Ditinjau Menggunakan Tri 2.0 Pada Siswa SMK Negeri 1 Kandeman. *Educate*, 224-244.

I. Pendahuluan

Teknologi berkembang sangat cepat dari tahun ke tahun. Semua aspek kehidupan saat ini tidak lepas dari kemajuan teknologi, termasuk pendidikan. Teknologi muncul untuk menyebarkan pengetahuan dan merupakan kekuatan pendorong utama di balik reformasi pendidikan (Haleem dkk. 2022). Dahulu, guru merupakan sumber belajar utama bagi siswa. Namun kini dengan adanya teknologi diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran sehingga guru berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada siswa. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk bahan ajar siswa, salah satunya dengan menyediakan bahan ajar yang menarik dan interaktif dalam bentuk media audio dan/atau video yang ditampilkan pada LCD proyektor. Kemajuan teknologi yang cepat harus digunakan untuk meningkatkan standar pembelajaran di kelas.

SMK Negeri 1 Kandeman sebagai institusi pendidikan selalu mengikuti perkembangan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar. Apalagi di tahun 2019, Indonesia mengalami pandemi Covid-19 yang mengubah seluruh cara hidup masyarakat. Salah satu cara yang ditempuh pemerintah untuk menghentikan pandemi Covid-19 adalah dengan menerapkan kebijakan physical distancing di segala aspek kehidupan masyarakat, termasuk di sekolah, sehingga kelas tatap muka harus ditiadakan dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh. SMK Negeri 1 Kandeman menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan google sites, dimana didalamnya terdapat berbagai jenis tautan yang dapat digunakan siswa sebagai sumber informasi baik dalam hal pembelajaran atau informasi lain. Tim kurikulum sekolah terus mengupdate tentang perkembangan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Pendidik di lingkungan SMK Negeri 1 Kandeman juga terus mempelajari teknologi terbaru berkaitan dengan pembelajaran agar pembelajaran tetap terlaksana secara maksimal. Sekolah membantu dengan mengadakan In-House-Training (IHT) guna meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru di bidang teknologi. IHT yang pernah diberikan untuk para pendidik di SMK Negeri 1 Kandeman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva pada tahun 2020.

Upaya penyelenggaraan IHT tentang Canva yang dilakukan oleh SMKN 1 Kandeman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selaras dengan Hanifah (2022) yang menyatakan bahwa di SMA Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung, penggunaan Canva berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hapsari dan Zulherman (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan video animasi yang dibuat menggunakan Canva bisa meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Canva merupakan platform desain dan penerbitan online dengan tujuan memungkinkan pengguna di seluruh penjuru dunia untuk membuat berbagai desain dan mendistribusikannya di mana saja (Canva.com). Canva memiliki lebih dari tujuh miliar desain yang telah dibuat, menyediakan jutaan akses foto, gambar, grafik dan font serta tersedia dalam 100 bahasa. Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa (2019) menjelaskan bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh positif terhadap

kemampuan menulis bahasa Inggris mahasiswa. Para mahasiswa tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan Canva membuat mereka merasa lebih mudah dalam proses menulis karena Canva menyediakan banyak gambar, warna, foto, font dan grafik. Mereka juga lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan serta memudahkan juga bagi pembaca untuk memahami ide atau gagasan yang ada dalam tulisan yang dibuat. Penggunaan Canva juga dapat menurunkan tingkat kecemasan mereka, dan mereka mempercayai bahwa Canva membuat mereka lebih kreatif dalam menulis.

Mengajar adalah praktik yang cukup kompleks yang membutuhkan perpaduan dari banyak jenis pengetahuan khusus (Koehler dan Mishra 2009). Kondisi tersebut menuntut guru harus memiliki banyak kemampuan lain selain pengetahuan profesionalnya. Mengajar dengan teknologi akan menjadi lebih rumit lagi ketika tantangan teknologi baru muncul (Koehler dan Mishra 2009). Teknologi tradisional bersifat stabil dan memiliki fungsi yang jelas, berbeda dengan teknologi digital yang cepat berubah dan fungsinya beragam tergantung pengguna. Hal tersebut juga menjadi faktor yang memperumit pengajaran dengan teknologi. Inti dari pengajaran yang baik dengan teknologi terdiri dari tiga komponen utama yaitu konten, pedagogi, dan teknologi, serta keterkaitan di antara ketiganya (Koehler dan Mishra 2009). Ketiga basis pengetahuan tersebut akan membentuk inti dari kerangka kerja TPACK. TPACK adalah fondasi pendidikan teknologi yang efektif, yang membutuhkan pemahaman dan penguasaan penggunaan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

Indeks kesiapan Teknologi (Technological Readiness Index/TRI) adalah skala yang menilai seberapa siap orang untuk mengadopsi teknologi baru dalam rangka memenuhi tujuan pribadi atau profesional mereka (Parasuraman 2000). Parasuraman (2000) menggunakan istilah TRI pertama kali pada tahun 2000. Skala Technological Readiness Index atau TRI yang dicetuskan oleh Parasuraman pada tahun 2000 selanjutnya akan disebut sebagai TRI 1.0. Menurut Parasuraman dan Colby (2015) TRI 1.0 memiliki empat konstruk penting yaitu optimisme, keinovasian, ketidaknyamanan, dan ketidakamanan yang dapat memengaruhi sejauh mana pengguna siap untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi baru. Dimana optimisme dan keinovasian merupakan "motivator" sedangkan ketidaknyamanan, dan ketidakamanan merupakan "inhibitor". TRI 1.0 terdiri dari 36 pernyataan keyakinan. Ke-36 pernyataan kepercayaan dalam TRI 1.0 dinilai berdasarkan skala 5 poin, dengan 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju. Dari 36 pernyataan dalam TRI 1.0, 10 mengukur Optimism, 7 mengukur Innovativeness, 10 mengukur Discomfort, dan 9 Insecurity (Parasuraman dan Colby 2015).

