

LAPORAN TUGAS AKHIR



PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA

PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS- YPSEI PALANGKA RAYA

PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS- YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Disusun oleh:

Dandi
NIM. 213010218010

Evi Maya Sihombing
NIM. 213020218026

Meynia Bellenda
NIM. 213010218006

PEMBIMBING:

Dr. Dra. Nani Setyawati, M.SI/NIP. 19610711 198503 2 002
Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I/NIP. 19920811 202203 1 010

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2025/2026

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Dandi
Nim : 213010218010
Judul : 1. Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Di Smks-Ypsei Palangka Raya
2. Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa Di Smks- Ypsei Palangka Raya
3. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di Smks- Ypsei Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Jurnal/Artikel Ilmiah ini telah diuji oleh tim penguji Jurnal/Artikel Ilmiah Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Persetujuan telah diuji oleh tim penguji:

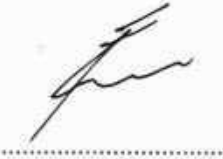
Nama	Tanda Tangan	Keterangan
<u>Drs. Orbit Thomas, M.Pd</u> NIP.19620709 1986031 002		Ketua
<u>Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.si</u> NIP.19610711 1985032 002		Anggota
<u>Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I</u> NIP.19920811 202203 1 010		Anggota

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Evi Maya Sihombing
Nim : 213020218026
Judul : 1. Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap
Antusiasme Belajar Siswa Di Smks-Ypsei Palangka Raya
2. Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa
Di Smks- Ypsei Palangka Raya
3. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di Smks- Ypsei Palangka Raya
Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Jurnal/Artikel Ilmiah ini telah diuji oleh tim penguji Jurnal/Artikel Ilmiah Program Studi
Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya.

Persetujuan telah diuji oleh tim penguji:

Nama	Tanda Tangan	Keterangan
<u>Drs. Orbit Thomas, M.Pd</u> NIP.19620709 1986031 002		Ketua
<u>Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.si</u> NIP.19610711 1985032 002		Anggota
<u>Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I</u> NIP.19920811 202203 1 010		Anggota

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Meynia Belenda
Nim : 213010218006
Judul : 1. Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap
Antusiasme Belajar Siswa Di Smks-Ypsei Palangka Raya
2. Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa
Di Smks- Ypsei Palangka Raya
3. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di Smks- Ypsei Palangka Raya
Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Jurnal/Artikel Ilmiah ini telah diuji oleh tim penguji Jurnal/Artikel Ilmiah Program Studi
Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya.

Persetujuan telah diuji oleh tim penguji:

Nama	Tanda Tangan	Keterangan
<u>Drs. Orbit Thomas, M.Pd</u> NIP.19620709 1986031 002		Ketua
<u>Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.si</u> NIP.19610711 1985032 002		Anggota
<u>Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I</u> NIP.19920811 202203 1 010		Anggota

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : 1. Dandi
2. Evi Maya Sihombing
3. Meynia Bellenda

NIM : 1. 213010218010
2. 213020218026
3. 213010218006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Judul :

1. Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMKS – YPSEI Palangka Raya
2. Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya
3. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di SMKS – YPSEI Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Pembimbing I



Dr. Dra. Nani Setyawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002

Menyetujui:

Pembimbing II



Fenrov Yedithia. S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Mengetahui:
Program Studi Teknologi Pendidikan
Koordinator,



Fenrov Yedithia. S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : 1. Dandi
2. Evi Maya Sihombing
3. Meynia Bellenda

NIM : 1. 213010218010
2. 213020218026
3. 213010218006

Judul :

1. Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMKS – YPSEI Palangka Raya
2. Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya
3. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Laporan ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan dihadapan Tim Penguji Program Studi Teknologi Pendidikan. Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Dra. Nani Setyawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002

Pembimbing II



Fenrov Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Mengetahui:
Program Studi Teknologi Pendidikan
Koordinator,



Fenrov Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/NIM : 1. Dandi/213010218010
2. Evi Maya Sihombing/213020218026
3. Meynia Bellenda/213010218006
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa laporan tugas akhir pengganti skripsi dengan judul: “Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMKS – YPSEI Palangka Raya”, “Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya” dan “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika” yang saya tulis ini benar-benar tulisan kami, bukan plagiasi baik sebagian atau keseluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa jurnal ini hasil plagiasi, baik sebagian atau keseluruhannya, maka kami bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Palangkaraya, 11 Mei 2026
Yang membuat pernyataan

(Dandi)

(Evi Maya Sihombing)

(Meynia Bellenda)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul " Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Smks – Ypsei Palangka Raya" dan "Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa Di Smks – Ypsei Palangka Raya" dan " Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di Smks – Ypsei Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika" dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun guna memenuhi tugas akhir dalam rangka menyelesaikan gelar sarjana pendidikan di Universitas Palangka Raya, selain itu, penulis juga berharap agar laporan ini bisa menambah wawasan bagi yang membaca dan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pendidikan terkhususnya SMKS – Ypsei Palangka Raya baik dalam hal penerapan teknologi digital dilingkungan sekolah maupun dalam upaya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran siswa.

Selama proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yth. Dosen Pembimbing I Dr. Dra. Hj Nani Setiawati, M.Si., dan Dosen Pembimbing II Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I., dan Bapak Drs. Orbit Thomas, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, kritik, saran, motivasi, nasihat, kesabaran, dan perhatian untuk menyelesaikan laporan ini.

Tidak lupa juga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Salampak, M.S., selaku Rektor Universitas Palangka Raya.
2. Bapak Dr. Rinto Alexandro, SE., MM., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
3. Ibu Esty Pan Pangestie, M.Psi, Psikolog., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
4. Bapak Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya.
6. Kepala Sekolah SMKS – YPSEI Palangka Raya yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian.
7. Para guru-guru dan seluruh siswa dari SMKS – YPSEI Palangka Raya yang turut memberikan dukungan dan kerja samanya selama penelitian.
8. Kedua Orang Tua Kami yang telah mendukung selama ini dalam segala macam bentuk dukungan yang terlihat maupun tidak terlihat semenjak awal perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir ini.
9. Untuk kami kelompok maupun diri kami sendiri kami juga mengucapkan terima kasih sudah berjuang sampai saat ini hingga pengerjaan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seangkatan 2021 di Program Studi Teknologi pendidikan Univeritas Palangka Raya.

Palangkaraya, 11 Mei 2026

(Dandi)

(Evi Maya Sihombing)

(Meynia Bellenda)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
Lampiran 1. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 1	1
Lampiran 2. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 2	22
Lampiran 3. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 3	45
Lampiran 4. Kartu Konsultasi Pembimbingan Tugas Akhir.....	69
Lampiran 5. <i>Letter of Acceptance</i> (LoA)	73
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	76
Lampiran 7. Surat Tugas Tim Penguji Hasil Tugas Akhir	77
Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian	80
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	83
Lampiran 10. Karya Ilmiah 1	87
Lampiran 11. Karya Ilmiah 2	112
Lampiran 12. Karya Ilmiah 3	138
PENUTUP.....	167

Lampiran 1. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 1

1. Judul Artikel : Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMKS – YPSEI Palangka Raya
2. Nama :
 1. Dandi
 2. Evi Maya Sihombing
 3. Meynia Bellenda
3. ISSN : 2964-5581
4. Kategori Akreditasi : Kategori Akreditasi Nasional – SINTA 4
5. Link Doi/artikel : <https://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/JuKSIT>

A. Artikel Jurnal 1

Jurnal Kolaborasi

Sains dan Ilmu Terapan

Volume 1, Nomor 1, Januari 2024 | Page 00-00 | DOI :

ISSN 2964- 5581 (media online)

<https://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/juKSIT>

Penerbit : Cv. Utility Project Solution



Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - YPSEI Palangka Raya

Fenroy Yedithia^{1*}, Nani Setyawati², Dandi³, Evi Maya Sihombing⁴, Meynia Bellenda⁵

^{1,2,3,4,5} Teknologi Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: ¹fenroyyb@fkip.upr.ac.id, ²nanisetiawati110761@gmail.com, ³dandiy1111@gmail.com, ⁴evinayasihombing2@gmail.com, ⁵meynia24.2004@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ¹fenroyyb@fkip.upr.ac.id, ²nanisetiawati110761@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata Kunci: Laboratorium Komputer Antusiasme Belajar Media Pembelajaran	Pendidikan konvensional dan kurangnya pemanfaatan lab komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya merupakan penyebab utama rendahnya semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana semangat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan lab komputer. Metodologi pengambilan sampel jenuh digunakan untuk memilih sampel sebanyak delapan belas siswa untuk pendekatan kuantitatif deskriptif. Kuesioner skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian diperiksa menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi linier sederhana, dan uji-t SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk belajar berada dalam kategori cukup tinggi, begitu pula dengan penggunaan lab komputer. Hasil uji-t menunjukkan bahwa pemanfaatan lab komputer memiliki dampak yang signifikan terhadap semangat belajar siswa, dengan nilai t sebesar 2,700 dan signifikansi $0,002 < 0,05$. Untuk meningkatkan pembelajaran, pendidik harus memanfaatkan lab komputer secara kreatif dan efisien.
Keywords: Computer Laboratory Learning Enthusiasm Learning Media	<i>Conventional education and the underutilization of the computer lab at SMKS-YPSEI Palangka Raya are the main causes of low student enthusiasm for learning. This study aims to determine how student enthusiasm for learning is influenced by the use of the computer lab. A saturated sampling methodology was used to select a sample of eighteen students for a descriptive quantitative approach. A Likert-scale questionnaire was used to collect data, which was then examined using validity, reliability, normality, linearity, simple linear regression, and the SPSS t-test.</i> <i>The results showed that student enthusiasm for learning was quite high, as was the use of the computer lab. The t-test results indicated that computer lab utilization had a significant impact on student enthusiasm for learning, with a t-value of 2.700 and a significance level of $0.002 < 0.05$. To improve learning, educators must utilize the computer lab creatively and efficiently.</i>

JuKSIT is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



1. PENDAHULUAN

Mengajar siswa di kelas dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa selain penyampaian materi. Agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang relevan, pembelajaran harus dilaksanakan

First Author, Copyright © 2024, JuKSIT Page 174

Submitted: dd/mm/yyyy; Accepted: dd/mm/yyyy; Published: dd/mm/yyyy



secara metodelis. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dipandang sebagai proses yang bertujuan untuk secara aktif dan berhasil membimbing siswa di kelas[1].

Namun, kegiatan pembelajaran di zaman modern sering kali disampaikan dengan cara tradisional, yang menekankan peran pengajar. Tanpa bantuan sumber belajar yang canggih, penyampaian konten biasanya bersifat satu arah dan terbatas pada transfer informasi. Siswa yang mengalami kondisi ini menjadi tidak tertarik dan kurang bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan kelas. Siswa akan menjadi kurang tertarik dan antusias ketika pembelajaran tidak berpusat pada siswa[2]. Selain itu, siswa cenderung tidak aktif dan kurang antusias ketika berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena keterlibatan siswa yang buruk yang disebabkan oleh penggunaan materi pembelajaran yang terbatas oleh guru dan kurangnya variasi dalam pendekatan pengajaran[3].

Rendahnya minat siswa untuk belajar merupakan salah satu masalah utama yang muncul dalam kondisi ini. Lingkungan belajar yang kurang menarik dan menyenangkan dihasilkan dari penggunaan teknik ceramah yang dominan, yang dengan cepat membuat siswa bosan dan jengkel. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi dan menyerapnya kurang efektif, yang bahkan dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk menjawab soal ujian[4]. Fakta bahwa lingkungan kelas menjadi kurang kondusif dan siswa sering menunjukkan kurangnya antusiasme saat belajar semakin mendukung situasi ini[5].

Rendahnya antusiasme belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor penyebab, salah satunya adalah kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran. Antusiasme belajar sendiri merupakan sikap siswa yang menunjukkan semangat, gairah, serta minat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran[2]. Siswa yang lebih antusias dalam belajar memiliki peluang lebih besar untuk mencapai tujuan mereka. Sebaliknya, siswa yang kurang antusias akan memiliki hasil belajar yang lebih buruk[6]. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, perlu dilakukan upaya yang tepat untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Penggunaan laboratorium komputer sebagai alat pendukung pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Kualitas proses pengajaran dan pembelajaran serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara tidak langsung melalui pengelolaan laboratorium komputer yang baik[7]. Siswa diharapkan lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika teknologi digunakan di kelas. Laboratorium komputer adalah ruang yang digunakan untuk kegiatan komputer praktik langsung[8]. Menurut Gie dalam Subowo (2008), ada lima variabel yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas laboratorium komputer: 1) lokasi atau ruang belajar; 2) pencahayaan; 3) suhu atau pendingin ruangan; 4) kelengkapan fasilitas pembelajaran; dan 5) kebersihan ruangan[9]. Siswa dapat belajar langsung melalui pengalaman di laboratorium komputer, sehingga materi pelajaran menjadi lebih nyata dan mudah dipahami[5]. Lebih lanjut, fasilitas laboratorium yang memadai memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan berani dalam belajar serta memberi mereka kesempatan untuk memperoleh kemampuan teknis yang relevan dengan kemajuan kontemporer[10]. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di ruang kelas dengan memberi mereka akses ke berbagai alat pembelajaran interaktif dan beragam[11].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif terhadap minat dan antusiasme belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jadniko & Wulan (2023) [8], menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Penelitian oleh Mujahid *et al.* (2023) [12], juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer mampu meningkatkan literasi digital serta pemahaman siswa melalui praktik langsung. Selain itu, penelitian oleh Modeong *et al.* (2025) [11], menyatakan bahwa penggunaan laboratorium komputer memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis.

Proses pembelajaran di SMK S-YPSEI Palangka Raya masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan pendekatan yang kurang beragam. Selain itu, lab komputer sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, dan fasilitasnya tidak memadai. Rendahnya minat belajar dan kurangnya keterlibatan aktif siswa merupakan tanda-tanda bahwa penyakit ini memengaruhi semangat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa, perlu dilakukan upaya untuk memaksimalkan penggunaan lab komputer sebagai alat pengajaran. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan laboratorium komputer terhadap antusias belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu [13]. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dan Kuliner di SMK-YPSEI Palangka Raya yang beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 18 siswa.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, menggunakan skala likert.

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Tabel 2. 1 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item	r hitung (tertinggi)	r tabel (0,632)	Keterangan
X1	0,854	0,632	Valid
X2	0,867	0,632	Valid
X3	0,804	0,632	Valid
X4	0,94	0,632	Valid
X5	0,758	0,632	Valid
X6	0,83	0,632	Valid
X7	0,83	0,632	Valid
X8	0,94	0,632	Valid
X9	0,867	0,632	Valid
X10	0,773	0,632	Valid
X11	0,791	0,632	Valid
X12	0,83	0,632	Valid
X13	0,758	0,632	Valid
X14	0,681	0,632	Valid
X15	0,971	0,632	Valid
X16	0,574	0,632	Tidak valid
X17	0,885	0,632	Valid
X18	0,943	0,632	Valid
X19	0,621	0,632	Tidak valid
X20	0,509	0,632	Tidak valid
X21	0,971	0,632	Valid
X22	0,655	0,632	Valid
X23	0,557	0,632	Tidak valid
X24	0,971	0,632	Valid
X25	0,802	0,632	Valid
X26	0,885	0,632	Valid
X27	0,802	0,632	Valid
X28	0,69	0,632	Valid
X29	0,736	0,632	Valid



X30	0,715	0,632	Valid
Y1	0,798	0,632	Valid
Y2	0,745	0,632	Valid
Y3	0,769	0,632	Valid
Y4	0,689	0,632	Valid
Y5	0,74	0,632	Valid
Y6	0,913	0,632	Valid
Y7	0,524	0,632	Tidak valid
Y8	0,598	0,632	Tidak valid
Y9	0,732	0,632	Valid
Y10	1	0,632	Valid
Y11	0,913	0,632	Valid
Y12	0,885	0,632	Valid
Y13	0,732	0,632	Valid
Y14	1	0,632	Valid
Y15	0,773	0,632	Valid
Y16	0,537	0,632	Tidak valid
Y17	1	0,632	Valid
Y18	1	0,632	Valid
Y19	0,773	0,632	Valid
Y20	0,916	0,632	Valid
Y21	0,686	0,632	Valid
Y22	0,678	0,632	Valid
Y23	0,885	0,632	Valid
Y24	0,798	0,632	Valid
Y25	0,74	0,632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, sebagian besar item pada variabel X dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X16, X19, X20, dan X23 yang memiliki nilai $< 0,632$ sehingga dinyatakan tidak valid. Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y7, Y8 dan Y16 karena tidak memenuhi kriteria.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 2. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Laboratorium Komputer (X)	0,709	18	Reliabel
Antusiasme Belajar (Y)	0,705	23	Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel Laboratorium Komputer (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,709, yang menunjukkan bahwa instrumen termasuk dalam kategori reliabel. Sementara itu, variabel Antusiasme Belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,705, yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, seluruh item pada kedua variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Tabel 3. 1 Deskripsi Data
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Laboratorium Komputer	18	77	121	98,06	14,140
Antusiasme Belajar Siswa	18	78	94	85,17	5,136
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1) Deskripsi Data Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

Tabel 3. 1 Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 112,20$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$98,06 \leq X < 112,20$	8	44,4	Tinggi
3	$83,92 \leq X < 98,06$	3	16,7	Rendah
4	$X < 83,92$	3	16,7	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer oleh responden cenderung sudah baik dan cukup intensif.

2) Deskripsi Data Variabel Antusiasme Belajar Siswa (Y)

Tabel 3. 2 Distribusi Frekuensi Antusiasme Belajar Siswa (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$Y \geq 90,31$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$85,17 \leq Y < 90,31$	6	33,3	Tinggi
3	$80,03 \leq Y < 85,17$	5	27,8	Rendah
4	$Y < 80,03$	3	16,7	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum antusiasme belajar siswa tergolong baik.

3.2 Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 3. 3 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,72734000
Most Extreme Differences	Absolute	0,136
	Positive	0,136
	Negative	-0,108
Test Statistic		0,136
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 ^{c,d}

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 3. 4. Hasil Uji Linearitas pada Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antusiasme Belajar Siswa * Penggunaan Laboratorium Komputer	Between Groups	(Combined)	428,000	14	30,571	4,474	0,122
		Linearity	68,588	1	68,588	10,037	0,051
		Deviation from Linearity	359,412	13	27,647	4,046	0,138
	Within Groups		20,500	3	6,833		
	Total		448,500	17			

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel Penggunaan Laboratorium Komputer dan Antusiasme Belajar Siswa, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* sebesar 0,138. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,138 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel.

3.3 Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 3. 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	Penggunaan Laboratorium Komputer	71,237	8,276		8,608	0,000
		0,142	0,084	0,391	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 71,237 + 0,142X + e$$

Keterangan:

Y = Antusiasme Belajar Siswa

X = Penggunaan Laboratorium Komputer

E = error

Bagian ini menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi dalam penelitian.

- Nilai konstanta (a) = 71,237 artinya jika variabel Penggunaan Laboratorium Komputer bernilai 0, maka Antusiasme Belajar Siswa akan bernilai 71,237.
- Nilai b (koefisien regresi) = 0,142 menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan 1 poin pada variabel Penggunaan Laboratorium Komputer, maka Antusiasme Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,142 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif.

- 3) *e* merupakan faktor lain di luar model penelitian yang juga dapat memengaruhi Antusiasme Belajar Siswa selain Penggunaan Laboratorium Komputer.

b. Uji T

Tabel 4. 6. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Model		Coefficients ^a	
		t	Sig.
1	(Constant)	8,608	0,000
	Penggunaan Laboratorium Komputer	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari t_{tabel} (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari t_{tabel} (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

Hasil distribusi frekuensi variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi (44,4%). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya sudah cukup baik dan telah digunakan dalam proses pembelajaran secara cukup intensif. Namun demikian, masih terdapat variasi tingkat penggunaan antar siswa yang dapat dipengaruhi oleh akses, intensitas pembelajaran, serta strategi guru dalam mengintegrasikan laboratorium komputer ke dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih efisien dan menarik dalam konteks pendidikan kontemporer. Selain memberikan pengetahuan, pembelajaran menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses tersebut[1]. Akibatnya, laboratorium komputer merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang dapat langsung meningkatkan minat siswa.

Namun, siswa yang mendapatkan pengajaran yang masih tradisional dan berpusat pada guru seringkali kurang terlibat dan cepat bosan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hidayat & Mulyono (2023) bahwa antusias belajar siswa dapat berkurang karena kurangnya beragam teknik pengajaran dan media pembelajaran[3]. Oleh karena itu, penggunaan laboratorium komputer dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Fasilitas laboratorium yang memadai dapat meningkatkan kemampuan teknis siswa dan mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan ingin tahu[10]. Laboratorium komputer adalah ruangan yang dilengkapi dengan peralatan praktis, berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran, pusat pengujian teori dan inovasi, serta tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bagi guru, siswa, dan pihak terkait[14]. Kondisi ini berpengaruh pada seberapa nyaman siswa belajar, yang pada gilirannya memengaruhi seberapa antusias mereka dalam belajar.

Hasil distribusi frekuensi variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki antusiasme belajar yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Menurut Pratiwi (2021) [15], antusiasme belajar adalah dorongan internal yang bermanifestasi sebagai antusiasme, rasa ingin tahu, dan semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran meningkat seiring dengan seberapa baik laboratorium komputer digunakan dalam proses belajar.

Temuan penelitian ini juga didukung dengan penelitian Jadmiko & Wulan (2022) [8], yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis komputer. Menurut penelitian Mujahid dkk. (2023) [12], penggunaan lab komputer dapat meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa melalui pengalaman praktis. Selain itu, penelitian Modeong dkk. (2025) [11] menemukan bahwa karena lab komputer dapat menawarkan pembelajaran yang lebih partisipatif dan praktik langsung, hal itu secara positif menambah motivasi belajar siswa.



Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa lab komputer masih penting untuk membantu prosedur pembelajaran kontemporer. Untuk menjamin bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran tumbuh lebih merata dan berkelanjutan di SMKS-YPSEI Palangka Raya, fokus berkelanjutan harus diberikan pada optimalisasi pemanfaatannya, peningkatan kualitas fasilitas, dan menjamin akses yang adil bagi semua siswa.