Alasan Parasuraman dan Colby (2015) mengembangkan TRI 1.0 disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat cepat dari waktu ke waktu. Item-item skala pernyataan TRI 1.0 yang mengacu pada teknologi tertentu untuk membuat pernyataan bermakna dan jelas bagi responden beresiko kehilangan relevansinya jika teknologi yang direferensikan menjadi usang atau biasa (Parasuraman dan Colby 2015). Alasan

lain menurut Parasuraman dan Colby (2015) adalah banyak teknologi saat ini masih dalam tahap awal pada tahun 1999, termasuk smartphone, layanan internet tanpa kabel, media sosial, video conference dan layanan penyimpanan cloud computing. Selain itu, Parasuraman dan Colby (2015) juga mengemukakan bahwa muncul isu-isu baru dalam masyarakat tentang teknologi termasuk kekhawatiran tentang ketergantungan sosial dan gangguan lain. Ada kebutuhan untuk memastikan bahwa indeks TR mampu menangkap tema-tema kontemporer terkait teknologi untuk memastikan relevansinya yang berkelanjutan (Parasuraman dan Colby 2015).

Parasuraman mengelompokkan lima segmentasi berdasarkan indeks TR yaitu (1) Explorers, memiliki tingkat motivator tinggi (Optimism dan innovativeness) dan inhibitor rendah (discomfort dan insecurity); (2) Pioneers, memiliki tingkat motivator tinggi (Optimism dan innovativeness) dan inhibitor tinggi (discomfort dan insecurity); (3) Skeptics, memiliki tingkat motivator rendah (Optimism dan innovativeness) dan inhibitor rendah (discomfort dan insecurity); (4) Paranoid, memiliki tingkat motivator sedang (Optimism dan innovativeness) dan inhibitor tinggi (discomfort dan insecurity); dan (6) Laggards, memiliki tingkat motivator rendah (Optimism dan innovativeness) dan inhibitor tinggi (discomfort dan insecurity)

Pendidik di lingkungan SMK Negeri 1 Kandeman sudah menerapkan Canva sebagai media pembelajaran. Namun, belum diketahui bagaimana motivasi yang ada pada siswa terhadap pembelajaran menggunakan Canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi siswa ketika menggunakan Canva, dengan menggunakan TRI 2.0.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang mencakup survei berbentuk kuesioner yang meminta responden untuk memberikan jawaban atas berbagai pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya. Pernyataan yang dikembangkan dalam survey ini didasarkan pada empat konstruk TRI yaitu Optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity. Dari empat konstruk yang ada Parasuraman dan Colby (2015) membaginya menjadi dua bagian yaitu motivator dan inhibitor. Motivator adalah faktor-faktor yang mendorong individu untuk menggunakan teknologi baru (Parasuraman dan Colby 2015), seperti kemudahan dalam penggunaan, kegunaan, dan manfaat yang dapat diterima. Contohnya saja, kemudahan penggunaan smartphone sebagai alat komunikasi dan peningkatan produktivitas pekerjaan menggunakan aplikasi yang tersedia adalah contoh faktor pendorong atau motivator bagi orang untuk menggunakan teknologi tersebut. Sedangkan inhibitor adalah faktor-faktor yang mencegah individu dari menggunakan teknologi baru (Parasuraman dan Colby 2015), seperti biaya tinggi, kesulitan dalam penggunaan, dan masalah privasi serta keamanan. Sebagai contoh, tingginya biaya untuk mendapatkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi baru, kesulitan dalam mengatur dan memahami teknologi baru, serta data diri yang harus diinputkan dalam menggunakan perangkat lunak

dapat menjadi inhibitor bagi orang untuk menggunakan teknologi tersebut. Dari empat konstruk yang disebutkan Parasuraman (2000) Optimism dan Innovativeness merupakan motivator; Discomfort dan Insecurity merupakan inhibitor.

Optimisme merupakan harapan bahwa semuanya akan berjalan dengan baik (Sidabalok, Marpaung, dan Manurung 2019). Penelitian Karhu dkk. (2022) menemukan bahwa adanya korelasi antara optimisme yang lebih tinggi terhadap pesimisme yang lebih rendah. Menurut Parasuraman dan Colby (2015) optimisme merupakan pandangan yang baik terhadap teknologi serta keyakinan bahwa teknologi tersebut mampu memberikan kebebasan yang lebih, fleksibilitas, serta efisiensi dalam hidup mereka. Masih menurut Parasuraman dan Colby (2015) keinovasian adalah kecenderungan untuk menggunakan teknologi mutakhir terlebih dahulu. Optimisme dan keinovasian yang merupakan unsur motivator dalam pengukuran kesiapan teknologi akan menjadi salah satu tolak ukur apakah pengguna siap dengan adanya teknologi baru yang ada.

Untuk ketidakamanan dan ketidaknyamanan, menurut Parasuraman dan Colby (2015) ketidakamanan adalah kecurigaan terhadap teknologi yang diakibatkan oleh keraguan akan keefektifan dan kekhawatiran akan dampak negatifnya, sedangkan ketidaknyamanan adalah persepsi kehilangan kendali atas teknologi dan rasa kewalahan karenanya. Dengan adanya unsur inhibitor yang berupa ketidakamanan dan ketidaknyamanan akan menjadi tolak ukur kedua dalam kesiapan pengguna akan teknologi baru.

Masing-masing konstruk berisikan empat pernyataan. Kuesioner dibagikan dalam kepada siswa dalam bentuk google form. Penelitian ini melibatkan siswa SMK Negeri 1 Kandeman yang terdiri dari tujuh jurusan yaitu Rekayasa perangkat Lunak (RPL), Teknik Elektronika Industri (TEI), Teknik Audio Video (TAV), Teknik Instalasi tenaga Listrik (TITL), Teknik kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) serta Teknik Pemesinan (TP). Penentuan jumlah sampel menggunakan tabel sampel Krejcie & Morgan (1970). Populasi SMK Negeri 1 Kandeman adalah 1484 siswa, maka sampel yang digunakan jika merujuk pada tabel sampel Krejcie & Morgan (1970) adalah minimal 306. Responden yang dipilih adalah acak dari berbagai jurusan dan usia yang ada di SMK Negeri 1 Kandeman. Selama proses pengumpulan data dari 1488 siswa diperoleh sampel sebanyak 309 kuesioner, sehingga jumlah minimal sampel berdasarkan Krejcie & Morgan (1970) terpenuhi.

Sebuah kuesioner dengan 16 pernyataan dari instrumen penelitian Parasuraman dan Colby (2015) digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Setiap pernyataan memiliki skala respon 1-5, yang berarti dalam rentang sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kriteria yang digunakan sebagai panduan untuk analisis deskriptif adalah terlihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria

Skor	Kriteria
------	----------

0,995 - 1,995	Sangat rendah
1,995 - 2,995	Rendah
2,995 - 3,995	Sedang
3,995 - 4,995	Tinggi
4,995 - 5,995	Sangat tinggi

Berikut ini adalah pernyataan yang digunakan untuk pengumpulan data.