4. KESIMPULAN

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari tabel (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 > 0,05$). Para guru, diharapkan mampu menggunakan metode yang lebih inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan laboratorium komputer. Hal ini dikarekan, antusias belajar siswa meningkat seiring dengan seberapa baik laboratorium komputer digunakan di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ingin bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberhasilan dalam penyusunan penelitian ini studi ini, yang berjudul "Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - YPSEI Palangka Raya". Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan dorongan, dukungan, dan bantuan.

REFERENCES

- [1] H. Nurhasanah, V. R. Palilingan, dan P. V. Togas, "Pengaruh Laboratorium Virtual terhadap Belajar Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Mopuya," *J. Educ. Method Technol.*, vol. 3, no. 3, hal. 3–8, 2025.
- [2] Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, dan Aswadi, "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar," *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, hal. 21–29, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.
- [3] N. T. Hidayat dan R. Mulyono, "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar," *Risal. J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 9, no. 2, hal. 650–658, 2023.
- [4] D. Destrivo, T. A. Muhandar, dan H. K. Putra, "Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten," *Edukatika J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 4, hal. 152–158, 2023.
- [5] Y. Sriwati, W. Simamora, P. J. Pakpahan, dan R. Syahputra, "Peningkatan Pemahaman Pembelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA Yapim Medan Melalui Praktikum di Laboratorium Komputer," *Jatitima J. Multimed. Dan Teknol. Inf.*, vol. 07, no. 05, hal. 1020–1027, 2026.
- [6] L. Rodhiyah, I. N. S. Degeng, dan E. P. Adi, "Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 80–89, 2021, doi: 10.17977/um038v4i12021p080.
- [7] H. Pitriani, "Efektivitas Pengelolaan Laboratorium Komputer dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di MAN 1 Pangandaran," *J. Glob. Futur. Kaji. Ilmu Sos. Multidisipliner*, vol. 1, no. 1, hal. 44–53, 2023.
- [8] R. S. Jadmiko dan D. R. Wulan, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung," *JOEICT (Jurnal Educ. Inf. Commun. Technol.)*, vol. 6, no. 2, hal. 35–40, 2022.
- [9] T. F. Marliany, N. Sutarni, dan R. I. Meilani, "Analisis Pengaruh Laboratorium Komputer dan Motivasi terhadap Siswa Manajemen Perkantoran," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran (JP Manper)*, vol. 10, no. 1, hal. 119–136, 2025.
- [10] A. Harahap, Sabrina, S. A. Simbolon, dan S. D. Narpila, "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan," *J. Ilm. Res. Student*, vol. 2, no. 1, hal. 19–26, 2025.
- [11] M. Modeong, O. E. S. Liando, R. Ilyas, dan T. Rumondor, "Efektivitas Penggunaan Laboratorium Komputer dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa SMK," *EduTIK J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 5, no. 4, hal. 935–944, 2025.

Jurnal Kolaborasi
Sains dan Ilmu Terapan

Volume 1, Nomor 1, Januari 2024 | Page 00-00 | DOI :

ISSN 2964- 5581 (media online)

<https://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/juKSIT>

Penerbit : Cv. Utility Project Solution



- [12] N. S. Mujahid, D. Faslah, dan L. Sutansyah, "Pemanfaatan Laboratorium Komputer untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMA Informatika Nurul Bayan," *Cendekia Inov. dan Berbudaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 1, hal. 57–63, 2023.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung, 2021.
- [14] N. H. Ulya dan A. Kurniawan, "Manajemen Laboratorium Komputer dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Bidang Akademik di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang," *J. Ilm. Penelit. Mhs.*, vol. 2, no. 4, hal. 646–661, 2024.
- [15] A. E. Pratiwi, "Analisis Pembelajaran E-learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III di SD N 3 Waylaga," *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2021.

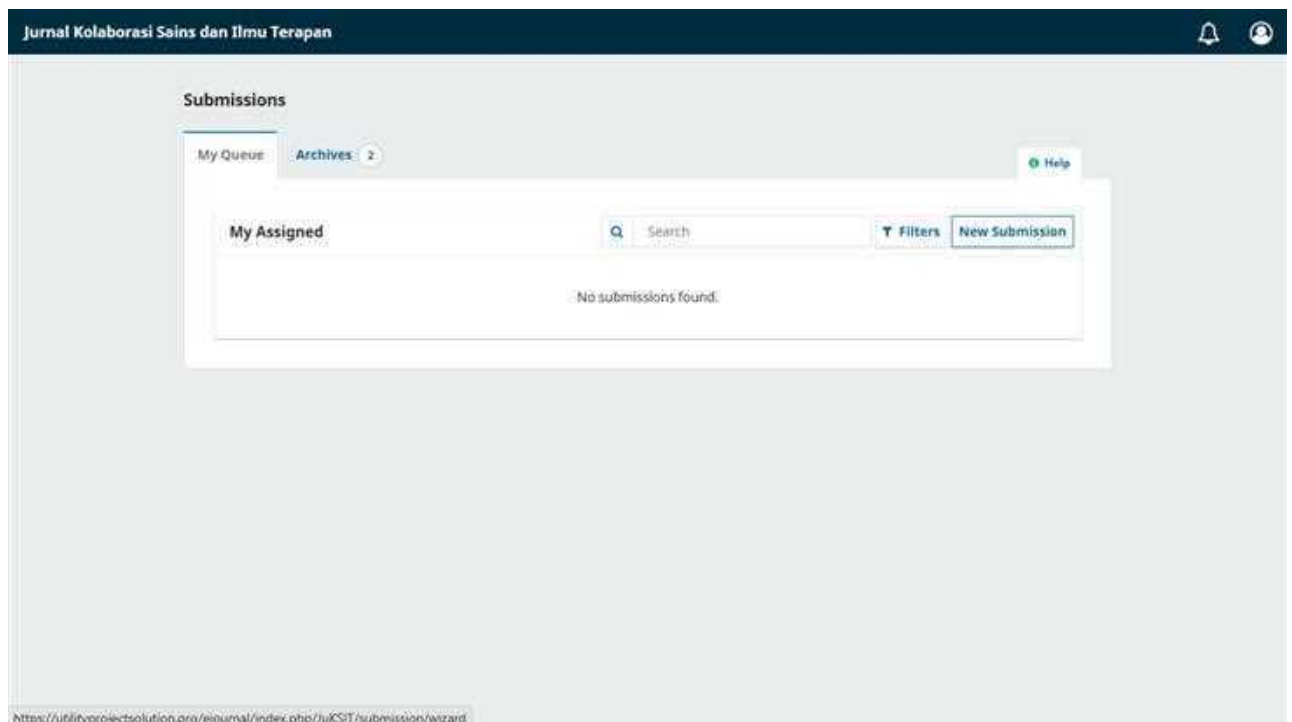
B. Langkah-langkah dan Hasil Tinjauan Publikasi Artikel Jurnal 1

The screenshot shows the registration page of the journal. The main heading is "Jurnal Kolaborasi Sains dan Ilmu Terapan". Below the heading, there is a navigation bar with links: CURRENT, ARCHIVES, ANNOUNCEMENTS, ABOUT, LOGIN, and REGISTER. The page is divided into two main sections: "Register" and "Login". The "Register" section includes fields for "Given Name", "Family Name", "Affiliation", "Country", "Email", "Username", "Password", and "Repeat password". There are also checkboxes for "I agree to have my data collected and stored according to the privacy statement" and "I would like to be notified of new publications and announcements". The "Login" section includes fields for "Email" and "Password". On the right side, there is a sidebar with a "WhatsApp" button and a list of links: Home, Focus and Scope, Editorial Team, Reviewers, Indeks Jurnal, Statistik Pengunjung, Sejarah Jurnal, and Download Template. Below the sidebar, there is a section titled "KEBIAKAN - JURNAL" with links: Buy Publication, Index Publication, Panduan Penulisan, Proses Penulisan, Proses Peer Review, and Hak Cipta dan Lisensi.

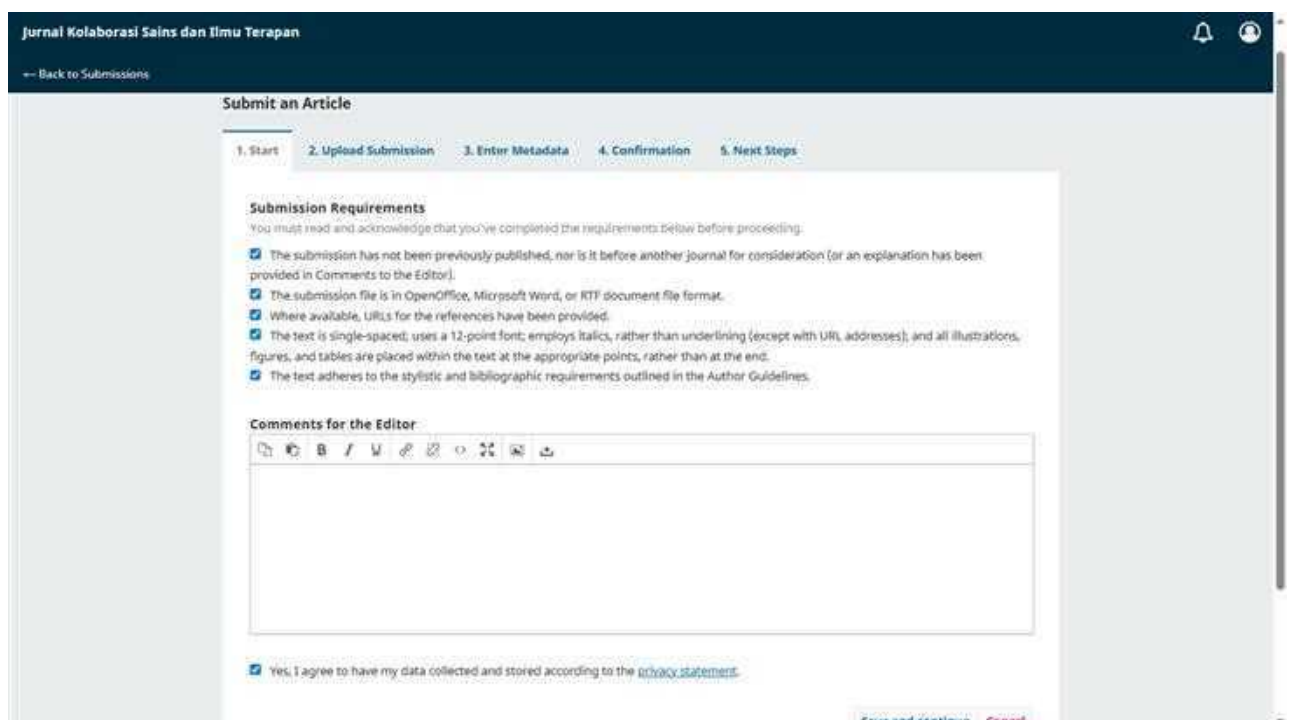
Langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukann registrasi

The screenshot shows the login page of the journal. The main heading is "Jurnal Kolaborasi Sains dan Ilmu Terapan". Below the heading, there is a navigation bar with links: CURRENT, ARCHIVES, ANNOUNCEMENTS, ABOUT, LOGIN, and REGISTER. The page is divided into two main sections: "Login" and "Register". The "Login" section includes fields for "Username" and "Password". There is a link for "Forgot your password?". There is a checkbox for "Keep me logged in". The "Register" section includes fields for "Given Name", "Family Name", "Affiliation", "Country", "Email", "Username", "Password", and "Repeat password". There are also checkboxes for "I agree to have my data collected and stored according to the privacy statement" and "I would like to be notified of new publications and announcements". On the right side, there is a sidebar with a "WhatsApp" button and a list of links: Home, Focus and Scope, Editorial Team, Reviewers, Indeks Jurnal, Statistik Pengunjung, Sejarah Jurnal, and Download Template. Below the sidebar, there is a section titled "KEBIAKAN - JURNAL" with links: Buy Publication, Index Publication, Panduan Penulisan, Proses Penulisan, Proses Peer Review, and Hak Cipta dan Lisensi.

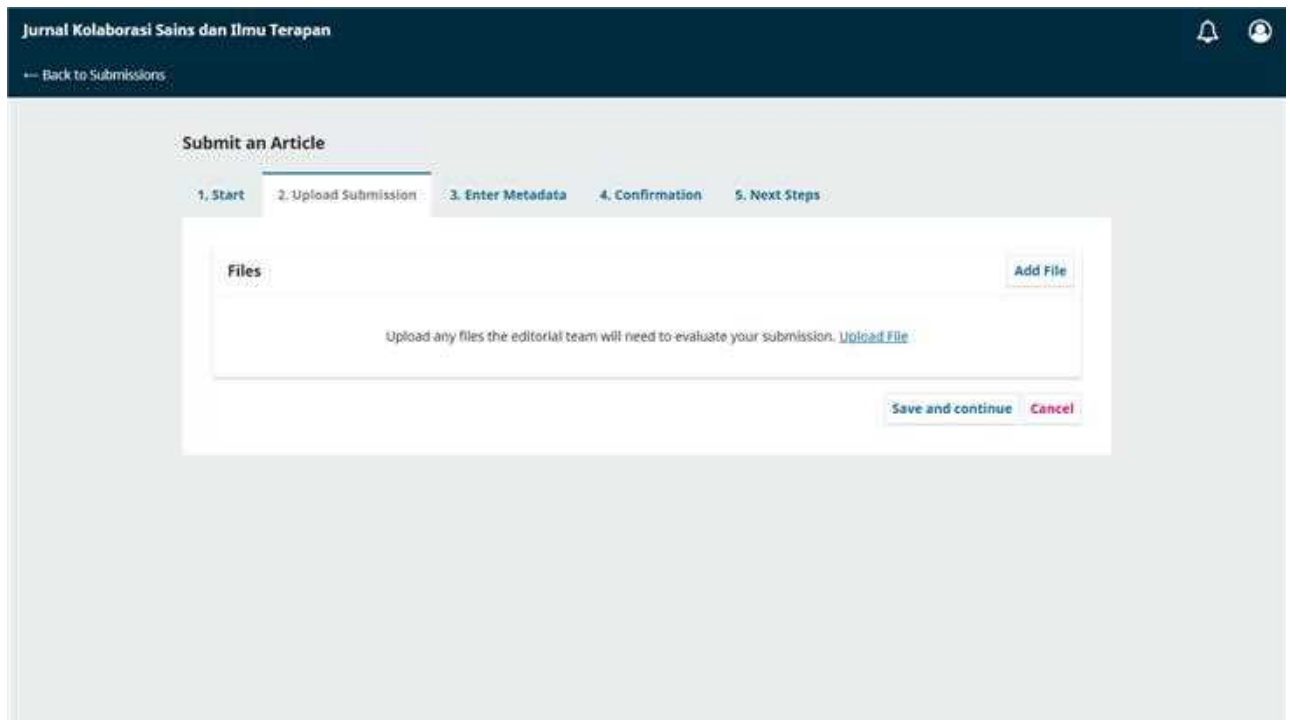
Selanjutnya, melakukan login dengan cara memasukan *username* dan *password* yang telah terdaftar



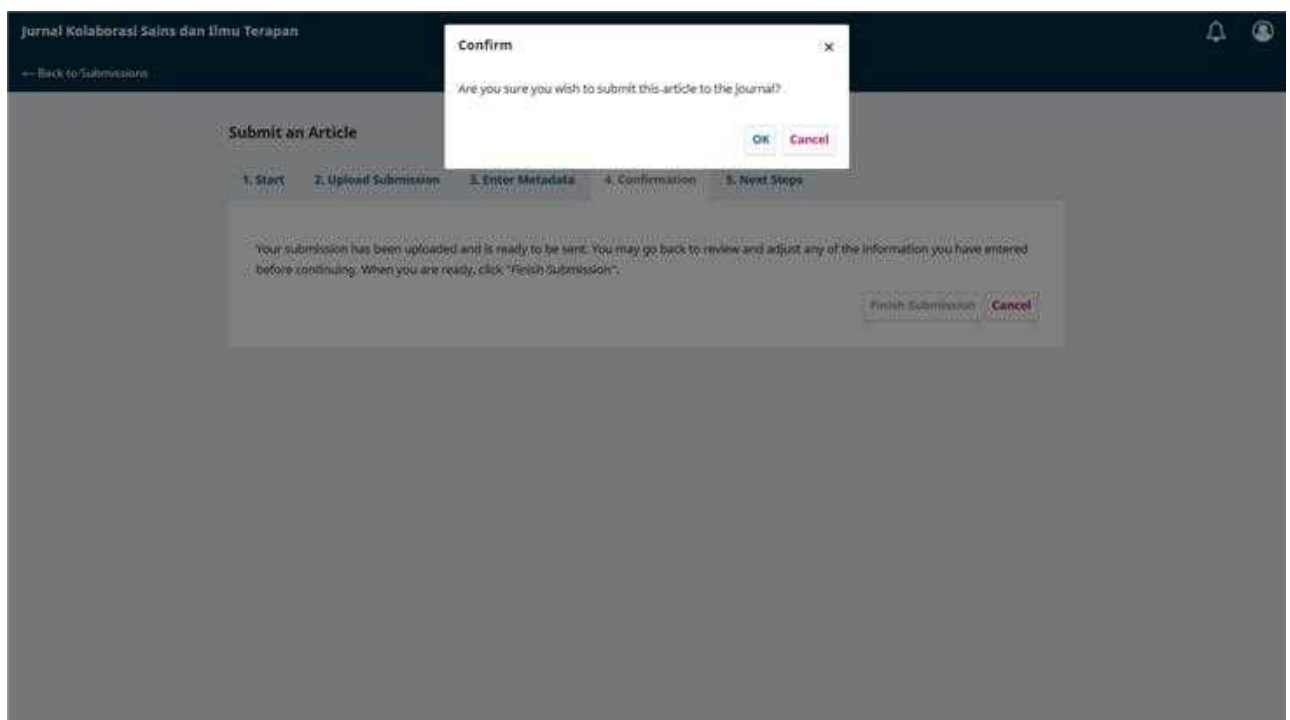
Masuk ke halaman utama *Dashboard Submissions*, lalu klik tombol *New Submission* di sebelah kanan atas untuk memulai proses pengajuan artikel



Pada tahap 1. *Start*, baca dan beri tanda centang (✓) pada seluruh daftar *Submission Requirements* serta *Privacy Statement*, tulis komentar untuk editor jika diperlukan, lalu klik *Save and continue*.



Pada tahap 2. *Upload Submission*, klik tautann *Upload File* untuk memilih dan mengunggah dokumen naskah artikel ke dalam sistem, kemudian klik *Save and continue*.



Setelah menyelesaikan pengisian metadata, sistem akan menampilkan jendela konfirmasi (*Confirm*); klik tombol OK untuk memastikan ingin mengirimkan artikel tersebut ke jurnal.

Jurnal Kolaborasi Sains dan Ilmu Terapan

← Back to Submissions

Submit an Article

1. Start 2. Upload Submission 3. Enter Metadata 4. Confirmation 5. Next Steps

Prefix **Title ***

Prefix: A, Title: Learning Using Computer Laboratories on the Learning Enthusiasm of Vocational High School Students 1

Subtitle

Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - IPSI Palangka Raya

Abstract *

The abstract must be 250 words or less.

Conventional education and the underutilization of the computer lab at SMK-IPSI Palangka Raya are the main causes of low student enthusiasm for learning. This study aims to determine how student enthusiasm for learning is influenced by the use of the computer lab. A saturated sampling methodology was used to select a sample of eighteen students for a descriptive quantitative approach. A Likert-scale questionnaire was used to collect data, which was then examined using validity, reliability, normality, linearity, simple linear regression, and the SPSS t-test.

The results showed that student enthusiasm for learning was quite high, as was the use of the computer lab. The t-test results indicated that computer lab utilization had a significant impact on student enthusiasm for learning, with a t-value of 2.700 and a significance level of 0.002 < 0.05. To improve learning, educators must utilize the computer lab creatively and efficiently.

Words: 148 POWERED BY TINY

List of Contributors [Add Contributor](#)

Name	Email	Role	Primary Contact	In Browse Lists
dandy ndly	dandy1111@gmail.com	Author	☒	☒

regression, and the SPSS t-test.

The results showed that student enthusiasm for learning was quite high, as was the use of the computer lab. The t-test results indicated that computer lab utilization had a significant impact on student enthusiasm for learning, with a t-value of 2.700 and a significance level of 0.002 < 0.05. To improve learning, educators must utilize the computer lab creatively and efficiently.

Words: 148 POWERED BY TINY

List of Contributors [Add Contributor](#)

Name	Email	Role	Primary Contact	In Browse Lists
dandy ndly	dandy1111@gmail.com	Author	☒	☒

Additional Refinements

Keywords

Add additional information for your submission. Press 'enter' after each term.

Computer Laboratory, Learning Enthusiasm, Learning Media

References

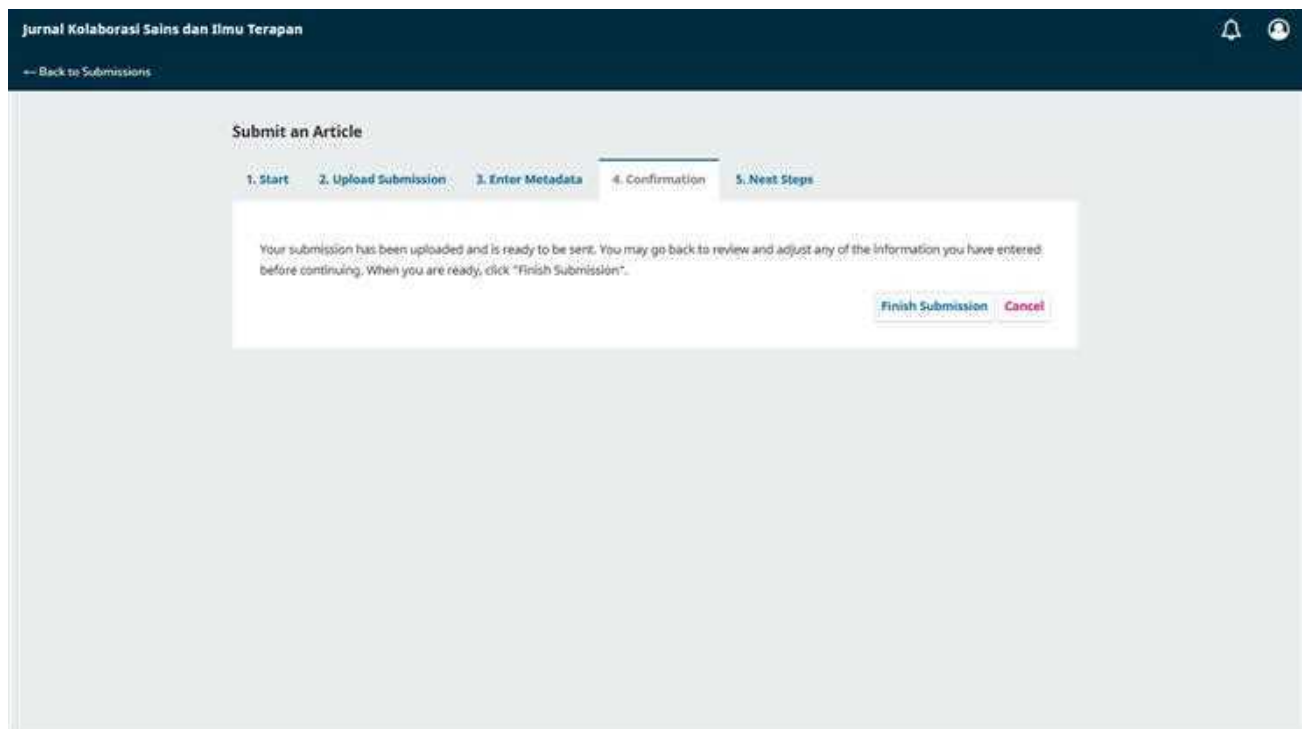
[1] H. Nurhasanah, V. R. Palilngan, dan P. V. Togas, "Pengaruh Laboratorium Virtual terhadap Belajar Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Mopuya," J. Educ. Method Technol., vol. 3, no. 3, hal. 3-8, 2025.

[2] Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, dan Aswadi, "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar," Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran, vol. 4, no. 1, hal. 21-29, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.

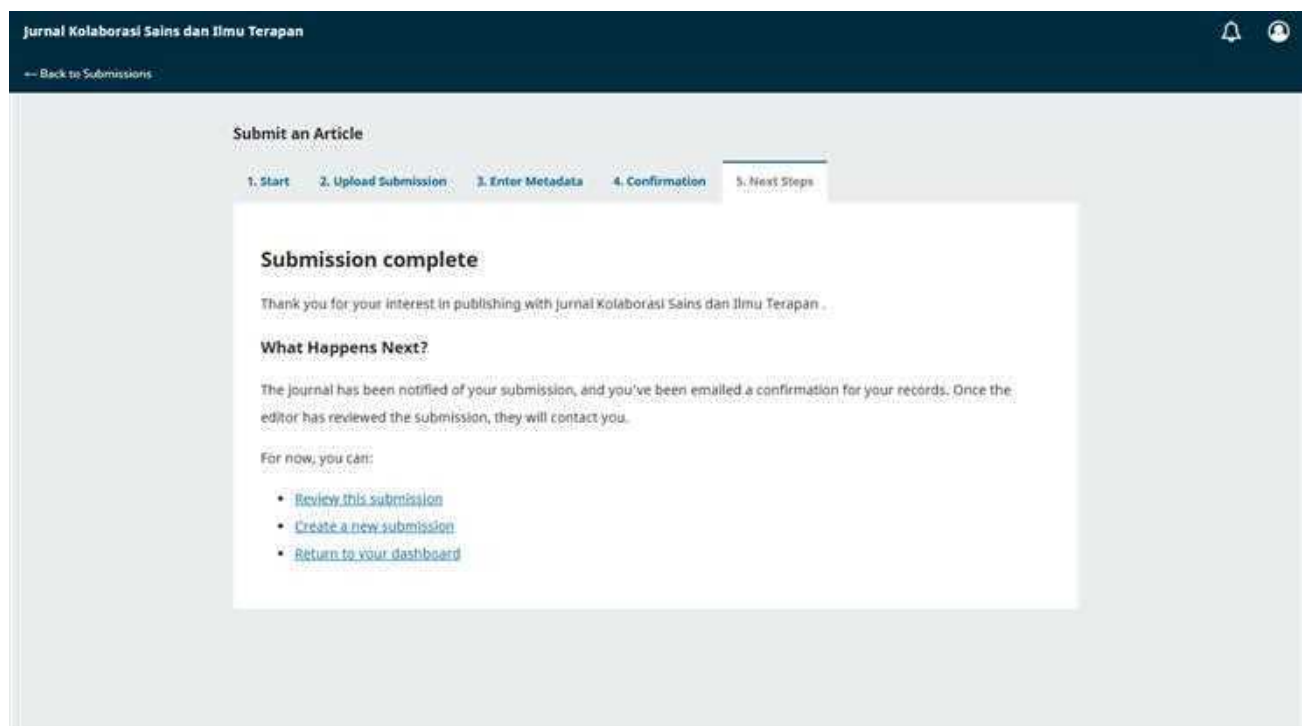
[3] N. T. Hidayat dan R. Mulyono, "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar," Riset. J. Pendidik. dan Stud. Islam, vol. 9, no. 2, hal. 650-658, 2023.

[Save and continue](#) [Cancel](#)

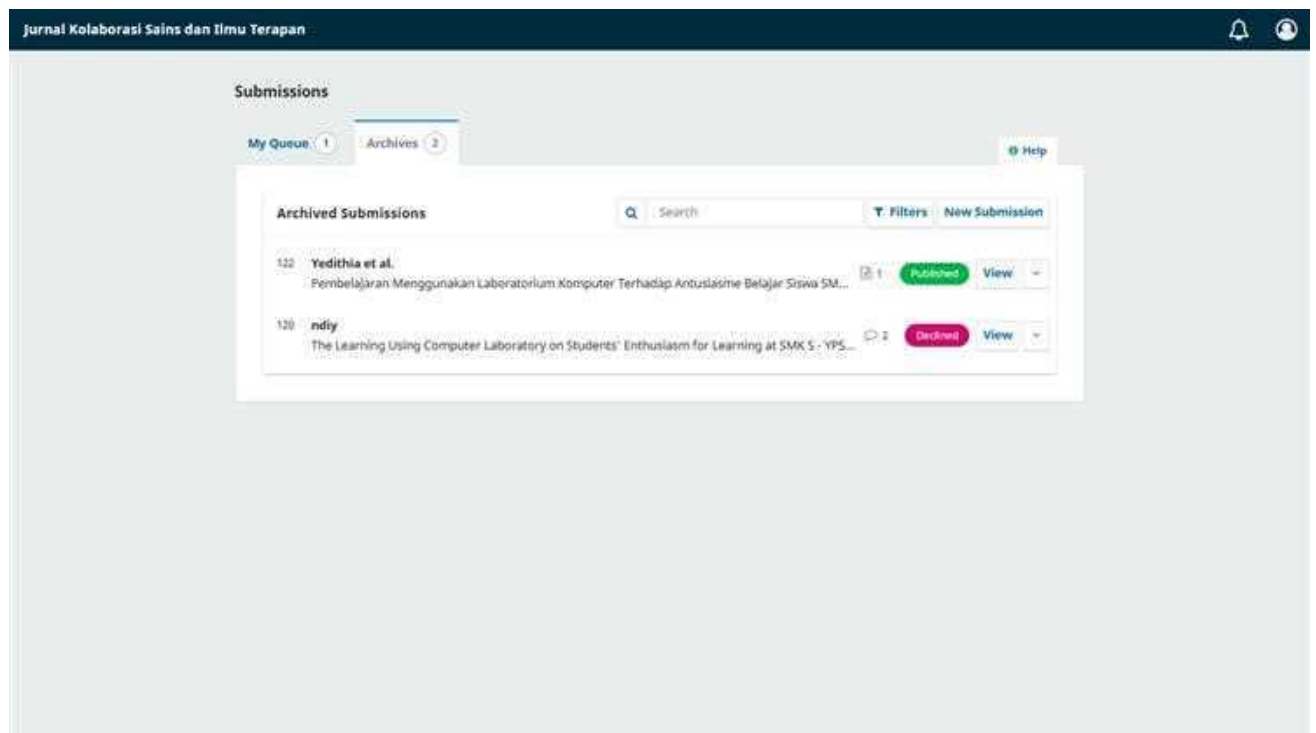
- Pada tahap 3. *Enter Metadata*, masukkan Title (Judul Utama) artikel menggunakan bahasa inggris, *Subtitle* (Anak Judul) menggunakan bahasa indonesia, serta salin teks abstrak naskah kedalam kolom *Abstract* yang tersedia.
- Geser layar kebawah (*Scroll down*) untuk memeriksa daftar penulis di *List of Contributors*, masukkan kata kunci artikel pada bagian *Keywords*, lalu salin seluruh daftar rujukan naskah kedalam kolom *References* sebelum mengklik tombol *Save and continue*.



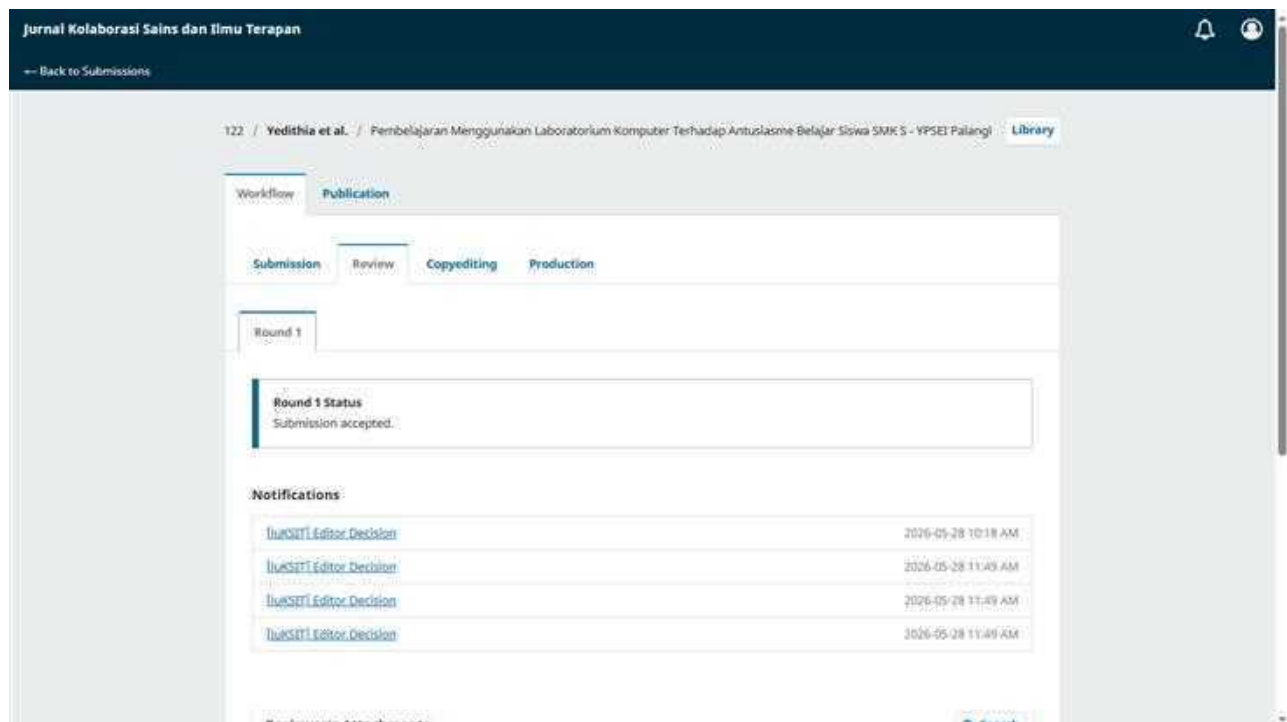
Setelah seluruh metadata terisi lengkap, dialihkan ke tahap 4. *Confirmation*, Periksa kembali data, lalu klik tombol *Finish Submission* untuk memproses pengiriman naskah ke jurnal.

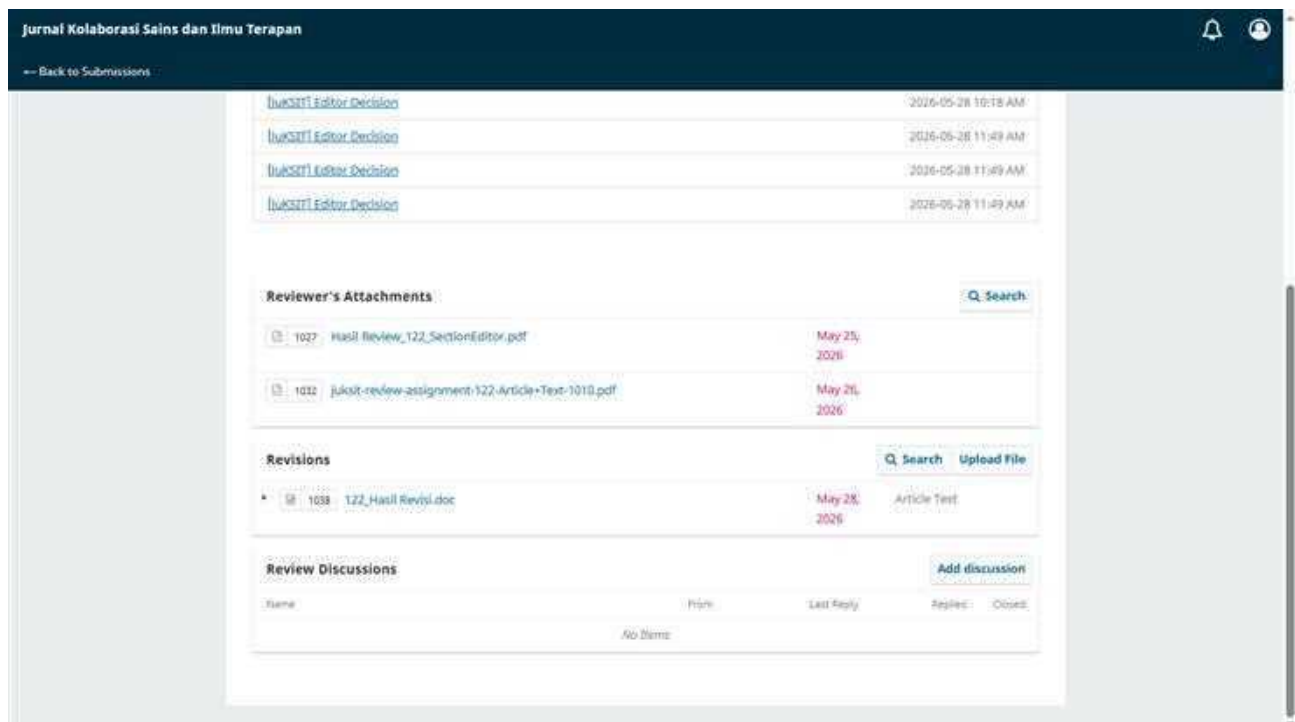


Pada tahap akhir 5. *Next Steps*, sistem akan menampilkan notifikasi *Submission complete* yang menandakan artikel telah berhasil dikirim dan editor telah diberi tahu.



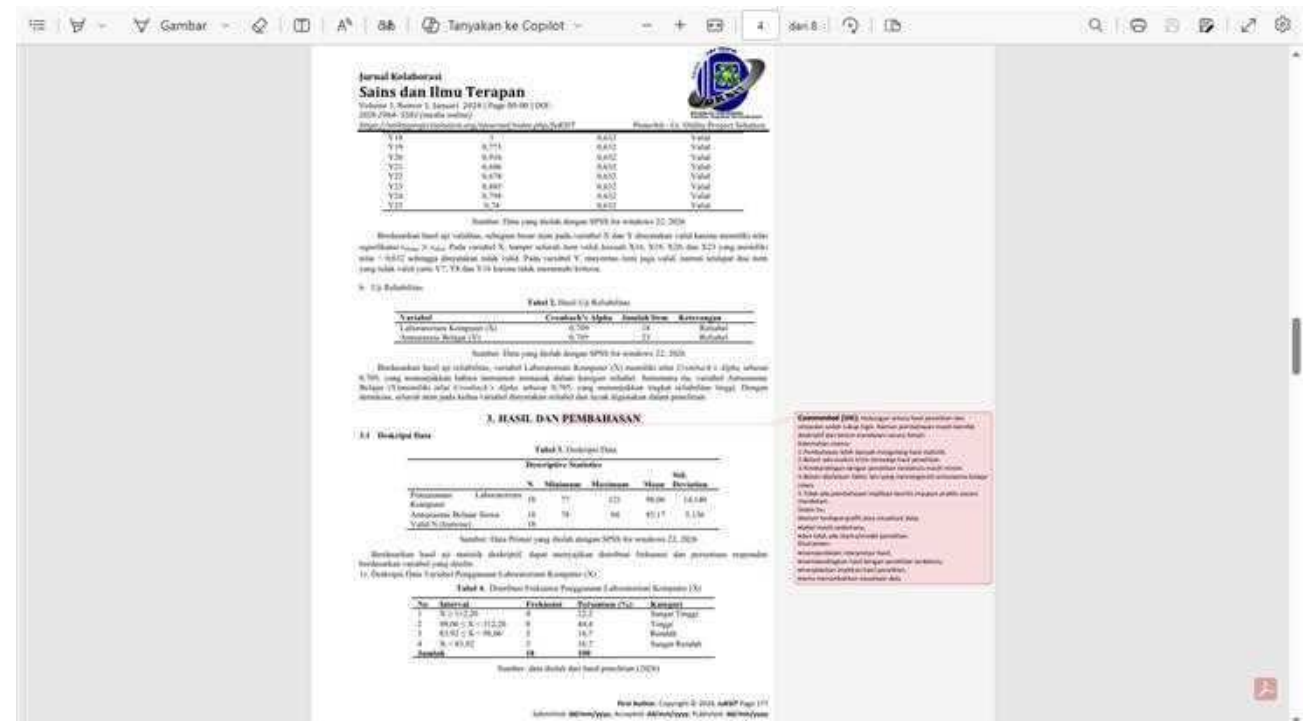
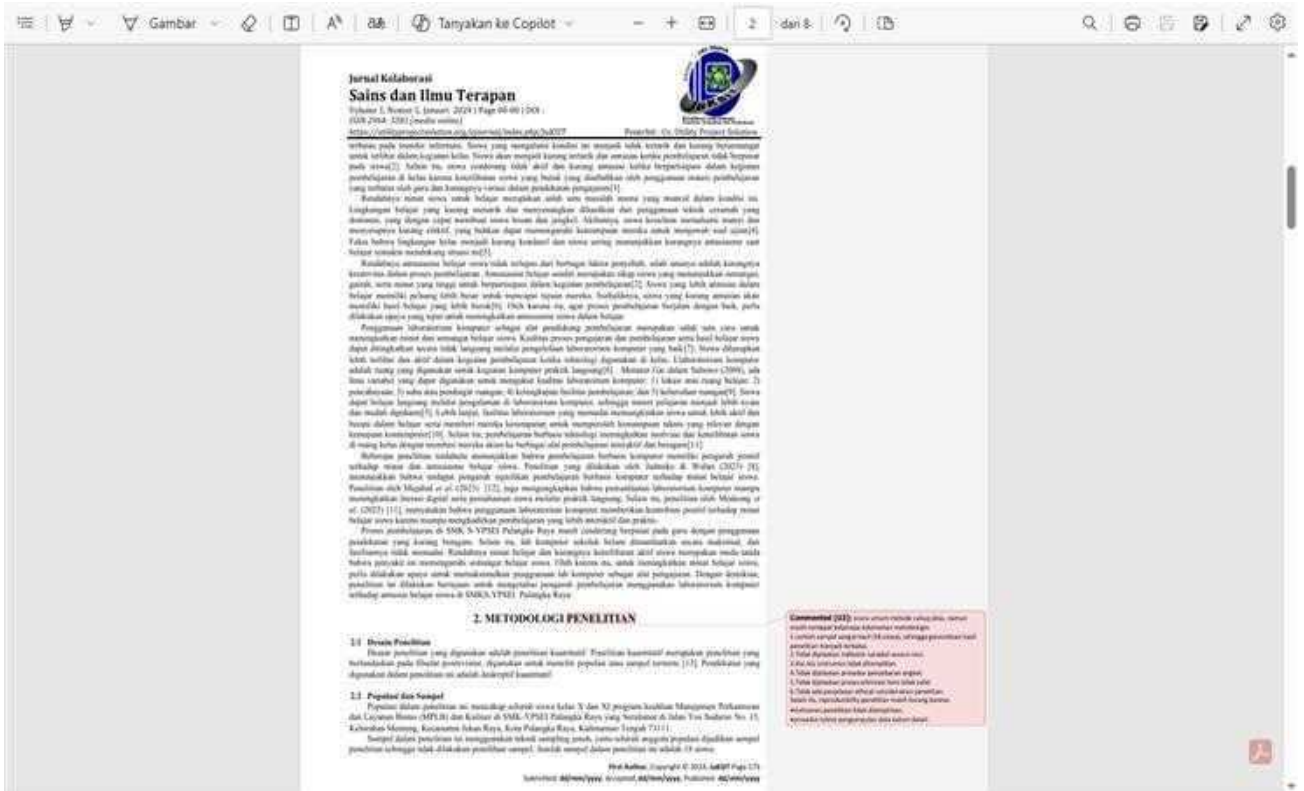
Untuk melihat status artikel yang sudah diproses atau selesai, buka tab *Archives* di dashboard, untuk melihat daftar naskah yang berstatus *Published* (Diterima) atau *Declined* (Ditolak).





- Klik pada judul artikel untuk masuk ke halaman *Workflow*, lalu pilih tab *Review* untuk melihat perkembangan pemeriksaan naskah dan riwayat keputusan editor (*Editor Decision*).
- Geser layar ke bawah ada halaman review untuk mengunduh dokumen koreksi dari penelaah dibagian *Reviewer's Attachments*, dan gunakan tombol *Upload File* dibagian *Revisions* untuk mengirimkan kembali naskah yang telah diperbaiki.





berhasil pada masalah informasi. Siswa yang mengalami kesulitan ini menjadi tidak tertarik dan kurang bersemangat untuk belajar dalam kegiatan belajar. Siswa akan menjadi kurang senang dan akan lebih banyak pembelajaran yang harus dapat diuraikan. Selain itu, siswa cenderung tidak aktif dan kurang semangat ketika berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena keterbatasan siswa yang harus dapat diuraikan oleh pengajaran materi pembelajaran yang relevan untuk guru dan kemampuan yang akan dalam pembelajaran pengajaran.

Penelitian ini juga akan berupaya untuk memahami bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam organisasi. Penelitian ini juga akan berupaya untuk memahami bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam organisasi. Penelitian ini juga akan berupaya untuk memahami bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam organisasi.