Tabel 2. Instrumen Kuesioner

No	Konstruk	Item	Pernyataan
1	Optimism	OPT1	Canva berperan dalam kualitas kegiatan belajar yang lebih baik
		OPT2	Canva memberi saya kebebasan untuk bisa mendesain dari mana saja dan kapan aja
		OPT3	Canva memudahkan saya melakukan apa yang ingin saya kerjakan
		OPT4	Canva membuat saya lebih produktif ketika mendesain dan mendukung kegiatan belajar saya
2	Innovativeness	INN1	Teman-teman biasanya bertanya kepada saya tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan canva
		INN2	Di kalangan teman-teman, saya termasuk yang pertama belajar atau tahu tentang canva
		INN3	Pertama kali saya menggunakan Canva, saya bisa mengoperasikannya tanpa bantuan dari siapapun
		INN4	Saya mengikuti perkembangan terkini tentang software desain
3	Discomfort	DIS1	Saya tidak nyaman memanfaatkan layanan bantuan dari Canva
		DIS2	Layanan bantuan biasanya tidak begitu membantu karena mereka menjelaskan dengan bahasa yang tidak bisa saya pahami
		DIS3	Saya merasa bahwa Canva dirancang bukan untuk umum
		DIS4	Menurut saya, tidak ada petunjuk penggunaan Canva yang disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti
4	Insecurity	INS1	Saya menjadi sangat tergantung pada Canva ketika saya ingin membuat suatu desain
		INS2	Menggunakan Canva secara berlebihan bisa mengganggu saya dan ini cukup berbahaya
		INS3	Canva berpengaruh terhadap menurunnya kualitas hubungan karena mengurangi interaksi personal
		INS4	Saya merasa tidak percaya diri ketika harus membuat desain menggunakan Canva

Untuk menilai tingkat keabsahan dan konsistensi dari suatu alat ukur, maka diperlukan uji validitas dan reliabilitas instrument yang digunakan (Janna dan Herianto 2021). Uji validitas dan reliabilitas dihitung untuk setiap item kuesioner menggunakan

SPSS v23. Tabel 3 menunjukkan hasil uji validitas dengan korelasi product moment Pearson:

Tabel 3. Uji Validitas

Item	rHitung	rTabel	Keterangan
OPT1	0.395	0.148	valid
OPT2	0.385	0.148	valid
OPT3	0.365	0.148	valid
OPT4	0.361	0.148	valid
INN1	0.465	0.148	valid
INN2	0.587	0.148	valid
INN3	0.322	0.148	valid
INN4	0.422	0.148	valid
DIS1	0.409	0.148	valid
DIS2	0.499	0.148	valid
DIS3	0.486	0.148	valid
DIS4	0.514	0.148	valid
INS1	0.390	0.148	valid
INS2	0.380	0.148	valid
INS3	0.464	0.148	valid
INS4	0.321	0.148	valid

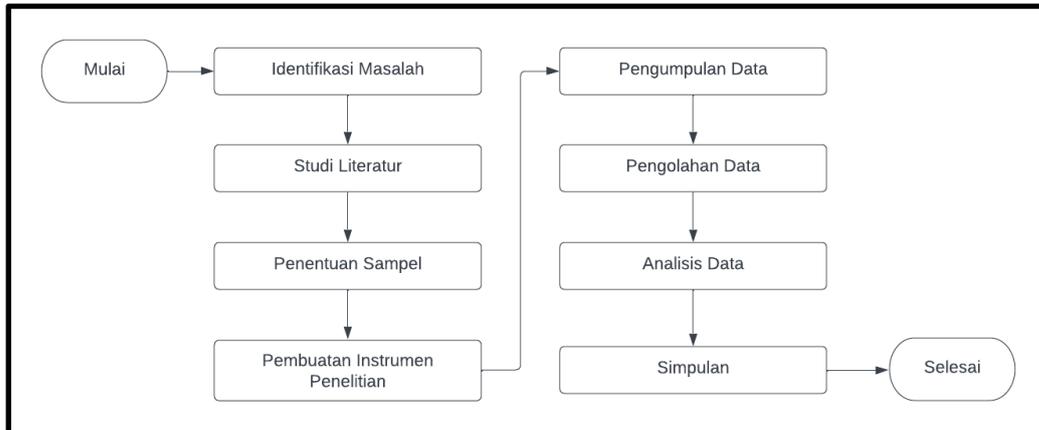
Tabel distribusi nilai r tabel dengan signifikansi 1% digunakan untuk menentukan nilai r tabel. Terdapat 309 tanggapan, sehingga r tabel adalah 0,148. Validitas item kuisisioner ditunjukkan oleh r hitung lebih tinggi dari r tabel (Lihat tabel 3).

Selanjutnya dilihat nilai Cronbach Alpha, jika nilainya lebih besar dari 0.60, maka kuisisioner tersebut dianggap kredibel. Nilai Cronbach Alpha untuk uji reliabilitas ini adalah 0,687, yang menunjukkan bahwa kuisisioner yang dipakai dalam penelitian adalah reliabel.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F crit
Rows	510,4264	308	1,657228	3,198462	1,66E-62	1,141468
Columns	1818,663	15	121,2442	234,0021	0	1,66855
Error	2393,774	4620	0,518133			
Total	4722,864	4943				
Cronbach Alpha		0.687				

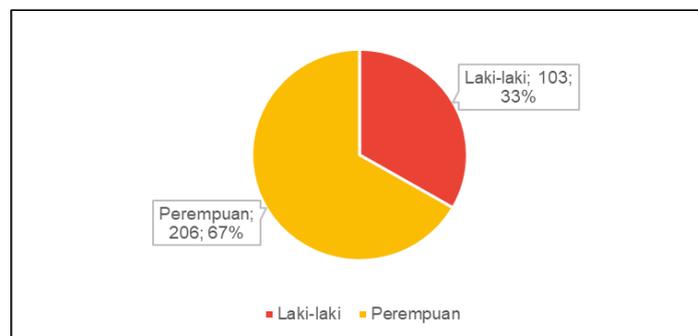
Tahap pertama dalam melakukan penelitian adalah mengidentifikasi isu-isu terkini, kemudian dilanjutkan dengan studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal dan buku. Selanjutnya menentukan jumlah sampel yang akan dipakai menggunakan tabel Krejcie & Morgan (1970), dilanjutkan dengan pembuatan instrumen penelitian berupa penyusunan pertanyaan mengacu kepada TRI 2.0. Setelah itu dilakukan pengumpulan data. Setelah data terkumpul, selanjutnya data diolah menggunakan statistik deskriptif untuk kemudian dilakukan analisis dan terakhir menyimpulkan hasil dari penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan ditunjukkan secara visual dalam gambar berikut ini.