Berdasarkan wawancara belajar siswa telah terapan dan sebagai faktor penyebab, salah satunya adalah kurangnya kontrol dalam proses pembelajaran. Asisten belajar sendiri mengakui sikap yang menunjukkan semangat, gairah, serta minat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang lebih antusias dalam belajar memiliki peluang lebih besar untuk mencapai tujuan mereka. Sebaliknya, siswa yang kurang antusias akan memiliki hasil belajar yang lebih rendah. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, perlu dilakukan upaya yang tepat untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

[illegible]

Itudapat pengujian terhadap kemampuan belajar pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif terhadap minat dan antusiasme tinggi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jafar & Wulan (2022) [8], menunjukkan bahwa latihan pengaruh signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Penelitian oleh Mutiara *et al* (2022) [19], juga menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer mampu meningkatkan minat digital serta pengetahuan siswa melalui praktik belajar. Selain itu, penelitian oleh Mubandji *et al* (2020) [11], menyatakan bahwa penggunaan laboratorium komputer membantu kuantitas positif terhadap minat

Proses pengujian di SMK YPSPPI Balaia Raya masih sederhana, yaitu guru dengan pengamatan langsung di lapangan. Selain itu, tak terapan secara ilmiah dan sistematis yang memadai, dan hasilnya tidak akurat. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru dengan metode pengamatan langsung di lapangan belum dapat menghasilkan data yang akurat. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk guru dengan metode pengamatan langsung di lapangan untuk menggunakan alat bantu pengamatan yang lebih akurat, seperti menggunakan alat bantu pengamatan yang lebih akurat, seperti menggunakan alat bantu pengamatan yang lebih akurat, seperti menggunakan alat bantu pengamatan yang lebih akurat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Design Principles

Dewan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (13). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

2.2 Populasi dan Sampel

Papain dalam penelitian ini merupakan sebuah senyawa kimia X dan N2 program keahlian Manajemen Perikanan dan Layanan Pesisir (MPLP) dan Kuliah II SMK SPSEI Palangka Raya yang berlatar di Jalan Yos Sudarso No. 11, Kalimantan Tengah, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 78111.

Sempel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dipilih sebagai sampel sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 18 siswa.

First Author: Copyright © 2024, Jathill Page 3/15

Submitted 04/06/1995 Accepted 04/06/1995 Published 04/06/1995

[illegible]

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan survei dan wawancara, menggunakan data literatur.

2.4 Ein Statement zum Belohnen

a. 100 Yards

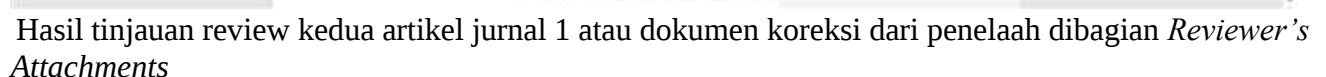
Table 1. Small UJI Validation Study Data

Item	α loading (average)	r tabel B.S.21	Keterangan
X1	0,874	0,613	Valid
X2	0,867	0,612	Valid
X3	0,909	0,612	Valid
X4	0,9	0,613	Valid
X5	0,758	0,612	Valid
X6	0,83	0,612	Valid
X7	0,81	0,613	Valid
X8	0,88	0,612	Valid
X9	0,867	0,612	Valid
X10	0,773	0,612	Valid
X11	0,791	0,612	Valid
X12	0,81	0,612	Valid
X13	0,758	0,612	Valid
X14	0,686	0,612	Valid
X15	0,971	0,613	Valid
X16	0,575	0,612	Tidak valid
X17	0,865	0,611	Valid
X18	0,945	0,612	Valid
X19	0,627	0,612	Tidak valid
X20	0,808	0,612	Tidak valid
X21	0,971	0,612	Valid
X22	0,615	0,612	Valid
X23	0,917	0,612	Tidak valid
X24	0,971	0,612	Valid
X25	0,802	0,612	Valid
X26	0,885	0,611	Valid
X27	0,827	0,612	Valid
X28	0,89	0,612	Valid
X29	0,738	0,612	Valid
X30	0,711	0,612	Valid
X31	0,782	0,612	Valid
X32	0,741	0,612	Valid
X33	0,768	0,612	Valid
X34	0,680	0,612	Valid
X35	0,74	0,611	Valid
X36	0,913	0,612	Valid
X37	0,824	0,612	Tidak valid
X38	0,198	0,612	Tidak valid
X39	0,722	0,612	Valid
X40	1	0,612	Valid
X41	0,913	0,612	Valid
X42	0,892	0,612	Valid
X43	0,722	0,612	Valid
X44	1	0,612	Valid
X45	0,773	0,612	Valid
X46	0,537	0,612	Tidak valid

Commented [W13]: Dikemukakan bahwa tabel tersebut haruslah horizontal di bagian atas, bawah, dan sisinya.
Jangan gunakan garis vertikal. Pastikan setiap tabel terdapat di satu
satu sel dalam tabel.
terimakasih banyak!!

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

Submitted: 2024-01-15 | First Author, Copyright © 2024, Jacton Page 1/10



Lampiran 2. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 2

1. Judul Artikel : Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya
2. Nama : Dandi
Evi Maya Sihombing
Meynia Bellenda
3. ISSN : 2808-005X
4. Kategori Akreditasi : Kategori Akreditasi Nasional – SINTA 5
5. Link Doi/artikel : <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>

A. Artikel Jurnal 2



Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya

Dandi^{1*}, Evi Maya Sihombing², Meynia Bellenda³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: ¹dandiy1111@gmail.com, ²evimayasihombing2@gmail.com, ³meynia24.2004@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ¹dandiy1111@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya keterbatasan fasilitas pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya yang diduga memengaruhi motivasi belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat menghambat proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian MPLB dan Kuliner dengan jumlah sampel 18 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, uji t, uji normalitas, dan uji linearitas dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar $2,433 > t_{tabel} 2,101$ serta nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Koefisien regresi menunjukkan hubungan positif antara variabel, yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang tersedia maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sedangkan semakin lengkap fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar akan meningkat.

Kata Kunci: Fasilitas Pembelajaran, Motivasi Belajar, Belajar.

Abstract— This research is motivated by the persistent limitations of learning facilities at SMKS-YPSEI Palangka Raya, which are suspected of impacting student learning motivation. Inadequate learning facilities can hinder the learning process, resulting in low student motivation to participate in learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of limited learning facilities on student learning motivation at SMKS-YPSEI Palangka Raya. This study used a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study were all 10th and 11th grade students in the MPLB and Culinary expertise programs, with a sample size of 18 students using a saturated sampling technique. Data collection was conducted using a questionnaire with a Likert scale, while data analysis used simple linear regression, t-test, normality test, and linearity test using SPSS.

The results showed a significant effect between limited learning facilities on student learning motivation. This is evidenced by the calculated t_{value} of $2,433 > t_{table} 2,101$ and a significance value of $0,001 < 0,05$. The regression coefficient indicates a positive relationship between the variables, indicating that changes in limited learning facilities affect student learning motivation. Thus, it can be concluded that limited learning facilities significantly impact student learning motivation at SMKS-YPSEI Palangka Raya. The more limited the facilities, the less student learning motivation tends to decrease. Conversely, the more comprehensive the facilities, the more motivation they increase.

Keywords: Learning Facilities, Learning Motivation, Learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sistem pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam mencapai potensi secara optimal[1]. Selain itu, pendidikan dipandang sebagai investasi seumur hidup yang dapat membimbing pertumbuhan pribadi menuju kehidupan yang lebih sejahtera, canggi, dan bahagia sesuai dengan tujuan hidup setiap orang[2]. Proses pembelajaran sangat



penting dalam membentuk karakter siswa, kebiasaan belajar, dan motivasi jangka panjang[3]. Keberhasilan proses pembelajaran, tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yang saling terkait selain proses pembelajaran di kelas. Motivasi belajar merupakan salah satu komponen kunci dari prestasi akademik. Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong yang berasal dari dalam dan luar diri pembelajar dan mendorong pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu[4]. Insentif ini memainkan peran penting dalam menentukan seberapa baik siswa atau pembelajar berhasil secara akademis[5]. Kualitas dan arah proses pembelajaran siswa meningkat seiring dengan tingkat dorongan mereka untuk belajar[6].

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang cukup berpengaruh adalah lingkungan fisik belajar, seperti kenyamanan ruang belajar dan ketersediaan fasilitas yang memadai [4]. Selain itu, siswa dapat menjadi mudah teralihkan dan kehilangan minat belajar jika pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran[7]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketersediaan fasilitas pembelajaran yang rendah dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun[1].

Fasilitas pembelajaran merupakan seluruh sarana yang diperlukan dalam penelitian belajar mengajar, baik yang bergerak maupun tidak bergerak, guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien [8]. Fasilitas ini mencakup segala sesuatu yang mendukung kelancaran proses pembelajaran, sehingga pelaksanaan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan tertib[9]. Ketersediaan fasilitas yang memadai juga sangat penting dalam mendukung proses pengajaran dan pembelajaran yang lancar[10]. Namun, kurangnya fasilitas dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan bahkan dapat mengurangi kualitas keseluruhan proses pembelajaran. [11].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan, rendahnya motivasi belajar siswa telah dikaitkan dengan fasilitas pembelajaran yang tidak memadai. Menurut penelitian Nabilla dkk. (2025)[12], motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat menurun akibat kurangnya infrastruktur dan fasilitas, seperti ruang kelas yang kurang memadai, kurangnya alat bantu belajar, dan kurangnya fasilitas pendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian Elti & Wahyuningsih (2023) [13], yang menemukan bahwa salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah fasilitas pembelajaran yang tidak memadai. Selain itu, penelitian Basinun dkk. (2025) [14], menunjukkan bahwa fasilitas dan peralatan yang tidak memadai merupakan hambatan signifikan yang memengaruhi kompetensi siswa dalam pembelajaran vokasional.

Infrastruktur dan fasilitas pembelajaran di sekolah harus ditingkatkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu langkah terpenting dalam meningkatkan kemampuan siswa adalah memperoleh peralatan yang bermanfaat dan memenuhi persyaratan industri[14]. Selain itu, salah satu cara untuk mengatasi kekurangan fasilitas yang ada adalah dengan memaksimalkan penggunaan media alternatif dan meningkatkan kreativitas guru dalam proses pengajaran[15].

Sebagai lembaga pendidikan vokasi, SMKS-YPSEI PKY sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Namun, masih terdapat tantangan terkait pembelajaran dalam pelaksanaannya, terutama yang berkaitan dengan kurangnya fasilitas praktik dan bantuan pembelajaran. Kondisi tersebut diduga memengaruhi motivasi siswa karena sebagian dari mereka menunjukkan kurang minat belajar, mudah teralihkan perhatiannya, dan kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hal ini menyebabkan pencapaian kemampuan yang diharapkan kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan di SMKS-YPSEI Palangka Raya untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan penilaian oleh sekolah untuk meningkatkan infrastruktur dan fasilitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien, kondusif, dan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sesuai dengan tujuan akademik.



2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan kondisi, situasi, maupun variabel yang diteliti berdasarkan fakta di lapangan [16].

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) serta Kuliner di SMK-YPSEI Palangka Raya, beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa.

2.3 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, uji t, uji normalitas, dan uji linearitas dengan bantuan SPSS.

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Tabel 2. 1 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item	Korelasi Dominan (r_{hitung})	r_{tabel}	Sig	Keterangan
X1	0,885	0,632	0,001	Valid
X2	0,700	0,632	0,024	Valid
X3	0,509	0,632	0,133	Tidak Valid
X4	0,773	0,632	0,009	Valid
X5	0,812	0,632	0,004	Valid
X6	1,000	0,632	0,000	Valid
X7	1,000	0,632	0,000	Valid
X8	0,475	0,632	0,165	Tidak Valid
X9	0,916	0,632	0,000	Valid
X10	0,686	0,632	0,029	Valid
X11	0,678	0,632	0,031	Valid
X12	0,885	0,632	0,001	Valid
X13	0,495	0,632	0,146	Tidak Valid
X14	0,886	0,632	0,001	Valid
X15	0,837	0,632	0,003	Valid
X16	0,742	0,632	0,014	Valid
X17	0,812	0,632	0,004	Valid
X18	0,881	0,632	0,001	Valid
X19	0,881	0,632	0,001	Valid
X20	0,886	0,632	0,001	Valid
Y1	0,859	0,632	0,001	Valid
Y2	1,000	0,632	0,000	Valid
Y3	0,881	0,632	0,001	Valid
Y4	0,903	0,632	0,000	Valid
Y5	1,000	0,632	0,000	Valid
Y6	0,655	0,632	0,040	Valid
Y7	0,836	0,632	0,003	Valid
Y8	0,862	0,632	0,001	Valid



Y9	1,000	0,632	0,000	Valid
Y10	0,681	0,632	0,030	Valid
Y11	0,881	0,632	0,001	Valid
Y12	0,881	0,632	0,001	Valid
Y13	0,542	0,632	0,105	Tidak Valid
Y14	0,950	0,632	0,000	Valid
Y15	0,860	0,632	0,001	Valid
Y16	1,000	0,632	0,000	Valid
Y17	0,905	0,632	0,000	Valid
Y18	0,950	0,632	0,000	Valid
Y19	0,764	0,632	0,010	Valid
Y20	0,791	0,632	0,006	Valid
Y21	0,871	0,632	0,001	Valid
Y22	0,745	0,632	0,013	Valid
Y23	0,862	0,632	0,001	Valid
Y24	0,903	0,632	0,000	Valid
Y25	0,918	0,632	0,000	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, sebagian besar item pada variabel X dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X8 dan X13 yang memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dinyatakan tidak valid. Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y6 dan Y13 karena tidak memenuhi kriteria signifikansi.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 2. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)	0,862	18	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,966	23	Sangat Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,862, yang menunjukkan bahwa instrumen termasuk dalam kategori reliabel. Sementara itu, variabel motivasi belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,966, yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, seluruh item pada kedua variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Tabel 3. 1 Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	18	54	80	68,11	8,670
Motivasi Belajar	18	79	101	91,00	6,117
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, penelitian ini menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.



a. Deskripsi Data Variabel Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)

Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 76,78$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$68,11 \leq X < 76,78$	5	27,8	Tinggi
3	$59,44 \leq X < 68,11$	5	27,8	Rendah
4	$X < 59,44$	4	22,2	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran menunjukkan bahwa responden tersebar pada beberapa kategori. Sebagian responden berada pada kategori tinggi dan rendah dengan persentase yang sama yaitu 27,8%. Selain itu, masing-masing 22,2% responden berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi fasilitas pembelajaran di sekolah berada pada tingkat yang beragam.

b. Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar (Y)

Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$Y \geq 97,12$	3	16,7	Sangat Tinggi
2	$91,00 \leq Y < 97,12$	7	27,8	Tinggi
3	$84,88 \leq Y < 91,00$	5	38,9	Rendah
4	$Y < 84,88$	3	16,6	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 38,9%.

3.2 Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 3.4 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,08100434
Most Extreme Differences	Absolute	0,101
	Positive	0,074
	Negative	-,101
Test Statistic		0,101
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



b. Uji Linearitas

Tabel 3.5. Hasil Uji Linearitas pada Variabel Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	Between Groups	(Combined)	489,000	13	37,615	1,024	0,547
		Linearity	7,364	1	7,364	0,200	0,678
		Deviation from Linearity	481,636	12	40,136	1,092	0,051
	Within Groups		147,000	4	36,750		
	Total		636,000	17			

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* sebesar 0,051. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,051 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel.

3.3 Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 3.6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	96,171	12,034		7,991	0,000
	Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	1,076	0,175	1,071	2,433	0,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 96,171 + 1,076X + e$$

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar

X = Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran

e = error

Bagian ini menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi dalam penelitian.

- 1) Nilai konstanta (a) = 96,171 artinya jika variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran bernilai 0, maka motivasi belajar akan bernilai 96,171.
- 2) Nilai b (koefisien regresi) = 1,076 menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan 1 poin pada variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 1,076 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif.
- 3) e merupakan faktor lain di luar model penelitian yang juga dapat memengaruhi motivasi belajar selain keterbatasan fasilitas pembelajaran.



b. Uji T

Tabel 3.7. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a			
	Model	t	Sig.
1	(Constant)	7,991	0,000
	Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	2,433	0,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,433 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,433 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan distribusi frekuensi, sebagian responden berada pada kategori tinggi (27,8%) dan rendah (27,8%). Hal ini dibuktikan dari hasil uji t yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Kondisi fasilitas pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya yang kurang memadai dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Fasilitas belajar merupakan sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana kelengkapan dan kondisinya sangat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran serta berperan penting dalam menunjang hasil belajar dan prestasi siswa karena dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran[9]. Apabila dikaitkan dengan indikator penelitian, yaitu ruang atau tempat belajar, perabot pembelajaran, alat bantu belajar, dan sumber belajar[5], maka kondisi tersebut menunjukkan bahwa beberapa aspek fasilitas pembelajaran masih belum optimal. Ketidakefektifan tersebut dapat memengaruhi kenyamanan, kelancaran, serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh antara keterbatasan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar bersifat signifikan. Artinya, kondisi fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa, baik dalam aspek minat, konsentrasi, maupun keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan keterbatasan fasilitas dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran[12]. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan fisik pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar siswa.

Hal ini juga sejalan dengan hasil distribusi data motivasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa tidak seluruhnya berada pada kategori tinggi, melainkan masih tersebar pada kategori rendah hingga sangat tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat siswa terdorong untuk belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa tidak akan belajar secara optimal sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Tinggi rendahnya motivasi belajar sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran[9]. Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesadaran diri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah fasilitas pembelajaran. Ketika siswa belajar di lingkungan dengan fasilitas yang terbatas, seperti ruang belajar yang kurang nyaman, alat praktik yang tidak lengkap, atau sumber belajar yang minim, maka hal tersebut secara tidak langsung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Hasil peneliti ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya motivasi



belajar peserta didik. Penelitian oleh Nabilla et al. (2025) [12], menunjukkan bahwa kurangnya sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang kurang layak, minimnya alat bantu pembelajaran, serta fasilitas pendukung yang terbatas dapat menurunkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Elti & Wahyuningih (2023) [13], yang menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah kurangnya fasilitas dan infrastruktur. Selain itu, penelitian Basim et al. (2025) [14], juga menunjukkan bahwa hambatan yang memengaruhi kompetensi siswa dalam pembelajaran vokasi adalah kurangnya fasilitas dan peralatan.

Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti SMKS-YPSEI Palangka Raya, ketersediaan fasilitas pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran kejuruan tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga praktik. Jika fasilitas praktik tidak memadai, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Oleh karena itu, peningkatan fasilitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh pihak sekolah. Optimalisasi fasilitas pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Upaya tersebut tidak hanya sebatas melengkapi sarana yang kurang, tetapi juga mencakup pengelolaan, pemeliharaan, serta pemanfaatan fasilitas secara maksimal agar dapat mendukung proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Semakin terbatas fasilitas yang tersedia, maka semakin besar kemungkinan motivasi belajar siswa menurun. Sebaliknya, semakin lengkap dan memadai fasilitas pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 2,433 > t_{tabel} 2,101$ serta signifikansi $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, semakin terbatas fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sedangkan semakin lengkap fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar akan semakin meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ini disampaikan kepada dosen yang telah memberikan arahan dan masukan, serta kepada keluarga dan rekan-rekan yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi pendidikan.

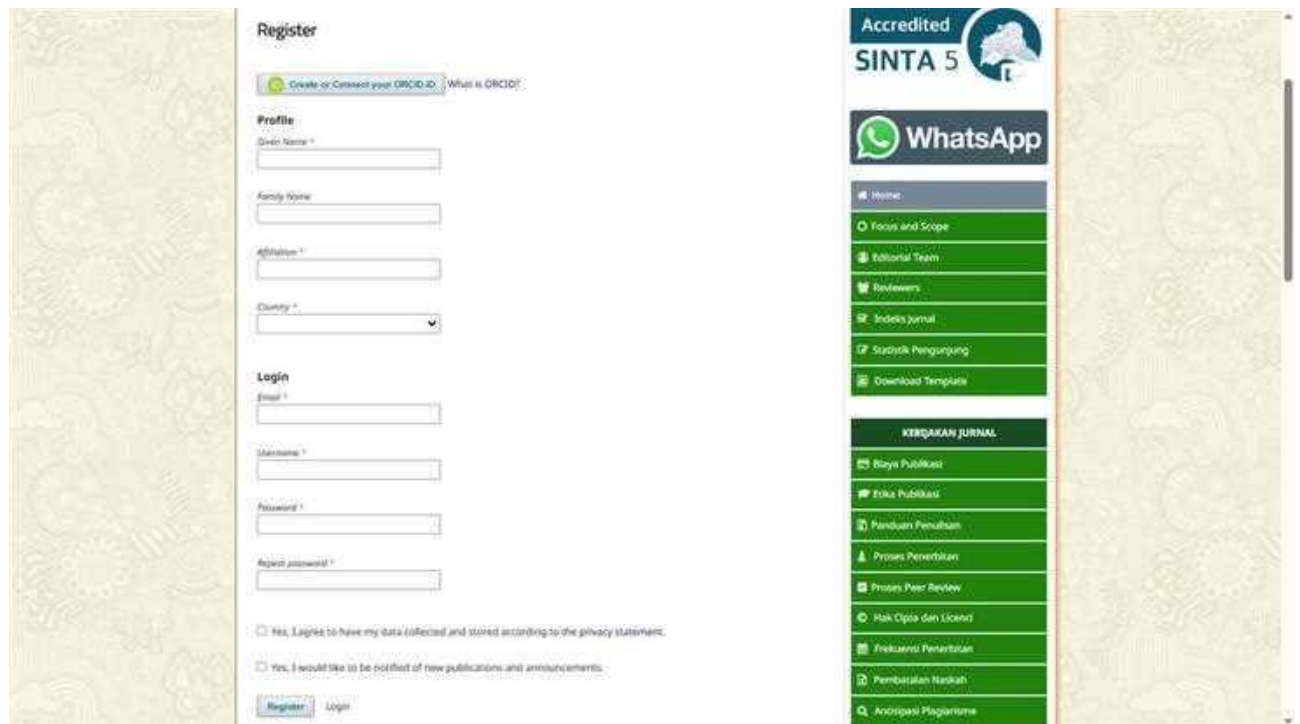
REFERENCES

- [1] N. Hayati dan T. Pahlevi, "Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar," *J. Off. Adm. Educ. Pract.*, vol. 2, no. 2, hal. 79–95, 2022.
- [2] D. Nugraha, "Meniti Sukses Akademis: Peran Fasilitas Sekolah dan Motivasi Prestasi pada Hasil Belajar Mahasiswa," *J. Ilmu Sos. Polit. dan Huk.*, vol. 1, no. 1, hal. 9–14, 2023.
- [3] R. Handayani dan M. F. Amrulloh, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Kota Baru," *Sci. Educ. J.*, no. 2016, hal. 13–19, 2021.
- [4] M. Safei, "Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Dastamaco Kota Bekasi," *Arus J. Psikol. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, hal. 253–258, 2023.
- [5] M. Ramadan dan A. N. Yushita, "Pengaruh Stres Akademik, Fasilitas Belajar, dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Daring Mahasiswa," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 20, no. 1, hal. 52–66, 2020.
- [6] M. Damayanti, "Pengaruh Sarana dan Prasarana Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Bina Latih Karya (BLK) Bandar Lampung," *Skrripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2023.