Gambar 1. Tahapan penelitian

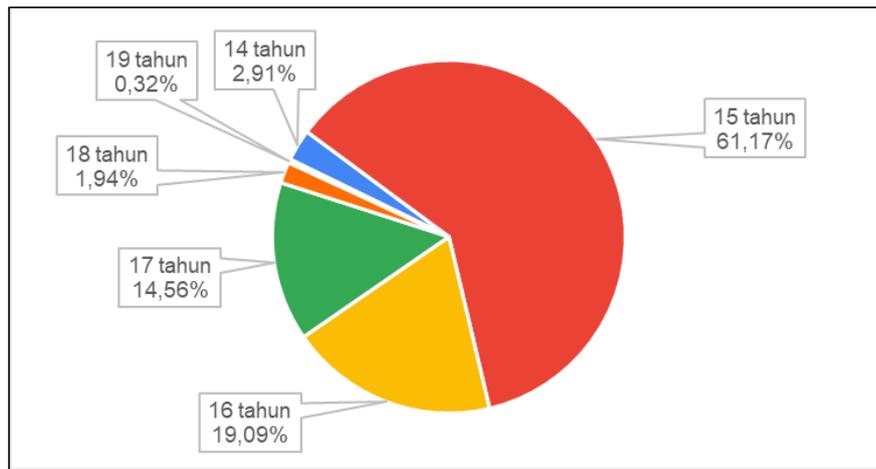
III. Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan terdapat 309 responden. Distribusi data responden berupa informasi jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 2. Dari diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa perempuan merupakan 66,67% dari seluruh responden, sedangkan laki-laki 33,33%.



Gambar 2. Distribusi Jenis Kelamin

Selain itu, Gambar 3 menampilkan distribusi data responden menurut kelompok usia. Responden berusia 15 tahun merupakan mayoritas (61,16%), diikuti oleh responden berusia 16 tahun (19,09%), 17 tahun (14,56%), 14 tahun (2,91%), 18 tahun (1,94%), dan 19 tahun (0,32%).



Gambar 3. Distribusi responden menurut usia

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini akan membahas empat komponen TRI, khususnya optimisme, inovasi, ketidaknyamanan, dan rasa tidak aman yang berpengaruh terhadap kesiapan menggunakan teknologi baru. Konstruk-konstruk ini memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi bagaimana sikap dan tindakan siswa di SMK Negeri 1 Kandeman dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran. Pada Tabel 5, nilai rata-rata untuk setiap konstruk akan ditampilkan.

Tabel 5. Nilai rata-rata empat konstruk

	Optimisme	Keinovasian	Ketidaknyamanan	Ketidakamanan
N Valid	4	4	4	4
Missing	0	0	0	0
Mean	3.94	3.01	2.46	2.71

Nilai rata-rata untuk keempat konstruk yaitu optimisme, keinovasian, ketidaknyamanan, dan ketidakamanan ditampilkan dalam tabel di atas. Komponen dengan rata-rata terbesar adalah optimisme, dengan nilai 3,94, diikuti oleh keinovasian, dengan nilai 3,01, ketidaknyamanan, dengan nilai 2,71, dan ketidakamanan, dengan nilai 2,46.

Tingkat kepercayaan dan keyakinan yang dimiliki siswa SMK Negeri 1 Kandeman terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan Canva untuk belajar dapat diinterpretasikan sebagai nilai mean terbesar dari konstruk optimisme. Hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan percaya diri dalam menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan studi Rahmayanti dan Jaya (2020). Mereka mendeskripsikan bahwa siswa yang memanfaatkan bahan ajar Canva menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempergunakan PowerPoint.

Konstruk dengan skor rata-rata tertinggi kedua adalah keinovasian. Kategori konstruk keinovasian ini adalah sedang dengan skor 3,01. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa di SMK Negeri 1 Kandeman percaya bahwa Canva adalah salah satu

pemimpin dalam teknologi baru untuk desain visual yang mudah digunakan untuk pemula.

Ketidakamanan menduduki peringkat ketiga untuk skor rata-rata empat konstruk TRI. Skor rata-rata untuk konstruk ketidakamanan adalah 2.71 dan dikategorikan dalam kriteria rendah, yang berarti bahwa siswa SMK Negeri 1 Kandeman percaya pada keamanan yang ditawarkan Canva sebagai alat pendukung pembelajaran.

Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa SMK N 1 Kandeman memiliki nilai rata-rata terendah untuk konstruk ketidaknyamanan penggunaan Canva dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa mayoritas siswa ini merasa nyaman menggunakan Canva. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran sangat membantu dalam mendukung kegiatan mendesain untuk kegiatan pembelajaran siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Wulandari dan Mudinillah (2022), yang menemukan bahwa penggunaan alat pembelajaran Canva dapat membantu anak-anak sekolah dasar untuk lebih memahami konsep-konsep abstrak dan menumbuhkan kecintaan mereka terhadap belajar. Selain itu, Sartika dkk. (2022) menyebutkan bahwa pengintegrasian aplikasi Canva dengan strategi sentence combining dalam proses pembelajaran menulis bahasa Inggris sangat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa SMK. Selanjutnya menurut Junaedi (2021) menyebutkan bahwa kemampuan mahasiswa untuk berkreasi telah meningkat berkat adopsi program Canva di media online. Dari ketiga penelitian itu saja sudah terbukti bahwa Canva membantu siswa dan berkontribusi dalam mendukung kegiatan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

A. Korelasi

Analisis korelasi dapat digunakan untuk memastikan bagaimana setiap konstruk TRI berhubungan dengan konstruk lainnya. Analisis korelasi Rank Spearman adalah metode yang digunakan. Korelasi Rank Spearman dilakukan untuk melihat hubungan antar variabel. Selain untuk mengetahui hubungan antar variabel, Rank Spearman dapat juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan variabel yang ada. Hubungan korelasi spearman dapat bersifat positif dan negatif dilihat dari nilai korelasi yang dihasilkan. Dasar pengambilan keputusan dari analisis korelasi spearman terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Dasar Pengambilan Keputusan Rank Spearman

Nilai Signifikansi	Makna
< 0.05	berkorelasi
> 0.05	tidak berkorelasi

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara variabel- variable jika nilai signifikansi yang diperoleh dari pengolahan data kurang dari 0,05. Namun, jika tingkat signifikansi lebih tinggi dari 0,05 maka tidak ada hubungan antara variable

tersebut. Untuk mengetahui kekuatan hubungan antar variabel digunakan pedoman sesuai dengan Tabel 7.