- [7] Y. Magong, Reza, dan V. P. Rahayu, "Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Mulawarman," *Pros. Prodi Pendidik. Ekon. FKIP Univ. Mulawarman Tahun*, no. 2, hal. 193–199, 2022.
- [8] S. Jumiati, Y. Riyanto, U. A. Izzati, A. Khamidi, N. Hariyati, dan A. Rifqi, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Fasilitas Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik Siswa," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, hal. 2371–2378, 2024.
- [9] E. Rahmawati, "Dampak Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Trimulyo," *Skripsi LAIN Metro*, 2022.
- [10] U. Saumi dan A. Muhiban, "Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Fasilitas terhadap Kepuasan Siswa di SMK Baabul Kamil," 2026.
- [11] A. D. Haq *et al.*, "Pengaruh Fasilitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Kerinci," *Az-Zamruji J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 1, hal. 48–58, 2024.
- [12] R. Nabilla, D. A. Lestari, I. Hafizah, dan R. Kurnia, "Dampak Fasilitas dan Infrastruktur Sekolah yang Terbatas terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 9, no. 6, hal. 1834–1839, 2025.
- [13] B. P. Elti dan Wahyuningsih, "Pengaruh Keterbatasan Saran Prasarana Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Di SDN Gembira Nangahale," *J. Pengabd. Masyarakat Pelita Nusantara. (JPM-Pelita Nusantara)*, vol. 1, no. 2, hal. 26–31, 2023.
- [14] Basinun, D. Sartika, J. K. Putri, dan A. Sarika, "Eksplorasi Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran Praktik Kejuruan di SMKN 2 Kota Bengkulu," *JUPI J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 23, no. 2, hal. 477–483, 2025.
- [15] G. G. Gunawan, G. Mulya, dan Julrodin, "Eksplorasi Sarana dan Prasarana PJOK dalam Mendukung Proses Pembelajaran: Studi Kualitatif," *Jambura Heal. Sport J.*, vol. 8, no. 1, hal. 122–133, 2026.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung, 2021.

B. Langkah-langkah dan Hasil Tinjauan Publikasi Artikel Jurnal 2



The screenshot shows the registration page of the Jurnal Media Informatika website. The page has a green header with the journal's logo and name, and a blue navigation bar. The main content area is white and contains a registration form. The form is divided into two sections: 'Profile' and 'Login'. The 'Profile' section includes fields for 'Given Name', 'Family Name', 'Affiliation', and 'Country'. The 'Login' section includes fields for 'Email', 'Username', 'Password', and 'Repeat password'. There are checkboxes for 'Yes, I agree to have my data collected and stored according to the privacy statement' and 'Yes, I would like to be notified of new publications and announcements'. At the bottom of the form are 'Register' and 'Login' buttons. On the right side of the page, there is a sidebar with a green background. It features the 'Accredited SINTA 5' logo, a 'WhatsApp' button, and a list of links: 'Home', 'Focus and Scope', 'Editorial Team', 'Reviewers', 'Indeks Jurnal', 'Statistik Pengunjung', and 'Download Template'. Below these links is a section titled 'KIRI-KIRI JURNAL' with links to 'Buku Publikasi', 'Etika Publikasi', 'Panduan Penulisan', 'Proses Penyerahan', 'Proses Peer Review', 'Hak Cipta dan Lisensi', 'Frekuensi Penyerahan', 'Pembastaran Naskah', and 'Atribusi Plagiarisme'.

1. Langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukann registrasi



The screenshot shows the login page of the Jurnal Media Informatika website. The page has a green header with the journal's logo and name, and a blue navigation bar. The main content area is white and contains a login form. The form is divided into two sections: 'Login' and 'Forgot your password?'. The 'Login' section includes fields for 'Username' and 'Password'. There is a checkbox for 'Keep me logged in'. At the bottom of the form are 'Register' and 'Login' buttons. On the right side of the page, there is a sidebar with a green background. It features the 'Accredited SINTA 5' logo, a 'WhatsApp' button, and a list of links: 'Home', 'Focus and Scope', 'Editorial Team', 'Reviewers', 'Indeks Jurnal', and 'Statistik Pengunjung'.

Selanjutnya, melakukan login dengan cara memasukan *username* dan *password* yang telah terdaftar

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndly

Serahkan Artikel

1. Mulai 2. Unggah Naskah 3. Masukkan Metadata 4. Konfirmasi 5. Langkah Berikutnya

Bahasa Naskah

Bahasa Indonesia

Menerima naskah dalam beberapa bahasa. Pilih bahasa utama naskah pada daftar di atas. *

Kebijakan Bagian

Section default policy

Persyaratan Mengirim Naskah

Anda harus membaca dan menyatakan bahwa Anda sudah melengkapi persyaratan berikut ini sebelum melanjutkan.

- ☒ The submission has not been previously published, nor is it before another journal for consideration (or an explanation has been provided in Comments to the Editor).
- ☒ The submission file is in OpenOffice, Microsoft Word, or RTF document file format.
- ☒ Where available, URLs for the references have been provided.
- ☒ The text is single-spaced; uses a 12-point font; employs italics, rather than underlining (except with URL addresses); and all illustrations, figures, and tables are placed within the text at the appropriate points, rather than at the end.
- ☒ The text adheres to the stylistic and bibliographic requirements outlined in the Author Guidelines.

Komentar untuk Editor

Setujui pernyataan hak cipta

Copyright Retained by Author (Hak Cipta Dipegang oleh Penulis)

- Penulis tetap memegang hak cipta atas karya yang diterbitkan.
- Penerbit jurnal hanya memiliki hak untuk mendistribusikan atau mempublikasikan karya sesuai dengan perjanjian.
- Ini memungkinkan penulis untuk menggunakan kembali karya mereka secara bebas, seperti memposting di repositori atau situs pribadi.

Jenis Lisensi Jurnal (Open Access)

CC BY-SA (Attribution-ShareAlike)

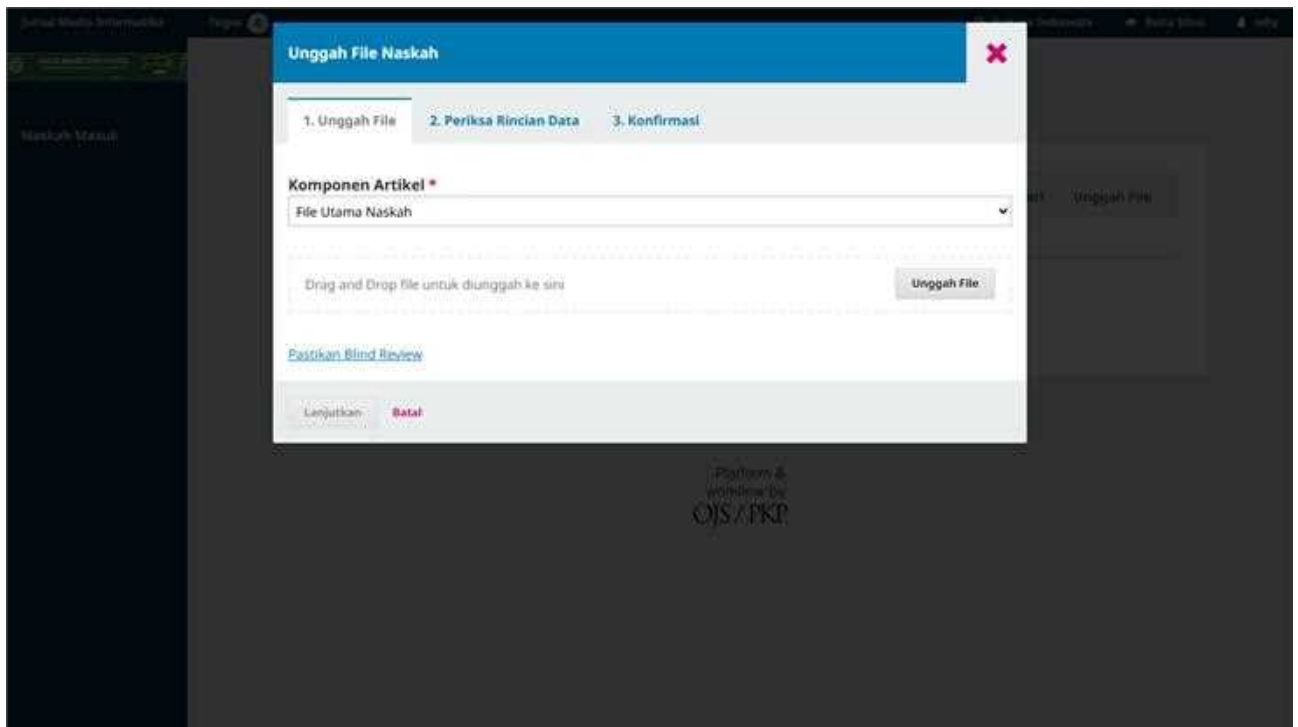
- Selain mencantumkan atribusi, pengguna harus mendistribusikan karya turunan dengan lisensi yang sama seperti karya asli. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).



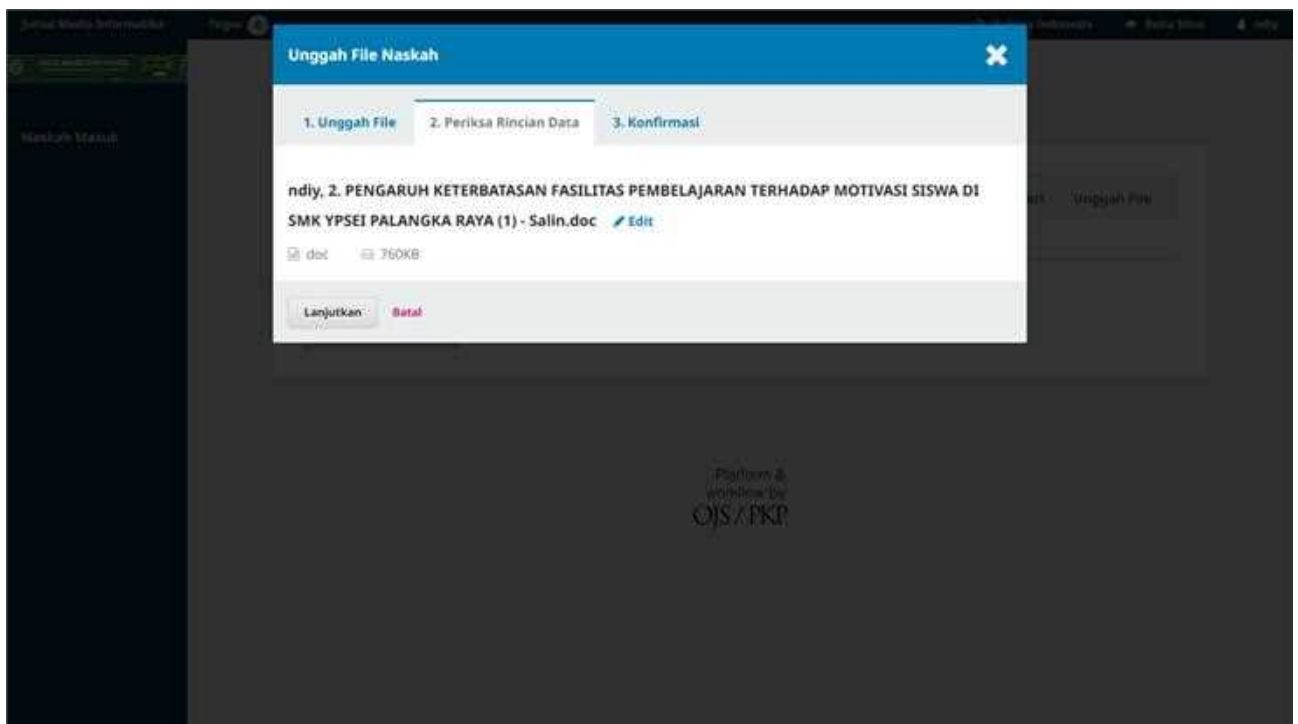
☒ Ya, Saya setuju mengikuti syarat pernyataan hak cipta.

☒ Ya, saya setuju data saya diambil dan disimpan berdasarkan [pernyataan privasi](#).

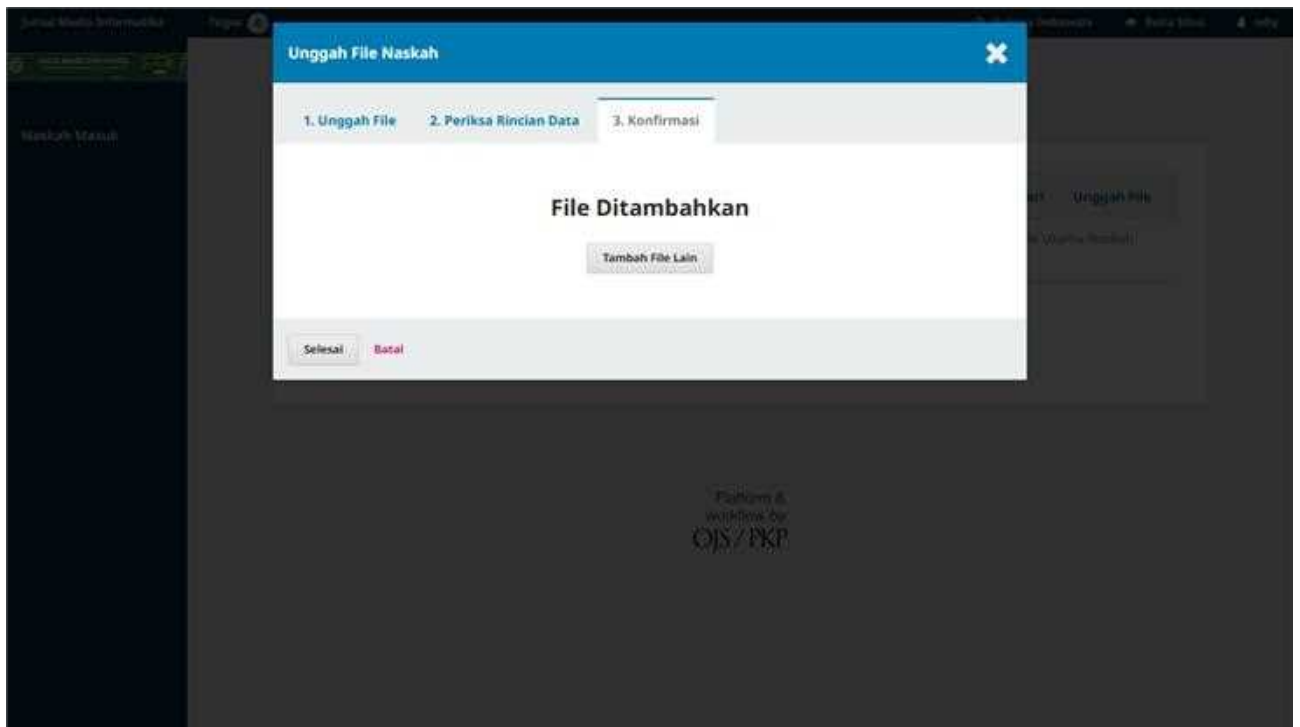
Pada tahap 1. **Mulai**, baca dan beri tanda centang (✓) pada seluruh daftar **Persyaratan Mengirim Naskah** serta **Pernyataan Privasi**, tulis komentar untuk editor jika diperlukan, lalu klik **Simpan dan lanjutkan**.



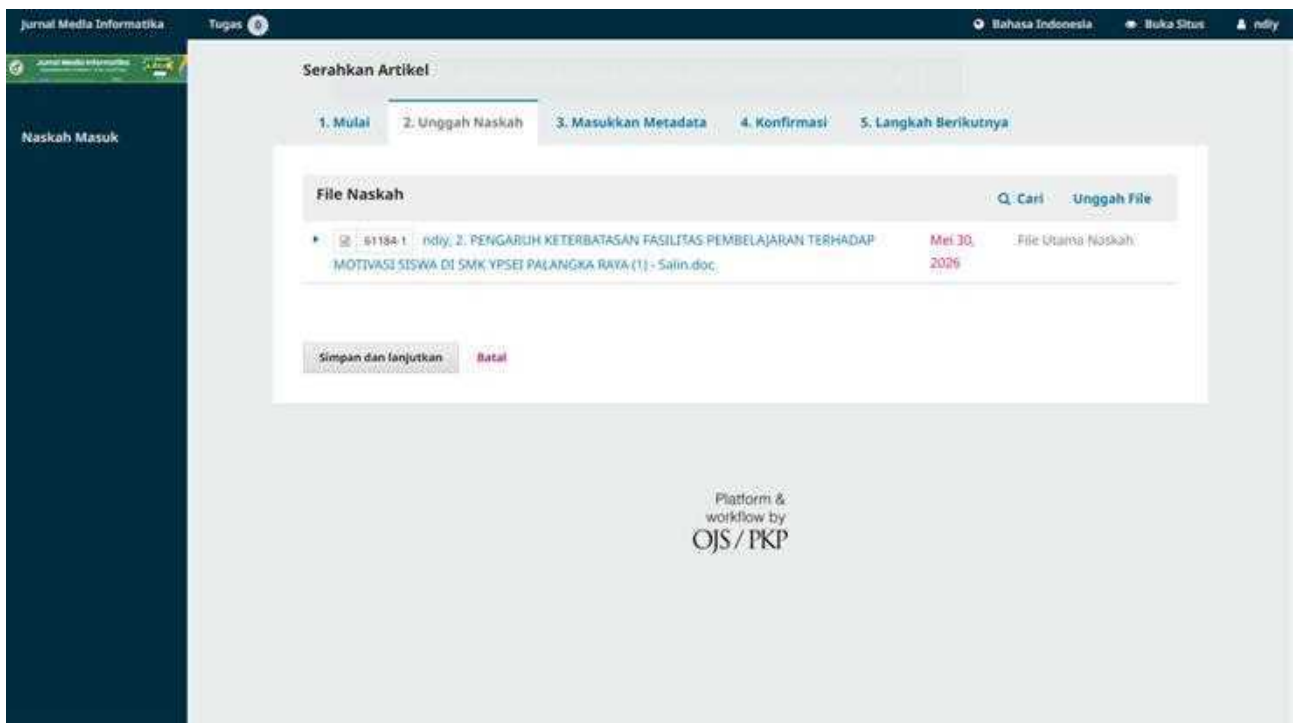
Pada tahap 2. terdapat kolom **Unggah File Naskah** yang berisi: Tahap 1. Unggah File, pilih jenis dokumen pada kolom **Komponen Artikel** (File Utama Naskah). Setelah itu, klik tombol **Unggah File** naskah ke area yang tersedia.



Tahap 2. **Periksa Rincian Data**, sistem akan menampilkan nama file naskah yang berhasil di unggah. Lalu klik **Lanjutkan** untuk menuju proses berikutnya.



Tahap 3. **Konfirmasi**, naskah yang telah berhasil diunggah dengan status **File Ditambahkan**. Lalu klik tombol **Selesai** dipojok kiri bawah untuk mengakhiri proses pengunggahan.



Setelah menekan tombol **Selesai** pada pop-up konfirmasi sebelumnya. Menu akan kembali ke halaman utama tahap 2. **Unggah Naskah**. Lalu klik tombol **Simpan dan lanjutkan**.

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndiy

Serahkan Artikel

1. Mulai 2. Unggah Naskah 3. Masukkan Metadata 4. Konfirmasi 5. Langkah Berikutnya

Prefiks The **Judul *** Effect of Limited Learning Facilities on Student Motivation at SMKS-YPSEI Palangka Raya

Contoh: A, The

Subjudul Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya keterbatasan fasilitas pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya yang diduga memengaruhi motivasi belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat menghambat proses belajar sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian MPLB dan Kuliner dengan jumlah sampel 18 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linear

Daftar Kontributor [Tambahkan Kontributor](#)

Nama	E-mail	Peran	Kontak Utama	Dalam Daftar Pencarian
dandiy ndiy	dandiy1111@gmail.com	Penulis		

Perbaikan Tambahan Bahasa

Tambahkan informasi tambahan pada naskah Anda. Tekan "enter" per isilah.

Kata Kunci

Tambahkan informasi tambahan pada naskah Anda. Tekan "enter" per isilah.