Tabel 7. Pedoman Kekuatan Korelasi

Koefisien Korelasi	Hubungan
0	tidak ada korelasi antara dua variabel
>0 - 0.25	Korelasi sangat lemah
>0.25 - 0.5	Korelasi cukup
>0.5 - 0.75	Korelasi kuat
>0.75 - 0.99	Korelasi sangat kat
1	korelasi sempurna positif
-1	korelasi sempurna negatif

Dari tabel 6 dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara dua variabel jika nilai koefisien korelasinya adalah 0. Dua variabel yang diuji memiliki hubungan yang sangat lemah jika nilai koefisiennya lebih besar dari 0 sampai 0,25. Kemudian bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup tinggi antara dua variabel untuk nilai koefisien korelasi yang lebih besar dari 0,25 sampai 0,5. Suatu korelasi harus mempunyai nilai koefisien korelasi lebih dari 0,5 sampai 0,75 untuk dapat dikatakan kuat, dan harus memiliki nilai koefisien korelasi > 0,75 - 0,99 untuk dapat dikatakan sangat kuat. Jika nilai koefisien korelasi 1 dan positif maka antara kedua variabel memiliki korelasi sempurna positif, namun jika nilai koefisien korelasi -1 maka korelasi yang terjadi adalah korelasi sempurna negatif.

Untuk empat konstruk yaitu optimisme, keinovasian, ketidaknyamanan dan ketidakamanan diperoleh hasil analisis korelatif seperti terlihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Korelatif

Spearman Rank		Optimisme	Keinovasian	Ketidaknyamanan	Ketidakamanan
Optimisme	Correlation Coefficient	1.000	.292**	-.194**	-.019
	Sig. (2-tailed)	.	.000	.001	.746
	N	309	309	309	309
Keinovasian	Correlation Coefficient	.292**	1.000	.117*	.088
	Sig. (2-tailed)	.000	.	.040	.123
	N	309	309	309	309
Ketidaknyamanan	Correlation Coefficient	-.194**	.117*	1.000	.440**
	Sig. (2-tailed)	.001	.040	.	.000
	N	309	309	309	309
Ketidakamanan	Correlation Coefficient	-.019	.088	.440**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.746	.123	.000	.

N	309	309	309	309
---	-----	-----	-----	-----

1. Konstruk Optimisme dan Keinovsian

Dari data pada tabel 8, nilai signifikasi atau Sig. (2-tailed) adalah 0.000 maka dapat diartikan bahwa konstruk optimisne dan keinovasian memiliki hubungan yang signifikan karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (sesuai pedoman pengambilan keputusan pada tabel 6). Untuk nilai koefisien korelasi antara konstruk optimisme dan keinovasian sesuai pada tabel 8 adalah sebesar 0.292. Artinya tingkat kekuatan hubungan antara konstruk optimisme dan keinovasian adalah pada tingkat cukup kuat. Selanjutnya karena koefisien korelasinya bernilai positif maka dapat diartikan bahwa hubungan antara konstruk optimisme dan keinovasian adalah searah sehingga semakin tinggi nilai konstruk optimisme maka akan semakin tinggi pula nilai untuk konstruk keinovasiannya.

2. Konstruk Optimisme dan Ketidaknyamanan

Nilai signifikasi yang diperoleh untuk konstruk optimisme dan ketidaknyamanan adalah sebesar 0.001. Dikarenakan nilai signifikansi kedua konstruk ini lebih kecil dari 0.05 maka antara konstruk optimisme dan ketidaknyamanan memiliki hubungan yang signifikan. Dimana hubungan tersebut memiliki kekuatan korelasi yang sangat lemah karena nilai koefisien korelasinya adalah sebesar 0.194 dan bernilai negatif yang artinya antara konstruk optimisme dan ketidaknyamanan memiliki hubungan yang berlawanan arah sehingga jika semakin tinggi nilai untuk konstruk optimisme maka nilai untuk konstruk ketidaknyamanan akan semakin rendah, begitu juga sebaliknya semakin tinggi nilai konstruk ketidaknyamanan maka nilai untuk konstruk optimisme akan semakin rendah.

3. Konstruk Optimisme dan Ketidakamanan

Konstruk optimisme dan ketiakamanan memiliki nilai signifikansi 0.746 dan tidak ada hubungan korelasi antara konstruk optimisme dan ketidaknyamanan. Hal ini disebabkan karena nilai signifikansi antara konstruk optimisme dan ketiakamanan lebih besar dari 0.05.

4. Konstruk Keinovasian dan Ketidaknyamanan

Sesuai hasil analisa dari korelasi spearman konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.040. Dari nilai signifikansi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan memiliki hubungan korelasi yang signifikan. Korelasi yang dimiliki oleh konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan termasuk ke dalam hubungan korelasi yang sangat lemah karena nilai koefisien korelasinya adalah 0.117 dan arah hubungan antara konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan adalah positif yang berarti nilai konstruk keinovasian akan semakin tinggi jika nilai konstruk ketiaknyamanan tinggi.

5. Konstruk Keinovasian dan Ketidakamanan

Konstruk keinovasian dan ketidakamanan memiliki nilai signifikansi 0.123. Nilai signifikansi kedua konstruk ini lebih kecil dari 0.05 . Ini menunjukkan bahwa konstruk

keinovasian dan ketidakamanan memiliki hubungan yang signifikan. Untuk koefisien korelasi antara konstruk keinovasian dan ketidakamanan adalah 0.088, sehingga ini mengindikasikan bahwa konstruk keinovasian dan ketidakamanan memiliki korelasi yang sangat lemah.

6. Konstruk Ketidaknyamanan dan Ketidakamanan

Nilai signifikansi pada konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan adalah 0.000 yang berarti bahwa antara konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan memiliki hubungan yang signifikan. Untuk nilai koefisien korelasi antara konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan adalah sebesar 0.440. Sesuai dengan pedoman kekuatan korelasi pada tabel 6 maka konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan memiliki hubungan yang cukup kuat. Selain itu arah hubungan konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan adalah positif yang berarti bahwa semakin tinggi nilai konstruk ketidaknyamanan maka akan semakin tinggi pula nilai konstruk ketidakamanan.

Dari penjelasan yang telah diuraikan dapat dirangkum bahwa diantara enam konstruk yang diuji terdapat satu konstruk yang tidak memiliki hubungan korelasi yaitu konstruk optimisme dan ketidakamanan. Kemudian terdapat lima konstruk yang memiliki hubungan korelasi yang cukup beragam. Diantara lima konstruk yang memiliki hubungan, dua diantaranya memiliki hubungan cukup kuat yaitu konstruk optimisme dan keinovasian serta konstruk ketidaknyamanan dan ketidakamanan, sedangkan tiga sisanya memiliki hubungan korelasi yang sangat lemah yaitu konstruk optimisme dan ketidaknyamanan, konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan, serta konstruk keinovasian dan ketidaknyamanan. Dari tiga korelasi yang sangat lemah terdapat satu diantaranya yang memiliki hubungan negatif yaitu konstruk optimisme dan ketidaknyamanan.

B. Konstruk Optimisme

Optimisme siswa dalam penggunaan Canva dapat dianalisa dari konstruk Optimisme pada TRI 2.0. Konstruk optimisme terdiri dari 4 item seperti terlihat pada Tabel 1. Tabel 9 menunjukkan hasil dari item 1 atau OPT1 di konstruk optimisme.

Tabel 9. Hasil survey OPT1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	1	.3	.3	.3
	2.00	3	1.0	1.0	1.3
	3.00	67	21.7	21.7	23.0
	4.00	193	62.5	62.5	85.4
	5.00	45	14.6	14.6	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Pernyataan OPT1 berbunyi Canva berperan dalam kualitas kegiatan belajar yang lebih baik. Dari 309 responden, sebanyak 193 menjawab setuju, 67 menjawab netral, 45 menyatakansetuju, 3 responden memilih jawaban tidak setuju dan hanya 1 yang menyatakan sangat tidak setuju. Nilai rata-rata dari OPT1 sebesar 3,89 sehingga dapat dikategorikan sedang, yang artinya rata-rata siswa SMK Negeri 1 kandeman beranggapan bahwa Canva memiliki peran yang sedang atau biasa saja dalam peningkatan kualitas belajar mereka. Hal ini mungkin disebabkan karena media bukan merupakan hal utama dalam peningkatan kualitas belajar siswa, tetapi peningkatan kualitas atau mutu proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas pendidiknya (Samsinar 2020).

Pernyataan OPT2 pada kuesioner berbunyi Canva memberi saya kebebasan mendesain dari mana saja dan kapan saja. Hasil kuesioner untuk item OPT2 terdapat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil survey OPT2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	1	.3	.3	.3
	2.00	4	1.3	1.3	1.6
	3.00	24	7.8	7.8	9.4
	4.00	205	66.3	66.3	75.7
	5.00	75	24.3	24.3	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Pada item OPT2 konstruk optimisme sebanyak 205 responden setuju, 75 sangat setuju, 24 memilih opsi netral, 4 menyatakan tidak setuju dan 1 memilih opsi sangat tidak setuju. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata jawaban untuk item kedua adalah sebesar 4.12. Nilai rata-rata tersebut dianggap tinggi. Hal ini dapat dimaknai bahwa siswa SMK Negeri 1 Kandeman beranggapan bahwa canva dapat memberikan kebebasan untuk mereka mendesain kapan pun dan dimana pun mereka inginkan. Hal ini mungkin disebabkan karena teknologi merupakan lingkungan alami dari generasi Z (Paradeda dan Santos 2022) sehingga mereka lebih senang melakukan aktivitas yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan teknologi.

Pernyataan OPT3 pada kuesioner berbunyi Canva memudahkan saya melakukan apa yang ingin saya kerjakan. Hasil dari item OPT3 disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil survey OPT3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	2.00	5	1.6	1.6	1.6
	3.00	75	24.3	24.3	25.9
	4.00	14	59.5	59.5	85.4
	5.00	45	14.6	14.6	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Hasil kuesioner untuk pernyataan item OPT3 didominasi oleh jawaban setuju dengan jumlah responden 184, 75 menjawab netral, 45 menyatakan sangat setuju, 5 memilih jawaban tidak setuju dan tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju. Nilai rata-rata untuk item OPT3 adalah 3.87 yang berarti sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata siswa SMK Negeri 1 Kandeman beranggapan jika Canva memiliki tingkat sedang dalam memudahkannya melakukan apa yang diinginkan. Hal ini boleh jadi disebabkan karena apa yang mereka inginkan tidak bisa dilakukan dengan menggunakan Canva. Pelajar sekarang lebih menyukai bermain game online atau hanya sekedar menonton video online. Hal ini dikuatkan oleh Hastini, Fahmi, dan Lukito (2020) yang menyatakan bahwa umumnya generasi Z sering mengunjungi situs web di mana pengguna dapat menonton dan bertukar film serta bermain game online.

Pernyataan OPT4 pada kuesioner berbunyi Canva membuat saya lebih produktif ketika mendesain dan mendukung kegiatan belajar saya. (lihat tabel 12).

Tabel 12. Hasil survey OPT4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	2.00	1	3	3	3
	3.00	84	27.2	27.2	27.5
	4.00	182	58.9	58.9	86.4
	5.00	42	13.6	13.6	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada Gambar 7 bahwa mayoritas responden menjawab pada kategori setuju dengan jumlah 182, 84 menjawab netral, 42 menjawab sangat setuju, 1 memilih jawaban tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju. Untuk nilai rata-rata jawaban responden adalah 3.85. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Dapat diartikan jika siswa siswi SMK Negeri 1 Kandeman menganggap bahwa

Canva memiliki tingkat sedang dalam mendukung produktifitas ketika mendesain dan kegiatan belajarnya. Kemungkinan hal tersebut dikarenakan siswa siswi SMK Negeri 1 kandeman yang merupakan sekolah dengan mayoritas jurusan teknik tidak banyak terlibat dalam hal mendesain. Mereka juga lebih menyukai pembelajaran praktikum yang berkaitan dengan jurusannya.

Konstruk Optimisme yang terdiri dari empat item dapat dirangkum dalam Tabel 13.