Fasilitas Pembelajaran, Motivasi Belajar, Belajar

Referensi

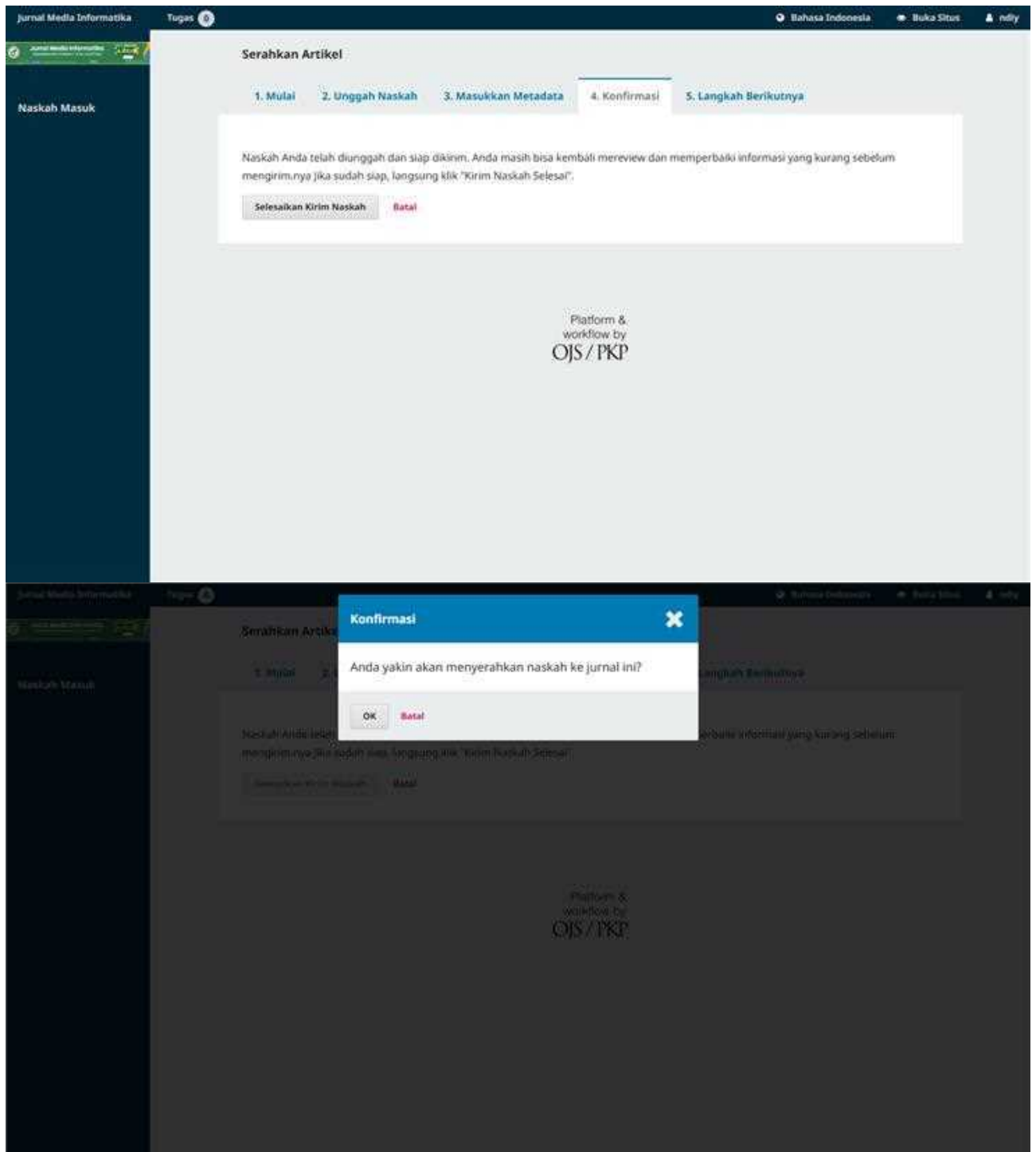
[1] N. Hayati dan T. Pahlevi, "Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar", *Off. Adm. Educ. Pract.*, vol. 2, no. 2, hal. 79-95, 2022.

[2] D. Nugraha, "Meniti Sukses Akademis: Peran Fasilitas Sekolah dan Motivasi Prestasi pada Hasil Belajar Mahasiswa," *J. Ilmu Sos. Polit. dan Huk.*, vol. 1, no. 1, hal. 9-14, 2023.

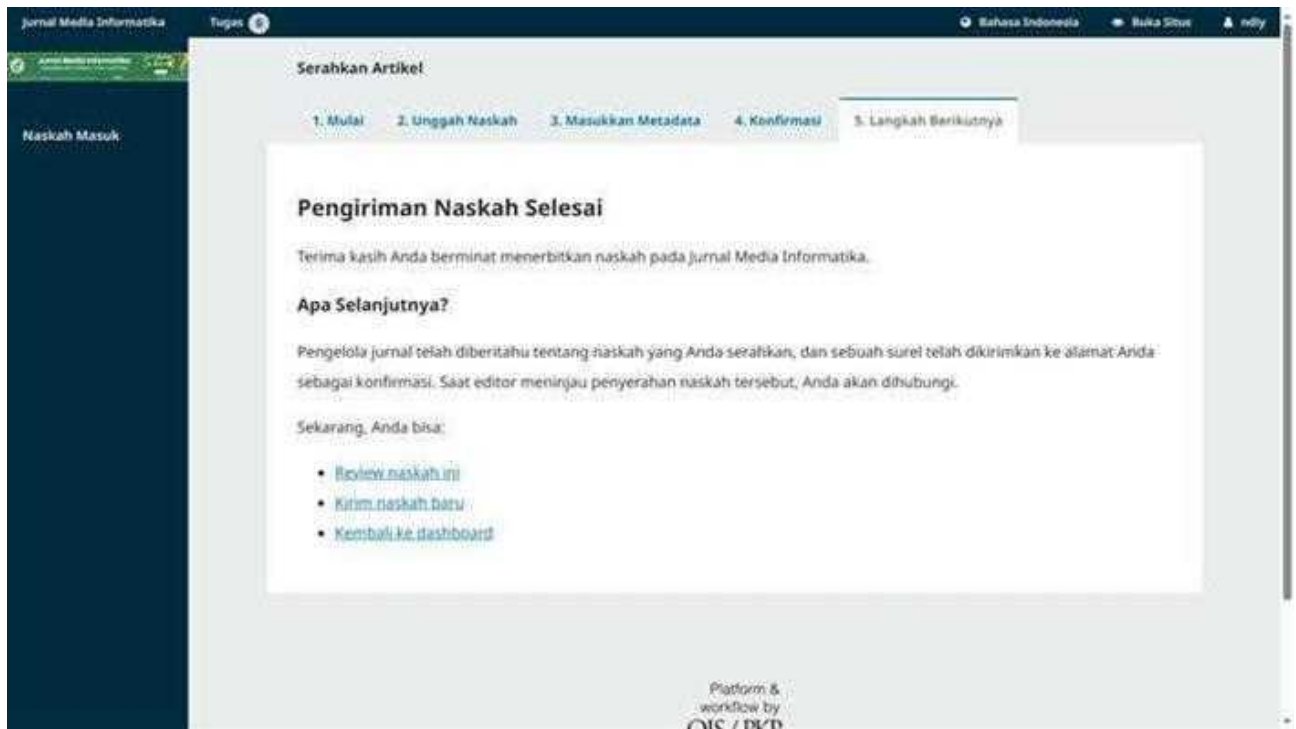
[3] R. Handayani dan M. F. Amrulloh, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Kota Baru," *Sci. Educ.*, vol. 1, no. 2016, hal. 13-19, 2021.

Simpan dan Lanjutkan [Batal](#)

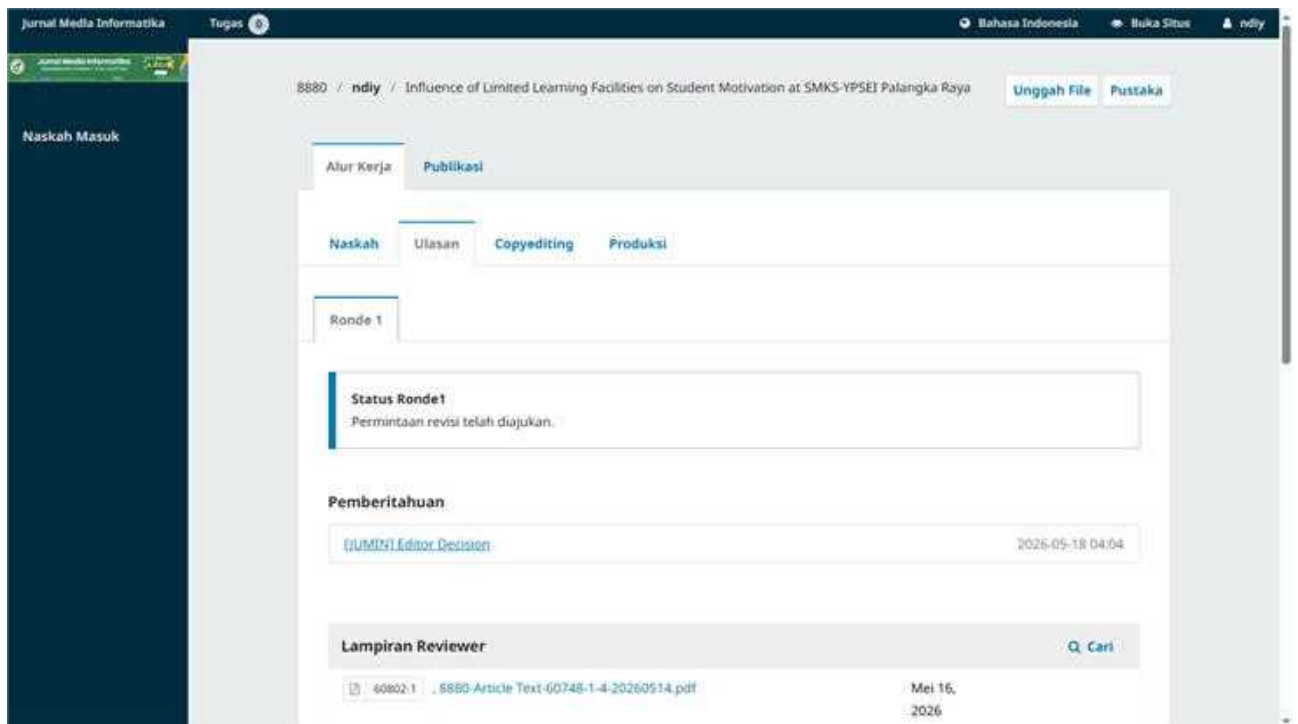
- Pada tahap 3. **Masukan Metadata**, masukkan Judul (Judul Utama) artikel menggunakan bahasa inggris, **Subjudul** (Anak Judul) menggunakan bahasa indonesia, serta salin teks abstrak naskah kedalam kolom **Abstrak** yang tersedia.
- Geser layar kebawah (*Scroll down*) untuk memeriksa daftar penulis di **Daftar Kontribusi**, masukkan kata kunci artikel pada bagian **Kata Kunci**, lalu salin seluruh daftar rujukan naskah kedalam kolom **Referensi** sebelum mengklik tombol **Simpan dan Lanjutkan**.



Setelah seluruh metadata terisi lengkap, dialihkan ke tahap 4. **Konfirmasi**, Periksa kembali data, lalu klik tombol **Selesai Kirim Naskah** dan **OK** untuk memproses pengiriman dan menyerahkan naskah ke jurnal.



Pada tahap akhir 5. **Langkah Berikutnya**, sistem akan menampilkan notifikasi **Pengiriman Naskah Selesai** yang menandakan artikel telah berhasil dikirim dan editor telah diberi tahu. Setelah itu klik tombol **Naskah Masuk** untuk melihat hasil tinjauan review artikel.



Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndly

Pemberitahuan

[JUMIN Editor Decision](#) 2026-05-18 04:04

Lampiran Review [Q. Carl](#)

60802-1	8880-Article Text-60748-1-4-20260514.pdf	Mei 16, 2026
60809-1	8880-Article Text-60748-1-4-20260514.pdf	Mei 16, 2026

Revisi [Q. Carl](#) [Unggah File](#)

Tidak Ada File

Diskusi Review [Tambahkan diskusi](#)

Nama	Dari	Jawaban Lalu	Jawaban	Ditutup
Tidak Ada Item				

- Klik pada judul artikel untuk masuk ke halaman **Alur Kerja**, lalu pilih tab **Review** untuk melihat perkembangan pemeriksaan naskah dan riwayat keputusan editor (*Editor Decision*).
- Geser layar ke bawah ada halaman review untuk mengunduh dokumen koreksi dari penelaah dibagian **Lampiran Review**, dan gunakan tombol Unggah dibagian Revisi untuk mengirimkan kembali naskah yang telah diperbaiki.

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 09, Nomor 01, Bulan Tahun, Page 00-00
ISSN 2656-051X (media online)
Available Online at <https://ejournal.stkipwidyadarmasurabaya.ac.id/index.php/jumink>

Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya

Abstrak— Penelitian ini diteliti tentang efek dari keterbatasan fasilitas pembelajaran di SMK5-YPSEI Palangka Raya yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat menghambat proses belajar, sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI jenjang pendidikan IPS di SMK5-YPSEI Palangka Raya dengan jumlah sampel 18 siswa menggunakan teknik sampling acak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, uji t, uji normalitas, dan uji homogenitas dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3.813 > t_{tabel} 2.051$ serta nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Efektifitas regresi menunjukkan koefisien model sebesar variabel yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran mempunyai pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang dimiliki maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sehingga, masalah kurang fasilitas pembelajaran tidak membuat belajar akan meningkat.

Kata Kunci Fasilitas Pembelajaran, Motivasi Belajar, Belajar

Abstract— This research is motivated by the persistent limitation of learning facilities at SMK5-YPSEI Palangka Raya, which are suspected of impacting student learning motivation. Inadequate learning facilities can hinder the learning process, resulting in low student motivation to participate in learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of limited learning facilities on student learning motivation at SMK5-YPSEI Palangka Raya. This study used a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study were all 10th and 11th grade students in the IPS class at SMK5-YPSEI Palangka Raya, with a sample size of 18 students using a randomized sampling technique. Data collection was conducted using a questionnaire with a Likert scale, while data analysis used simple linear regression, t-test, normality test, and homogeneity test using SPSS.

The results showed a significant effect between limited learning facilities on student learning motivation. This is evidenced by the calculated t -value of $3.813 > t_{table} 2.051$ and a significance value of $0.001 < 0.05$. The regression coefficient indicates a positive relationship between the variables, indicating that changes in limited learning facilities affect student learning motivation. Thus, it can be concluded that limited learning facilities significantly impact student learning motivation at SMK5-YPSEI Palangka Raya. The more limited the facilities, the less student learning motivation tends to decrease. Conversely, the more comprehensive the facilities, the more motivation they promote.

Keywords Learning Facilities, Learning Motivation, Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan siswa dalam

Commented [W112] Kesimpulan: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3.813 > t_{tabel} 2.051$ serta nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Efektifitas regresi menunjukkan koefisien model sebesar variabel yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran mempunyai pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang dimiliki maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sehingga, masalah kurang fasilitas pembelajaran tidak membuat belajar akan meningkat.

Commented [W113] Kesimpulan: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3.813 > t_{tabel} 2.051$ serta nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Efektifitas regresi menunjukkan koefisien model sebesar variabel yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran mempunyai pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang dimiliki maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sehingga, masalah kurang fasilitas pembelajaran tidak membuat belajar akan meningkat.

Commented [W114] Kesimpulan: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3.813 > t_{tabel} 2.051$ serta nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Efektifitas regresi menunjukkan koefisien model sebesar variabel yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran mempunyai pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK5-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang dimiliki maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sehingga, masalah kurang fasilitas pembelajaran tidak membuat belajar akan meningkat.

[illegible]

天

2.8 Domain Prescriptions

2.2 Populasi dan Sampel
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI pada program keahlian Manajemen Perbankan dari Layanan Bisnis (MPLB) serta kulian di SMK 97561 Palangka Raya, Terletak di Jalan Yuh Yulianus No. 10, Kalimantan Tengah, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa.

2.1 Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data
 Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuertori dengan skala Likert, sedangkan analisa data menggunakan a) regresi linear sederhana, b) t, c) normalitas, dan d) linearitas dengan bantuan SPSS.

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Item	Barotend Domain (n = 12)	n (%)	Site	Notes
------	--------------------------	-------	------	-------

0.632	0.004
-------	-------

X2	0.709	0.839	0.804	Yield
X3	0.559	0.632	0.553	Flavor Yield
X4	0.512	0.512	0.494	Yield
X5	0.619	0.659	0.564	Yield
X6	1.000	0.800	0.500	Yield
X7	1.000	0.639	0.440	Yield
X8	0.579	0.579	0.585	Flavor Yield
X9	0.510	0.650	0.590	Yield
X10	0.600	0.650	0.529	Yield
X11	0.575	0.605	0.570	Yield
X12	0.590	0.630	0.590	Yield
X13	0.490	0.630	0.446	Flavor Yield
X14	0.696	0.552	0.501	Yield
X15	0.812	0.650	0.603	Yield
X16	0.712	0.650	0.614	Yield
X17	0.812	0.630	0.592	Yield
X18	0.581	0.620	0.570	Yield
X19	0.611	0.603	0.580	Yield
X20	0.690	0.600	0.580	Yield
X1	0.670	0.650	0.601	Yield
X2	1.000	0.680	0.600	Yield
X3	0.670	0.680	0.601	Yield
X4	0.601	0.620	0.590	Yield
X5	1.000	0.630	0.590	Yield
X6	0.651	0.650	0.590	Yield
X7	0.620	0.620	0.580	Yield
X8	0.661	0.620	0.590	Yield

天

4 dari 9

Tanyakan ke Copilot

4

dan 9

Gambar

3.1 Uji Reliabilitas

Tabel 2.1 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Ketersediaan Fasilitas Pembelajaran (K)	0.882	18	Reliabel
Motivasi Belajar (M)	0.898	12	Sangat Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, sehingga keseluruhan item pada variabel K dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi > 0.05 . Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X1 dan X13 yang memiliki nilai signifikansi > 0.05 sehingga dinyatakan tidak valid. Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y6 dan Y13 karena tidak memenuhi kriteria signifikansi.

3.1.1 Deskripsi Data

Tabel 3.1 Deskripsi Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ketersediaan Fasilitas Pembelajaran	18	14	80	48.11	8.674
Motivasi Belajar	18	79	101	91.00	8.112
Valid N (Listwise)	18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, penelitian ini menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

3.2 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2.1 Uji Regresi

Tabel 3.2 Hasil Uji Parsial (t-Test)

Coefficients

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	7.991	0.000
	Ketersediaan Fasilitas Pembelajaran	2.433	0.028

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2.433 dengan nilai signifikansi sebesar 0.028. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2.101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (0.028 < 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

3.2.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2.433 dengan nilai signifikansi sebesar 0.028. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2.101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (0.028 < 0.05). Berdasarkan distribusi frekuensi, sebagian responden berada pada kategori tinggi (27.8%) dan rendah (27.8%). Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Kondisi fasilitas pembelajaran di SMK N 1501 Palangka Raya yang kurang memadai dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Fasilitas belajar merupakan sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana kelengkapan dan kondisinya sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran serta berperan penting dalam menunjang hasil belajar dan prestasi siswa karena dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Fasilitas belajar yang memadai meliputi sarana belajar, prasarana pembelajaran, alat bantu belajar, dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh antara ketersediaan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar terlihat signifikan. Artinya, kondisi fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa, baik dalam aspek minat, konsentrasi, maupun keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan ketersediaan fasilitas dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan fisik pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar siswa.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian data motivasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa tidak sebanyak berada pada kategori tinggi, melainkan masih banyak pada kategori rendah hingga sangat tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat siswa melakukan suatu belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa tidak akan belajar secara optimal sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk mendukung motivasi belajar siswa, perlu diperhatikan ketersediaan fasilitas pembelajaran. Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesadaran diri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah fasilitas pembelajaran. Ketika siswa belajar di lingkungan dengan fasilitas yang terbatas, seperti ruang belajar yang kurang nyaman, alat praktik yang tidak lengkap, atau sumber belajar yang minim, maka hal tersebut secara tidak langsung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

3.2.3 Uji Regresi

Tabel 3.3 Hasil Uji Parsial (t-Test)

Coefficients

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	7.991	0.000
	Ketersediaan Fasilitas Pembelajaran	2.433	0.028

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2.433 dengan nilai signifikansi sebesar 0.028. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2.101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (0.028 < 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

3.2.4 Pembahasan Hasil Penelitian

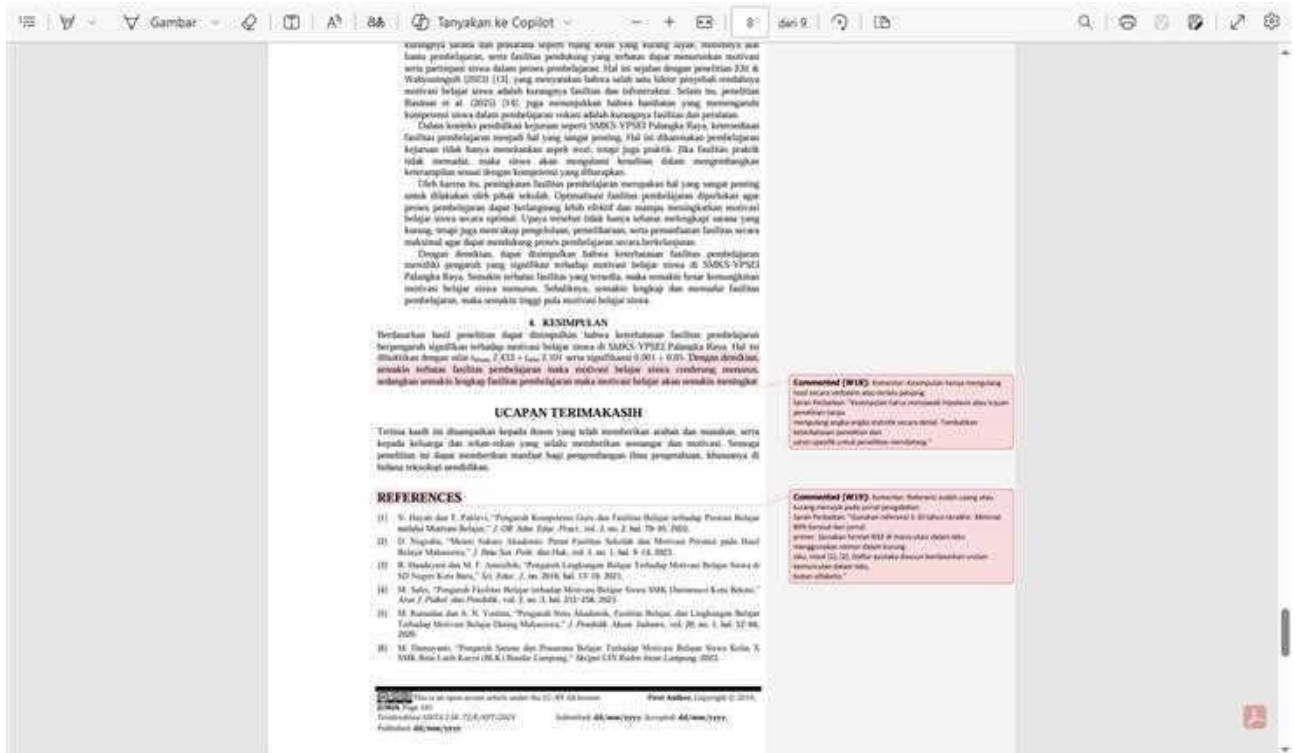
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel ketersediaan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2.433 dengan nilai signifikansi sebesar 0.028. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2.101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (0.028 < 0.05). Berdasarkan distribusi frekuensi, sebagian responden berada pada kategori tinggi (27.8%) dan rendah (27.8%). Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Kondisi fasilitas pembelajaran di SMK N 1501 Palangka Raya yang kurang memadai dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Fasilitas belajar merupakan sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana kelengkapan dan kondisinya sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran serta berperan penting dalam menunjang hasil belajar dan prestasi siswa karena dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Fasilitas belajar yang memadai meliputi sarana belajar, prasarana pembelajaran, alat bantu belajar, dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

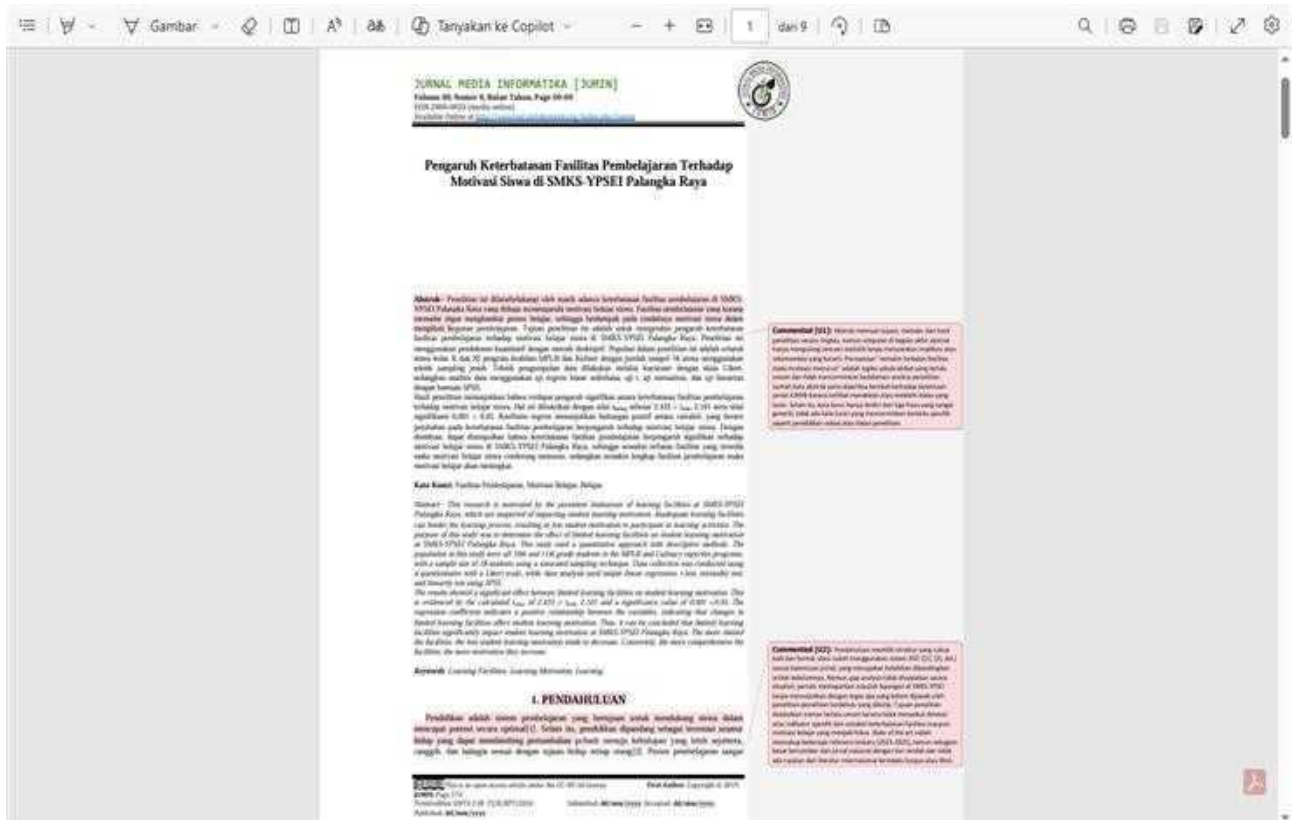
Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh antara ketersediaan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar terlihat signifikan. Artinya, kondisi fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa, baik dalam aspek minat, konsentrasi, maupun keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan ketersediaan fasilitas dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan fisik pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar siswa.

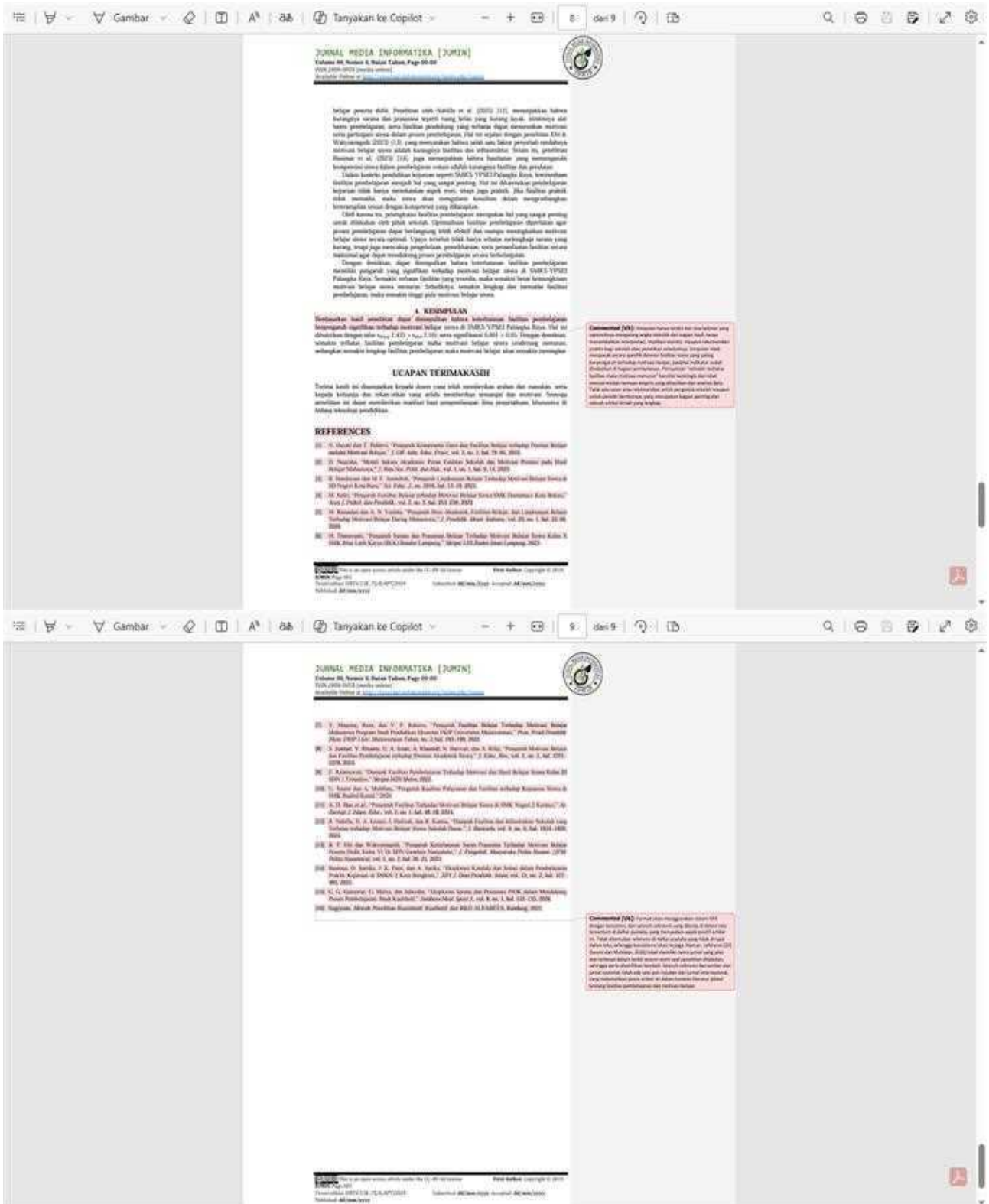
Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian data motivasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa tidak sebanyak berada pada kategori tinggi, melainkan masih banyak pada kategori rendah hingga sangat tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat siswa melakukan suatu belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa tidak akan belajar secara optimal sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk mendukung motivasi belajar siswa, perlu diperhatikan ketersediaan fasilitas pembelajaran. Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesadaran diri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah fasilitas pembelajaran. Ketika siswa belajar di lingkungan dengan fasilitas yang terbatas, seperti ruang belajar yang kurang nyaman, alat praktik yang tidak lengkap, atau sumber belajar yang minim, maka hal tersebut secara tidak langsung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.



Hasil tinjauan review pertama pada artikel jurnal 2 atau dokumen koreksi dari penelaah dibagian Lampiran Review





Hasil tinjauan review kedua pada artikel jurnal 2 atau dokumen koreksi dari penelaah dibagian Lampiran Review

Lampiran 3. Identitas Jurnal/Prosiding Artikel 3

1. Judul Artikel : Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SMKS – YPSEI Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika
2. Nama : Evi Maya Sihombing
Meynia Bellenda
Dandi
3. ISSN : 2808-005X
4. Kategori Akreditasi : Kategori Akreditasi Nasional – SINTA 5
5. Link Doi/artikel : <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>

A. Artikel Jurnal 3

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]

Volume 00, Nomor 0, Bulan Tahun, Page 00-00

ISSN 2808-005X (media online)

Available Online at <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>



Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Evi Maya Sihombing^{1*}, Meynia Bellenda², Dandi³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: ¹evimayasihombing2@gmail.com, ²meynia24.2004@gmail.com, ³dandiy1111@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ¹evimayasihombing2@gmail.com

Abstrak– Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pada praktiknya pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga keterlibatan siswa kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa yang dipilih secara sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi aktivitas guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji *Paired Sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dengan persentase 96,875%, sedangkan aktivitas siswa juga berada pada kategori sangat baik dengan persentase 86,9%. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,25 meningkat menjadi 85,00 pada *posttest*. Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,71 termasuk kategori tinggi yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di SMKS-YPSEI Palangka Raya, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kualitas Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract– The development of information and communication technology (ICT) in education demands innovative learning media that can improve the quality of learning. However, in practice, learning still tends to be conventional, resulting in less than optimal student engagement. This study aims to determine the use of the Canva application by students at SMKS-YPSEI Palangka Raya in the learning process and analyze its impact on improving the quality of Informatics learning. This study used a descriptive quantitative approach with a *One Group Pretest-Posttest Design*. The sample consisted of eight students selected using saturated sampling. Data collection techniques used tests (*pretest* and *posttest*) and observations of teacher and student activities. Data were analyzed using the *Kolmogorov-Smirnov* normality test, the *Paired Sample t-test*, and the *N-Gain* test.

The results showed that teacher activity was categorized as very good with a percentage of 96.875%, while student activity was also categorized as very good with a percentage of 86.9%. The average *pretest* score of 46.25 increased to 85.00 in the *posttest*. The *t*-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of Canva use on student learning outcomes. Furthermore, the *N-Gain* value of 0.71 is considered high, indicating effective learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of the Canva application is effective in improving the quality of Informatics learning at SMKS-YPSEI Palangka Raya, both in terms of cognitive, affective, and psychomotor aspects of students.

Keywords: Canva Application, Learning Quality, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital saat ini telah secara signifikan mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Siswa dan guru dapat mengakses dan bertukar pengetahuan dengan lebih cepat, menarik, interaktif, efektif, dan efisien berkat internet, komputer, tablet, telepon seluler, dan perangkat digital lainnya[1]. Dalam hal ini,



kualitas pembelajaran merupakan faktor penting yang harus diperhatikan karena menunjukkan seberapa baik proses pembelajaran mencapai tujuan pendidikan.

Berbagai aspek penting, termasuk hasil belajar siswa, kemampuan guru dan siswa, serta ketersediaan fasilitas, infrastruktur, dan media pembelajaran, semuanya berdampak pada kualitas pembelajaran[2]. Ketika alat bantu pengajaran atau media pembelajaran digunakan, proses pembelajaran akan lebih efektif daripada ketika tidak digunakan[3]. Namun pada kenyataannya, banyak pendidik terus menggunakan teknik pengajaran tradisional seperti buku teks dan papan tulis, yang umumnya kurang menarik bagi siswa di era digital[4].

Salah satu hal yang menghambat terciptanya bahan pembelajaran inovatif adalah ketidaktahuan guru tentang teknologi pembelajaran[5]. Menurut Oktorianisarry dkk. (2025) [6], media pembelajaran sebenarnya memainkan peran penting dalam memberikan informasi, meningkatkan minat belajar, dan membantu klarifikasi isi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses. Untuk mengatasi masalah ini, media yang menarik dan interaktif harus digunakan, yang seharusnya dapat meningkatkan kinerja siswa, keterlibatan, dan pemahaman materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, pendidik harus menggunakan media sebagai alat untuk memaksimalkan potensi siswa dan memunculkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna[7].

Penggunaan materi pembelajaran berbasis digital yang didukung oleh komputer, internet, dan penggabungan komponen gamifikasi merupakan salah satu pendekatan alternatif yang dapat dipraktikkan[8]. Mahardika & Nuruddin Wiranda (2021) [9], menekankan pentingnya menciptakan materi pembelajaran interaktif karena dapat mendorong komunikasi dua arah, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran selain bertindak sebagai penerima informasi. Platform desain grafis online seperti Canva, yang memudahkan pembuatan desain visual tanpa memerlukan kemampuan teknis yang canggih, adalah salah satu jenis media digital yang dapat dimanfaatkan[10].

Canva adalah platform desain grafis digital yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menghasilkan berbagai media visual, termasuk infografis, presentasi, dan poster, tanpa memerlukan pengetahuan desain yang canggih[11]. Lebih lanjut, menurut Putra dkk. (2023) [12], Canva dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam menyajikan materi kursus dengan gaya yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dibandingkan dengan PowerPoint, Canva mempermudah pembuatan materi pendidikan karena fitur-fiturnya mudah dan ramah pengguna, terutama bagi non-desainer[13].

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis teknologi, khususnya Canva, meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut penelitian Hidayani dkk. (2024) [14], penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi pelajaran. Selain itu, penelitian Sawitri dkk. (2024) [1], menyatakan bahwa melalui proses pembelajaran yang lebih dinamis, media pembelajaran Canva telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual. Menurut penelitian Baihaqi & Fadly (2024) [15], penggunaan Canva memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, berkolaborasi, dan menciptakan materi pembelajaran yang lebih baik.

SMKS-YPSEI Palangka Raya adalah sekolah menengah kejuruan yang membantu siswa mempelajari keterampilan baru dan mempersiapkan diri untuk kemajuan teknologi. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan masih ditemukan beberapa permasalahan, seperti kurangnya pemanfaatan sumber belajar digital dalam pendidikan informatika. Selain itu, proses pembelajaran seringkali berpusat pada guru, yang menghambat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya minat dan partisipasi siswa terkadang disebabkan oleh kurangnya materi pendidikan yang menarik dan dinamis. Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa serta kualitas pendidikan mereka.

Kondisi ini menuntut guru untuk berinisiatif pada pembelajaran kreatif yang memanfaatkan teknologi digital. Diharapkan penggunaan perangkat lunak Canva akan meningkatkan pembelajaran dengan menghasilkan materi visual seperti infografis, presentasi, dan poster. Selain itu, penggunaan Canva dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Oleh karena itu, diharapkan studi ini akan mendukung inisiatif untuk meningkatkan standar pengajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMK-YPSEI Palangka



Raya dalam proses pembelajaran dan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Diharapkan para pendidik akan menggunakan temuan ini sebagai panduan untuk menciptakan materi pendidikan mutakhir guna menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efisien, imajinatif, dan kontemporer.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji *Paired Sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program keahlian MPLB dan Kuliner SMKS-YPSEI Palangka Raya, beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111. Sedangkan sampel penelitian diambil sebanyak dua kelas yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh berjumlah 8 siswa.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi aktivitas guru dan siswa.

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Tabel 2. 1 Hasil Validitas Butir Soal

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,777	0,632	Valid
X2	0,659	0,632	Valid
X3	0,742	0,632	Valid
X4	0,634	0,632	Valid
X5	0,694	0,632	Valid
X6	0,807	0,632	Valid
X7	0,893	0,632	Valid
X8	0,849	0,632	Valid
X9	0,840	0,632	Valid
X10	0,749	0,632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Instrumen penelitian menggunakan butir soal yang dilakukan kepada 10 siswa kelas XI mendapatkan hasil uji validitas bahwa keseluruhan dari 10 item pernyataan adalah valid dari 10 soal.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 2. 2 Koefisien Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items		N of Items
0.902	0.901		10

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026



Hasil pengujian reliabilitas memperoleh nilai koefisien reliabilitas yang lebih besar dari 0,6, jadi dapat dinyatakan seluruh pernyataan dalam butir soal adalah reliabel (dapat diandalkan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Observasi

a. Aktivitas Guru

Berdasarkan Hasil Observasi SMKS-YPSEI Palangka Raya Tahun 2025/2026, menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki tingkat keaktifan yang sangat baik dalam proses pembelajaran informatika dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh masing-masing peserta didik berada pada rentang 17–18 dengan persentase antara 85% hingga 90%, sehingga seluruhnya termasuk dalam kategori sangat baik. Dari delapan peserta didik, tiga siswa memperoleh skor tertinggi yaitu 18 (90%), sedangkan lima siswa lainnya memperoleh skor 17 (85%).

Ditinjau dari aspek yang diamati, pada aspek keaktifan (A), peserta didik menunjukkan keterlibatan yang baik selama pembelajaran berlangsung, terutama dalam mengikuti instruksi dan aktivitas yang diberikan guru melalui penggunaan Canva. Pada aspek pemahaman materi (B), siswa mampu memahami materi informatika yang disampaikan dengan cukup baik setelah mengikuti pembelajaran. Pada aspek kerja sama (C), peserta didik terlihat mampu berkolaborasi dengan teman, khususnya saat mengerjakan tugas berbasis proyek menggunakan Canva. Selanjutnya, pada aspek penyelesaian tugas (D), siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi guru secara tepat. Sementara itu, pada aspek kemampuan mengemukakan pendapat (E), sebagian besar siswa sudah mampu menyampaikan ide atau tanggapan selama pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu meningkatkan kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, jumlah skor perolehan aktivitas peserta didik adalah 139 dari skor maksimal 160, dengan nilai rata-rata sebesar 17,4 dan persentase sebesar 86,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran informatika menggunakan aplikasi Canva berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Aktivitas Peserta didik

Hasil Observasi SMKS-YPSEI Palangka Raya Tahun 2025/2026, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan aktivitas yang tinggi pada setiap tahap pembelajaran. Secara keseluruhan, skor rata-rata aktivitas peserta didik adalah 17,4 dari skor maksimal 160, dengan persentase 86,9%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva berhasil menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan partisipatif, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran informatika.

Dengan demikian, data observasi aktivitas peserta didik menguatkan temuan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk dalam pembelajaran informatika efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa, sekaligus mendukung pencapaian kualitas pembelajaran yang optimal pada siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

3.2 Deskripsi Data

Tabel 3. 1 Deskripsi Data
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil_Pretest	8	30	60	46,25	14,079
Hasil_Posttest	8	70	100	85,00	9,258
Valid N (listwise)	8				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat dilihat distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1. Deskripsi Data Variabel Hasil *Pre-test*

Tabel 3. 2 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 60,33$	0	0	Sangat Tinggi
2	$46,25 \leq X < 60,33$	5	62,5	Tinggi
3	$32,17 \leq X < 46,25$	0	0	Rendah
4	$X < 32,17$	3	37,5	Sangat Rendah
Jumlah		8	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal responden masih cenderung belum merata dan sebagian masih berada pada tingkat yang rendah.

2. Deskripsi Data Variabel Hasil *Post-test*

Tabel 3. 3 Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 94,26$	1	12,5	Sangat Tinggi
2	$85,00 \leq X < 94,26$	3	37,5	Tinggi
3	$75,74 \leq X < 85,00$	3	37,5	Rendah
4	$X < 75,74$	1	12,5	Sangat Rendah
Jumlah		8	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel hasil posttest menunjukkan bahwa responden tersebar pada beberapa kategori. Sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dan rendah dengan persentase yang sama yaitu 37,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar setelah perlakuan mengalami peningkatan dan distribusi nilai menjadi lebih merata dibandingkan *pretest*.

3.3 Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 3. 4 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	0,251	8	0,148	0,780	8	0,170
Hasil Posttest	0,205	8	0,200*	0,931	8	0,522

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,148 dan *posttest* sebesar 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, uji hipotesis dalam



penelitian ini dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu *Paired Sample t-test*.

3.4 Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji *Paired Sample t-Test*

Pengujian dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows 22* dan juga dihitung secara manual menggunakan *Microsoft Excel* sebagai pembandingan.