Tabel 13. Nilai rata-rata tiap item pada konstruk optimisme

No	Pertanyaan	Mean	Kategori
1	Canva berperan dalam kualitas kegiatan belajar yang lebih baik	3.89	Sedang
2	Canva memberi saya kebebasan untuk bisa mendesain dari mana saja dan kapan aja	4.12	Tinggi
3	Canva memudahkan saya melakukan apa yang ingin saya kerjakan	3.87	Sedang
4	Canva membuat saya lebih produktif ketika mendesain dan mendukung kegiatan belajar saya	3.85	Sedang
Rata-rata		3.94	Sedang

Dilihat dari ke empat item pada konstruk Optimisme yang telah dibahas, hanya ada satu item yang memiliki kategori tinggi yaitu item OPT2, selebihnya untuk OPT1, OPT3 dan OPT4 ada pada kategori sedang. Nilai rata-rata dari konstruk optimisme adalah 3.94 dan masuk dalam kategori sedang namun mengarah ke kategori tinggi dengan selisih hanya 0.04, sehingga penulis dapat simpulkan bahwa tingkat optimisme pada siswa SMK Negeri 1 Kandeman terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran cukup tinggi. Hal ini sedikit bertentangan dengan pendapat Paradedda dan Santos (2022) yang menyatakan bahwa generasi z (kelahiran tahun 1997-2010) memiliki optimisme yang rendah terhadap teknologi dibandingkan dengan generasi milenial (kelahiran tahun 1981-1996).

C. Konstruk Innovativeness atau Keiovasian

Selanjutnya untuk konstruk Innovativeness atau keinovasian terdiri dari empat item yaitu INN1, INN2, INN3, dan INN4 (Lihat Tabel 14 untuk hasil kuesioner pada item pertama atau INN1).

Tabel 14. Hasil survey INN1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	5	1.6	1.6
	2.00	54	17.5	19.1

3.00	176	57.0	57.0	76.1
4.00	68	22.0	22.0	98.1
5.00	6	1.9	1.9	100.0
Total	309	100.0	100.0	

Item pertama keinovasian atau INN1 berisi pernyataan yang berbunyi teman-teman biasanya bertanya kepada saya tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan canva. Dari 309 responden, mayoritas responden menjawab netral dengan jumlah 176, 68 menyatakan setuju, 54 memilih jawaban tidak setuju, 6 memilih opsi sangat setuju dan 1 menjawab sangat tidak setuju. Nilai rata-rata untuk INN1 adalah sebesar 3.05. Angka tersebut dikategorikan sebagai kategori sedang.

Item INN2 pada kuesioner berbunyi di kalangan teman-teman, saya termasuk yang pertama belajar atau tahu tentang canva. Hasil survey dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Hasil survey INN2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	14	4.5	4.5	4.5
	2.00	140	45.3	45.3	49.8
	3.00	110	35.6	35.6	85.4
	4.00	40	12.9	12.9	98.4
	5.00	5	1.6	1.6	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Sebanyak 140 dari 309 responden menjawab tidak setuju, 110 menjawab netral, 40 menjawab sangat setuju, 14 menjawab sangat tidak setuju dan 5 menjawab sangat setuju. Nilai rata-rata untuk item INN2 ini adalah sebesar 2.61 dan dikategorikan kedalam kategori rendah, sehingga dapat diartikan bahwa siswa siswi SMKN 1 Kandeman berada pada tingkat rendah dalam hal orang pertama diantara teman-temannya yang tahu tentang Canva. Atau bisa juga dikatakan bahwa mereka bukan orang pertama yang tahu tentang canva dikalangan teman-temannya.

Item INN3 pada kuesioner berbunyi pertama kali saya menggunakan Canva, saya bisa mengoperasikannya tanpa bantuan dari siapapun. Hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Hasil survey INN3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	5	1.6	1.6	1.6

2.00	98	31.7	31.7	33.3
3.00	100	32.4	32.4	65.7
4.00	83	26.9	26.9	92.6
5.00	23	7.4	7.4	100.0
Total	309	100.0	100.0	

Pada Gambar 10 terlihat bahwa 100 responden memilih jawaban netral, 98 responden menyatakan tidak setuju, 83 responden memilih opsi setuju, 23 responden menyatakan sangat setuju dan 5 responden menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata konstruk INN3 keinovasian adalah sebesar 3.06. Nilai tersebut dapat dikategorikan kedalam kategori sedang, yang berarti bahwa rata-rata siswa siswi SMK Negeri 1 Kandeman berada pada tingkat sedang dalam hal kemampuan pengoperasian Canva tanpa bantuan saat pertaa kali menggunakannya.

Item keempat keinovasian pada kuesioner berbunyi saya mengikuti perkembangan terkini tentang software desain. Hasil kuesioner disajikan pada Tabel 17.

Tabel 17. Hasil survey INN4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cummulative Percent
Valid	1.00	3	1.0	1.0	1.0
	2.00	28	9.1	9.1	10.0
	3.00	168	54.4	54.4	64.4
	4.00	91	29.4	29.4	93.9
	5.00	19	6.1	6.1	100.0
	Total	309	100.0	100.0	

Hasil kuesioner untuk item 4 keinovasian adalah sebanyak 168 responden memilih jawaban netral, 91 responden menyatakan setuju, 28 responden menyatakan tidak setuju, 19 responden memilih jawaban sangat setuju dan 3 responden menyatakan sangat tidak setuju. Rata-rata nilai untuk item 4 keinovasian adalah sebesar 3.30, dan dikategorikan ke dalam kategori sedang. Sehingga disimpulkan bahwa rata-rata siswa siswi SMK Negeri 1 Kandeman beradapada tingkat rendah dalam hal mengikuti perkembangan terkini tentang software desain.

Keempat item pada konstruk keinovasian dapat dirangkum pada Tabel 18.

Tabel 18. Nilai rata-rata tiap item pada konstruk keinovasian

No	Pertanyaan	Mean	Kategori
----	------------	------	----------

1	Teman-teman biasanya bertanya kepada saya tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan canva	3.05	Sedang
2	Di kalangan teman-teman, saya termasuk yang pertama belajar atau tahu tentang canva	2.61	Rendah
3	Pertama kali saya menggunakan Canva, saya bisa mengoperasikannya tanpa bantuan dari siapapun	3.06	Sedang
4	Saya mengikuti perkembangan terkini tentang software desain	3.30	Sedang
Rata-rata		3.01	Sedang

Pada konstruk keinovasian yang telah dibahas, terdapat satu item yang memiliki kategori rendah yaitu item INN2, selebihnya untuk INN1, INN3 dan INN4 ada pada kategori sedang. Nilai rata-rata dari konstruk keinovasian adalah 3.01. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori sedang.

Konstruk optimism dan keinovasian oleh Parasuraman dan Colby (2015) merupakan unsur motivator dalam pengukuran TRI. Tabel 19 menunjukkan rata-rata nilai untuk unsur Motivator.

Tabel 19. Rata-rata unsur motivator

No	Pertanyaan	Mean	Kategori
1	Optimisme	3.94	Sedang
2	Keinovasian	3.01	Sedang
Rata-rata		3.47	Sedang

Nilai rata-rata untuk unsur motivator pada penelitian ini adalah sebesar 3.47 dan dikategorikan kedalam kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa SMK Negeri 1 Kandeman memiliki motivasi sedang untuk penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hal ini bisa saja disebabkan oleh kesadaran siswa akan belajar masih tergolong rendah. Pendapat tersebut dikuatkan oleh penelitian dari Paradedda dan Santos (2022) yang menyebutkan bahwa meskipun generasi z (kelahiran tahun 1997-2010) memiliki perspektif tentang teknologi tinggi, namun mereka memiliki nilai rata-rata terendah tentang kesadaran belajar. Paradedda dan Santos (2022) juga menyebutkan hal itu disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri terhadap kemampuan digital yang dimiliki.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis, dapat dikatakan bahwa motivasi siswa di SMK Negeri 1 Kandeman cukup tinggi dalam memanfaatkan Canva untuk pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil survei pada konstruk optimisme dan keinovasian. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi dari tiap konstruk yang ada,

dilakukan analisa korelasi Rank Spearman. Dari hasil analisa korelasi Rank Spearman diperoleh hasil bahwa dari enam korelasi konstruk yang ada, optimisme dan keinovasian serta ketidaknyamanan dan ketidakamanan memiliki korelasi cukup kuat yaitu 0.292 untuk optimisme dan keinovasian dan 0.440 dan arah korelasi keduanya adalah positif.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menitikberatkan pada konstruk optimisme dan keinovasian karena kedua konstruk tersebut adalah kelompok motivator menurut Parasuraman dan Colby (2015). Dari empat item pernyataan pada konstruk optimisme, item OPT2 dengan rata-rata tertinggi yaitu 4.12 dan OPT4 memiliki rata-rata terendah dengan 3.85. Sedangkan untuk keseluruhan nilai rata-rata untuk konstruk optimisme adalah 3.94. Konstruk kedua yang menjadi kelompok unsur motivator yaitu konstruk keinovasian memiliki nilai rata-rata tertinggi untuk item INN4 yaitu 3.30 dan terendah INN2 yaitu 2.61. Nilai rata-rata untuk konstruk INN secara keseluruhan adalah 3.01. Jika digabungkan antara konstruk optimisme dan keinovasian, akan menjadi unsur motivator dan unsur motivator ini memiliki nilai rata-rata 3.47 dan tergolong dalam kategori sedang.

Penelitian ini terbatas hanya pada unsur motivator saja yaitu konstruk optimisme dan keinovasian. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi untuk menghitung unsur inhibitor atau unsur penghambat dalam TRI 2.0 sehingga dapat digunakan dalam penentuan kesiapan penggunaan teknologi, apakah termasuk ke dalam kategori eksplorers, pioneers, skeptics, paranoid maupun leggards. Penelitian ini hanya berlaku untuk siswa SMK Negeri 1 Kandeman. Hasil yang berbeda mungkin dapat terjadi jika dilakukan dengan objek lain. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan rujukan bagi para guru dalam mengembangkan media belajar yang tepat bagi para siswanya, khususnya di SMK Negeri 1 Kandeman.

V. Daftar Pustaka

- Haleem, Abid, Mohd Javid, Mohd Asim Qadri, dan Rajiv Suman. 2022. "Understanding the role of digital technologies in education: A review." *Sustainable Operations and Computers* 3:275–85. doi: 10.1016/j.susoc.2022.05.004.
- Hanifah, Noor. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2(2):226–33.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4):2384–94.
- Hastini, Lasti Yossi, Rahmi Fahmi, dan Hendra Lukito. 2020. "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?" *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 10(1):12–28.
- Janna, Nilda Miftahul, dan H. Herianto. 2021. "Konsep Uji validitas dan Reliabilitas dengan menggunakan SPSS." Diambil 1 Maret 2023 (<https://osf.io/v9j52/>).

- Junaedi, Sony. 2021. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology." *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora* 7(2, Oktober):80–89.
- Karhu, Jutta, Mirka Hintsanen, Ellen Ek, Jari Koskela, dan Juha Veijola. 2022. "Dispositional optimism and pessimism in association with cognitive abilities in early and middle adulthood." *Personality and Individual Differences* 196. doi: 10.1016/j.paid.2022.111710.
- Koehler, Matthew, dan Punya Mishra. 2009. "What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?" *Contemporary issues in technology and teacher education* 9(1):60–70.
- Paradedda, Raul Benites, dan Heide Vanessa Souza Santos. 2022. "Factors that negatively influence students' transition from the traditional classroom to emergency remote education (ERT)." *Computers and Education Open* 3:100098.
- Parasuraman, A. 2000. *Technology Readiness Index (TRI) A Multiple-Item Scale to Measure Readiness to Embrace New Technologies*. Vol. 2.
- Parasuraman, A., dan Charles L. Colby. 2015. "An Updated and Streamlined Technology Readiness Index: TRI 2.0." *Journal of Service Research* 18(1):59–74. doi: 10.1177/1094670514539730.
- Rahmayanti, Dela, dan Putra Jaya. 2020. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 8(4):107–13.
- Samsinar, S. 2020. "Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(2):194–205.
- Sartika, Dewi, Sri Wuli Fitriati, Suwandi Suwandi, dan Hendi Pratama. 2022. "Efektifitas Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Menggunakan Strategi Sentence Combining dengan Aplikasi Canva." Hlm. 279–82 dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*. Vol. 5.
- Sidabalok, Ruth Novianti, Winida Marpaung, dan Yulinda Septiani Manurung. 2019. "Optimisme dan self esteem pada pelajar sekolah menengah atas." *PHILANTHROPY: Journal of Psychology* 3(1):48–58.
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):102–18.
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "Investigating The Effect Of Canva On Students'writing Skills." *English Review: Journal of English Education* 7(2):169–76.