1) Hasil *Paired Sample t-Test* Menggunakan SPSS

Berdasarkan *output SPSS*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil Posttest	38,750	16,421	5,806	52,478	-25,022	6,675	7	0,000

Sumber: Data yang diolah dengan *SPSS for windows 22, 2026*

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -6,675 dengan $df = 7$. Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 2,365. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($6,675 > 2,365$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

2) Perhitungan Manual Menggunakan Excel

Untuk memperkuat hasil *SPSS*, uji t juga dihitung secara manual menggunakan *Microsoft Excel*, dengan rincian perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

No.	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)	D=X ₂ - X ₁	d	d ²
S01	30	90,00	60,00	48,52	2354,05
S02	60	80,00	20,00	8,52	72,57
S03	30	70,00	40,00	28,52	813,31
S04	50	80,00	30,00	18,52	342,94
S05	60	90,00	30,00	18,52	342,94
S06	30	90,00	60,00	48,52	2354,05
S07	50	100,00	50,00	38,52	1483,68
S08	60	80,00	20,00	8,52	72,57
Jumlah	287,5	490	202,5		2230,47
Mean	35,9375	61,25	25,3125		

Sumber: Data yang diolah dengan Excel *for windows 16, 2026*

$$t_{hitung} = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{\frac{2230,47}{8(8-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{\frac{2230,47}{56}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{39,83}}$$



$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{6,31}$$

$$t_{hitung} = 4,01$$

Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample t-Test* dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 6,675 (*SPSS*) dan 4,01 (perhitungan manual *Excel*), keduanya lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,365$ dengan nilai signifikansi (*Sig.*) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi canva untuk siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi canva berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

b. Uji N- Gain

Tabel 3. 7 Uji N-Gain pada mata pelajaran Informatika siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya

No.	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)	X ₂ - X ₁	Skor ideal pretest	Ngain (Score)	Ngain (100%)
				(100 - X ₁)	(X ₂ -X ₁)/ Skor ideal - pretest	
S01	30	90	60	40	1,50	150,00
S02	60	80	20	80	0,25	25,00
S03	30	70	40	60	0,67	66,67
S04	50	80	30	70	0,43	42,86
S05	60	90	30	70	0,43	42,86
S06	30	90	60	40	1,50	150,00
S07	50	100	50	50	1,00	100,00
S08	60	80	20	80	0,25	25,00
Jumlah	370	680	310	490	6,02	602,38
Mean	46,25	85				22,31

Sumber: Data yang diolah dengan *Excel for windows 16, 2026*

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{ideal} - S_{pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{85 - 46,25}{100 - 46,25}$$

$$N - Gain = \frac{38,75}{53,75}$$

$$N - Gain = 0,72 \text{ (kategori tinggi)}$$

Berdasarkan tabel perhitungan *N-Gain*, diperoleh jumlah skor pretest sebesar 370 dan jumlah skor posttest sebesar 680. Nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* adalah 46,25, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* adalah 85,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Informatika setelah diberikan perlakuan. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,71 atau 70,45% yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3.5 Pembahasan Hasil Penelitian

a. Penggunaan Aplikasi Canva oleh Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam Proses Pembelajaran



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran informatika menunjukkan bahwa aplikasi ini digunakan secara aktif sebagai media pembelajaran berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan produk pembelajaran menggunakan Canva, seperti desain presentasi dan tugas berbasis visual yang berkaitan dengan materi "Analisis Data".

Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang menunjukkan bahwa dari 8 siswa, seluruhnya berada pada kategori sangat baik dengan rentang skor 17–18 dan persentase 85% hingga 90%. Secara keseluruhan, diperoleh jumlah skor 139 dari skor maksimal 160 dengan persentase 86,9%. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan aplikasi Canva dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal keaktifan, pemahaman materi, kerja sama, penyelesaian tugas, dan kemampuan mengemukakan pendapat.

Pada aspek keaktifan (A), siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran menggunakan Canva, mulai dari memperhatikan penjelasan guru hingga terlibat dalam pembuatan tugas desain. Pada aspek pemahaman materi (B), siswa mampu memahami materi informatika yang disampaikan dengan bantuan media visual dari Canva, sehingga materi lebih mudah dipahami. Pada aspek kerja sama (C), siswa menunjukkan kemampuan berkolaborasi yang baik saat mengerjakan proyek secara kelompok. Pada aspek penyelesaian tugas (D), siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru dengan baik dan tepat waktu. Sementara pada aspek kemampuan mengemukakan pendapat (E), sebagian besar siswa sudah mampu menyampaikan ide atau hasil karya mereka, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu meningkatkan rasa percaya diri.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva, memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Menurut Hidayani dkk. (2024) [14], penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi pelajaran. Menurut penelitian oleh Sawitri dkk. (2024) [1], materi pembelajaran Canva juga telah terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa melalui proses pembelajaran yang lebih dinamis.

Selain itu, penggunaan Canva juga terlihat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias karena pembelajaran tidak hanya bersifat teori, tetapi juga praktik langsung dalam membuat desain digital. Hal ini menunjukkan bahwa Canva digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak monoton. Menurut A. Putra dkk. (2024) [3], Canva adalah program yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran. Membuat presentasi, poster, infografis, gambar, dan templat visual lainnya hanyalah beberapa pilihan desain yang ditawarkan oleh alat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva di SMKS-YPSEI Palangka Raya telah berjalan dengan sangat baik, baik dari sisi guru maupun siswa. Canva digunakan sebagai media pembelajaran berbasis desain digital yang mampu mendukung pembelajaran Informatika secara lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

b. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran informatika di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator, baik dari aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar siswa.

Dari segi aktivitas guru, diperoleh skor sebesar 62 dari skor maksimal 64 dengan persentase 96,8% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan



bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan terstruktur, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, serta mampu memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal sebagai media pembelajaran. Guru juga aktif dalam membimbing, memfasilitasi diskusi, serta mengarahkan siswa dalam kegiatan berbasis proyek, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Selanjutnya, dari aktivitas peserta didik diperoleh jumlah skor 139 dari skor maksimal 160 dengan persentase 86,9% yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih terlibat dalam mengikuti kegiatan belajar, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta aktif dalam menyelesaikan tugas dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran yang berbasis proyek menggunakan Canva membuat siswa lebih antusias dan tidak pasif seperti pada pembelajaran konvensional.

Dari segi hasil belajar, terjadi peningkatan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,25 meningkat menjadi 85,00 pada *post-test*. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} (6,675) > t_{tabel} (2,365)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tergolong efektif.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva meningkatkan hasil belajar serta kualitas belajar. Sutinah & Suryaman (2025) [16], mendefinisikan kualitas belajar sebagai tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan, termasuk pembelajaran informatika. Menurut Yuliana dkk. (2023) [2], sejumlah elemen penting, termasuk hasil belajar siswa, kompetensi guru dan siswa, serta ketersediaan fasilitas, infrastruktur, dan media pembelajaran yang digunakan, berdampak pada kualitas belajar. Selain itu, Baihaqi & Fadly (2024) [15], menemukan bahwa penggunaan Canva memotivasi siswa untuk berkomunikasi, terlibat lebih aktif, dan menciptakan materi pembelajaran yang lebih baik.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran informatika secara optimal. Canva juga tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif berupa peningkatan hasil belajar, tetapi memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran Informatika.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- Penggunaan aplikasi Canva di SMKS-YPSEI Palangka Raya digunakan secara aktif dalam pembelajaran Informatika berbasis proyek dan berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 86,9%, di mana siswa aktif dalam keaktifan, pemahaman materi, kerja sama, penyelesaian tugas, dan kemampuan mengemukakan pendapat.
- Penggunaan Canva juga terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aktivitas guru berada pada kategori sangat baik (96,8%), dan hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata *pre-test* 46,25 menjadi 85,00 pada *post-test*. Hasil uji *t* menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ serta *N-Gain* 0,72 (kategori tinggi), yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang efektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian serta penyusunan artikel ini. Secara khusus

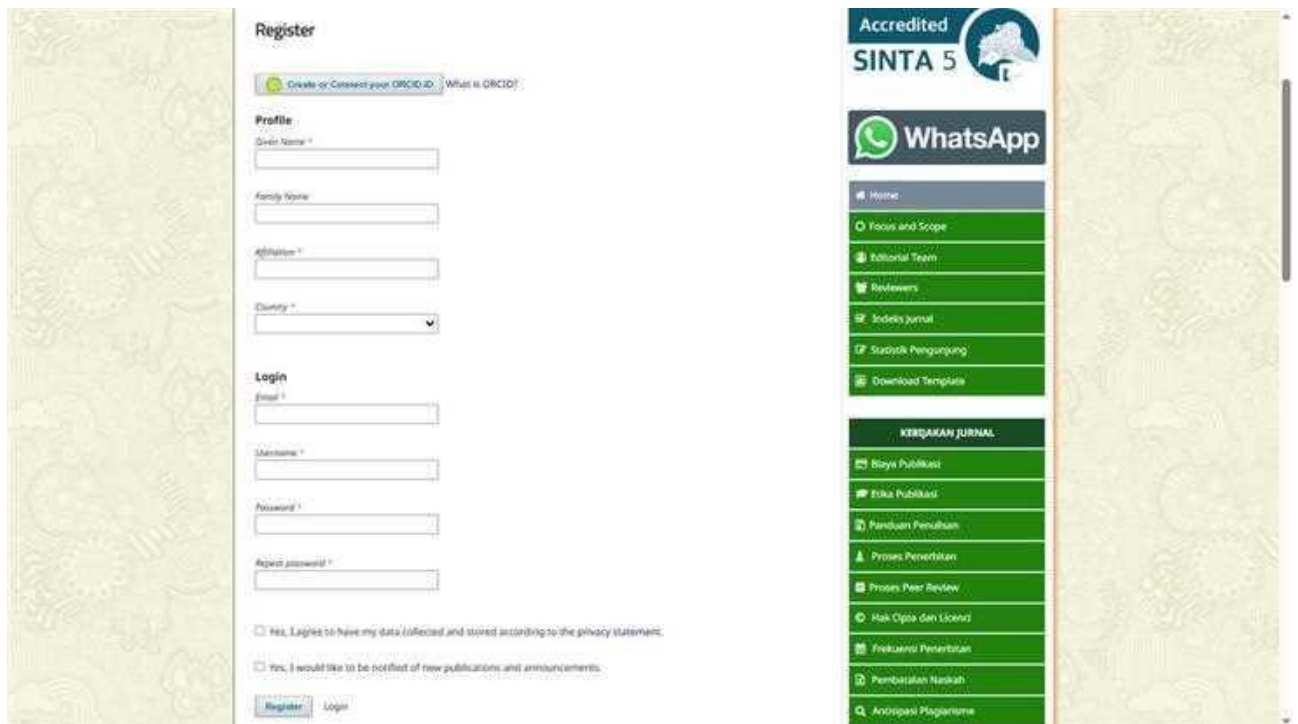


kepada dosen pembimbing, keluarga, dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- [1] J. I. Sawitri, T. N. B. K. Sekali, C. M. B. Barus, R. A. Sahara, dan V. C. Budi, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif," *POTENSI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, hal. 96–102, 2024.
- [2] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Supatoc, S. Seitunid, dan S. Syukria, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Kolaboratif," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, hal. 247–257, 2023.
- [3] A. Putra, Ewisahrani, Fathurrahmaniah, dan E. Nursa'ban, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Potensi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Muchsin," *INFONIKA J. Pendidik. Inform.*, vol. 3, no. 3, 2024.
- [4] M. I. Effendi, R. Sukma, I. Dewi, dan L. Nurjanah, "Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, hal. 2256–2266, 2024.
- [5] A. N. Afliyani, J. Humaira, S. Ramadhani, O. Kurniaman, dan N. Melihayatri, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa PGSD Dalam Membuat Media Pembelajaran," *J. Mhs.*, vol. 7, no. 4, hal. 18–29, 2025, doi: 10.51903/jumalmahasiswa.v7i4.1414.
- [6] M. Oktorianisarry, I. P. Widyanto, dan E. R. L. Sigai, "Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi, Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMPN 8 Palangka Raya," *Hapakat (Jurnal Has. Penelitian)*, vol. 4, 2025.
- [7] M. F. Saza, "Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI MAN 1 Jakarta," *Skrpsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2023.
- [8] N. A. Fauzi, R. Jennah, dan A. Gofur, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN," *J. Muara Pendidik.*, vol. 10, no. 2, hal. 480–494, 2025.
- [9] A. I. Mahardika dan M. P. Nuruddin Wiranda, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, hal. 275–281, 2021.
- [10] S. Sugeha, A. C. Tombokan, E. A. Walewangko, D. F. Katnang, V. E. Regar, dan R. J. Pulkadang, "Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano," *J. Pengabd. Masy. dan Rts. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, hal. 3479–3488, 2025.
- [11] P. H. Fathoni dan Yunus, "Penerapan Media Digital Canva dalam Pembelajaran Dasar Sistem Mekanik Terhadap Hasil Belajar pada Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 12 Surabaya," *Skrpsi Univ. Negeri Surabaya*, 2025.
- [12] L. D. Putra, A. F. Salihah, N. F. Pratiwi, dan A. M. Safario, "Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 4, hal. 2530–2535, 2023.
- [13] T. J. Sulistiyanto, A. Pujiastuti, dan K. N. Sigit, "Canva Sebagai Media Muhammadiyah Batang Pembelajaran Interaktif," *Jawara Kreasnografi J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, hal. 70–74, 2025.
- [14] A. Hidayani, E. Susilawati, dan J. F. Nur, "Implementasi Pembelajaran Yang Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Di SMAN 11 Medan," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, hal. 4146–4152, 2024.
- [15] I. Baihaqi dan A. Fadly, "Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang," *Semin. Nas. dan Publ. Ilm. 2024 FIP UMI*, hal. 2464–2470, 2024.
- [16] T. Sutinah dan M. Suryaman, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *J. Tahsinia*, vol. 6, no. 9, hal. 1390–1402, 2025.

B. Langkah-langkah dan Hasil Tinjauan Publikasi Artikel Jurnal 3



The screenshot shows the registration page of the Jurnal Media Informatika website. The page has a green header with the journal's logo and name, and a blue navigation bar. The main content area is white and contains a registration form. The form is divided into two sections: 'Profile' and 'Login'. The 'Profile' section includes fields for 'Given Name', 'Family Name', 'Affiliation', and 'Country'. The 'Login' section includes fields for 'Email', 'Username', 'Password', and 'Repeat password'. There are two checkboxes for terms and conditions, and 'Register' and 'Login' buttons at the bottom. On the right side of the page, there is a sidebar with a green background. It features the 'Accredited SINTA 5' logo, a 'WhatsApp' button, and a list of links: 'Home', 'Focus and Scope', 'Editorial Team', 'Reviewers', 'Indeks Jurnal', 'Statistik Pengunjung', and 'Download Template'. Below this, there is a section titled 'KEBIJAKAN JURNAL' with links for 'Batas Publikasi', 'Etika Publikasi', 'Panduan Penulisan', 'Proses Penyerahan', 'Proses Peer Review', 'Hak Cipta dan Lisensi', 'Frekuensi Penarikan', 'Pembatalan Naskah', and 'Andropati Plagiarisme'.

Langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukann registrasi



The screenshot shows the login page of the Jurnal Media Informatika website. The page has a green header with the journal's logo and name, and a blue navigation bar. The main content area is white and contains a login form. The form is divided into two sections: 'Login' and 'Forgot your password?'. The 'Login' section includes fields for 'Username' and 'Password', and a 'Keep me logged in' checkbox. There are 'Register' and 'Login' buttons at the bottom. On the right side of the page, there is a sidebar with a green background. It features the 'Accredited SINTA 5' logo, a 'WhatsApp' button, and a list of links: 'Home', 'Focus and Scope', 'Editorial Team', 'Reviewers', 'Indeks Jurnal', and 'Statistik Pengunjung'.

Selanjutnya, melakukan login dengan cara memasukan *username* dan *password* yang telah terdaftar

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndly

Serahkan Artikel

1. Mulai 2. Unggah Naskah 3. Masukkan Metadata 4. Konfirmasi 5. Langkah Berikutnya

Bahasa Naskah

Bahasa Indonesia

Menerima naskah dalam beberapa bahasa. Pilih bahasa utama naskah pada daftar di atas. *

Kebijakan Bagian

Section default policy

Persyaratan Mengirim Naskah

Anda harus membaca dan menyatakan bahwa Anda sudah melengkapi persyaratan berikut ini sebelum melanjutkan.

- ☒ The submission has not been previously published, nor is it before another journal for consideration (or an explanation has been provided in Comments to the Editor).
- ☒ The submission file is in OpenOffice, Microsoft Word, or RTF document file format.
- ☒ Where available, URLs for the references have been provided.
- ☒ The text is single-spaced; uses a 12-point font; employs italics, rather than underlining (except with URL addresses); and all illustrations, figures, and tables are placed within the text at the appropriate points, rather than at the end.
- ☒ The text adheres to the stylistic and bibliographic requirements outlined in the Author Guidelines.

Komentar untuk Editor

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndly

Setujui pernyataan hak cipta

Copyright Retained by Author (Hak Cipta Dipegang oleh Penulis)

- Penulis tetap memegang hak cipta atas karya yang diterbitkan.
- Penerbit jurnal hariya memiliki hak untuk mendistribusikan atau mempublikasikan karya sesuai dengan perjanjian.
- Ini memungkinkan penulis untuk menggunakan kembali karya mereka secara bebas, seperti memposting di repositori atau situs pribadi.

Jenis Lisensi Jurnal (Open Access)

CC BY-SA (Attribution-ShareAlike)

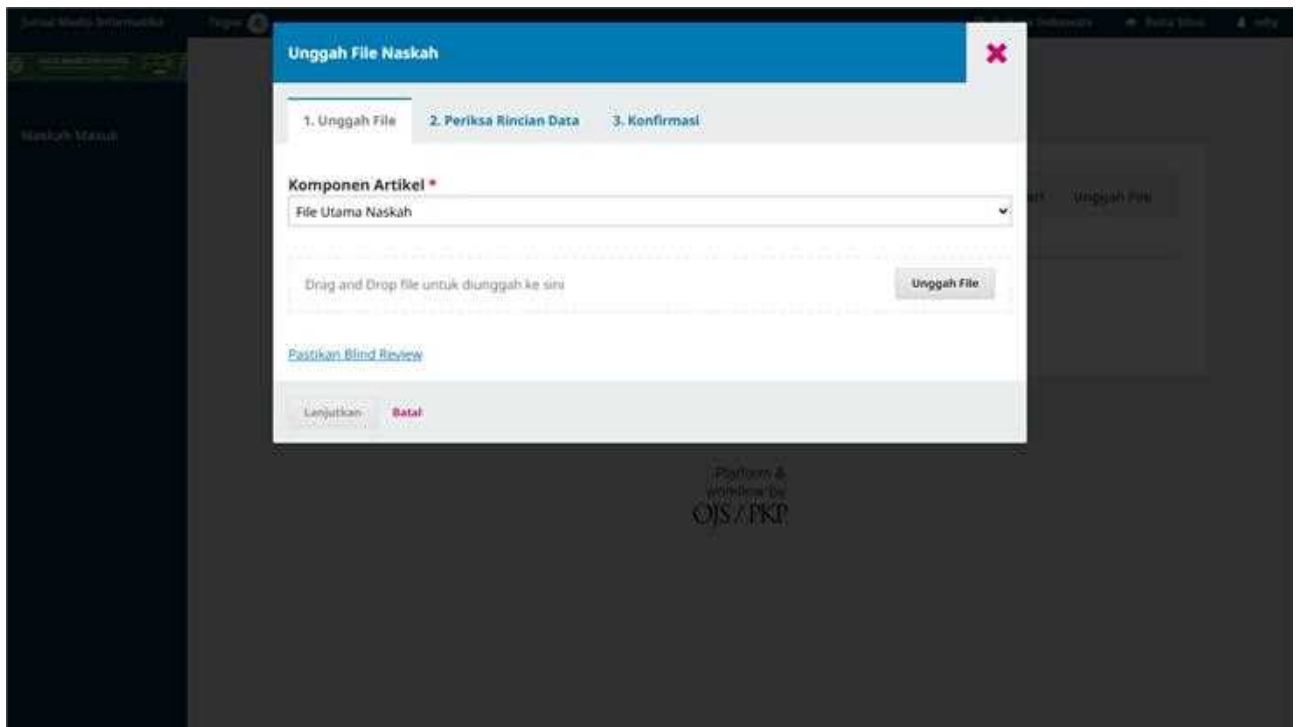
- Selain mencantumkan atribusi, pengguna harus mendistribusikan karya turunan dengan lisensi yang sama seperti karya asli. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).



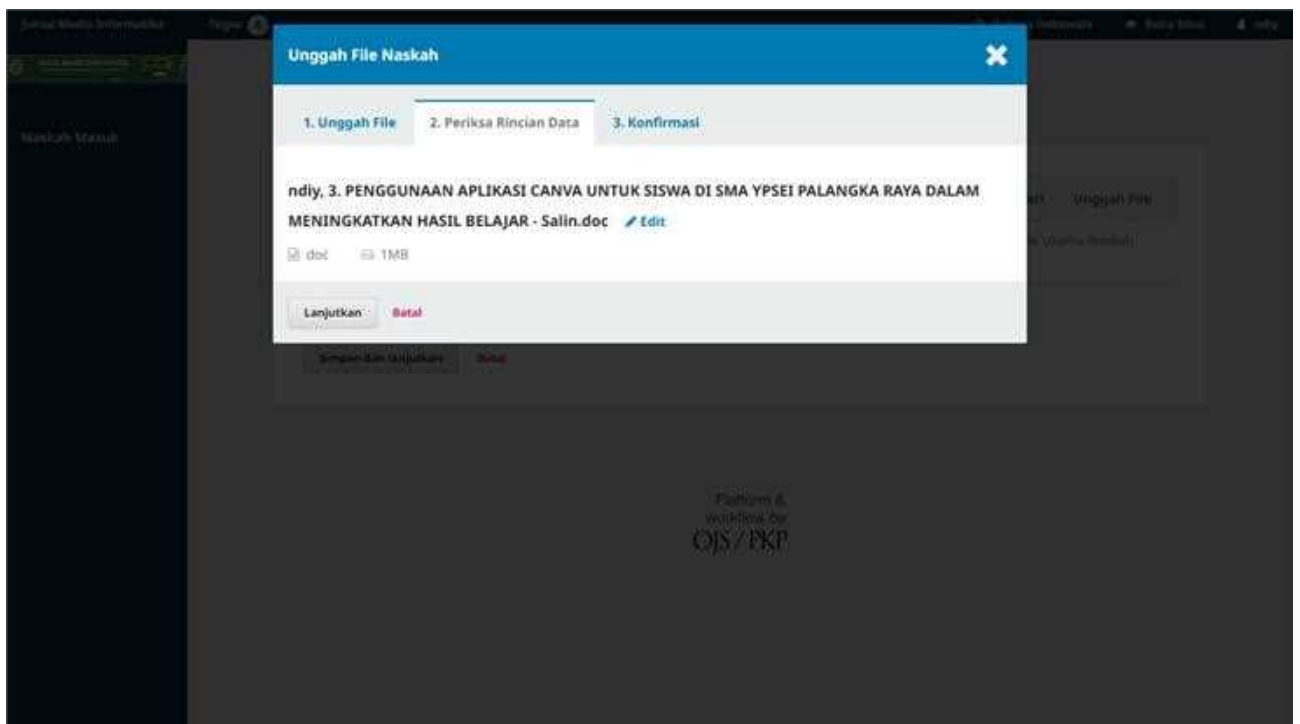
☒ Ya, Saya setuju mengikuti syarat pernyataan hak cipta.

☒ Ya, saya setuju data saya diambil dan disimpan berdasarkan pernyataan privasi.

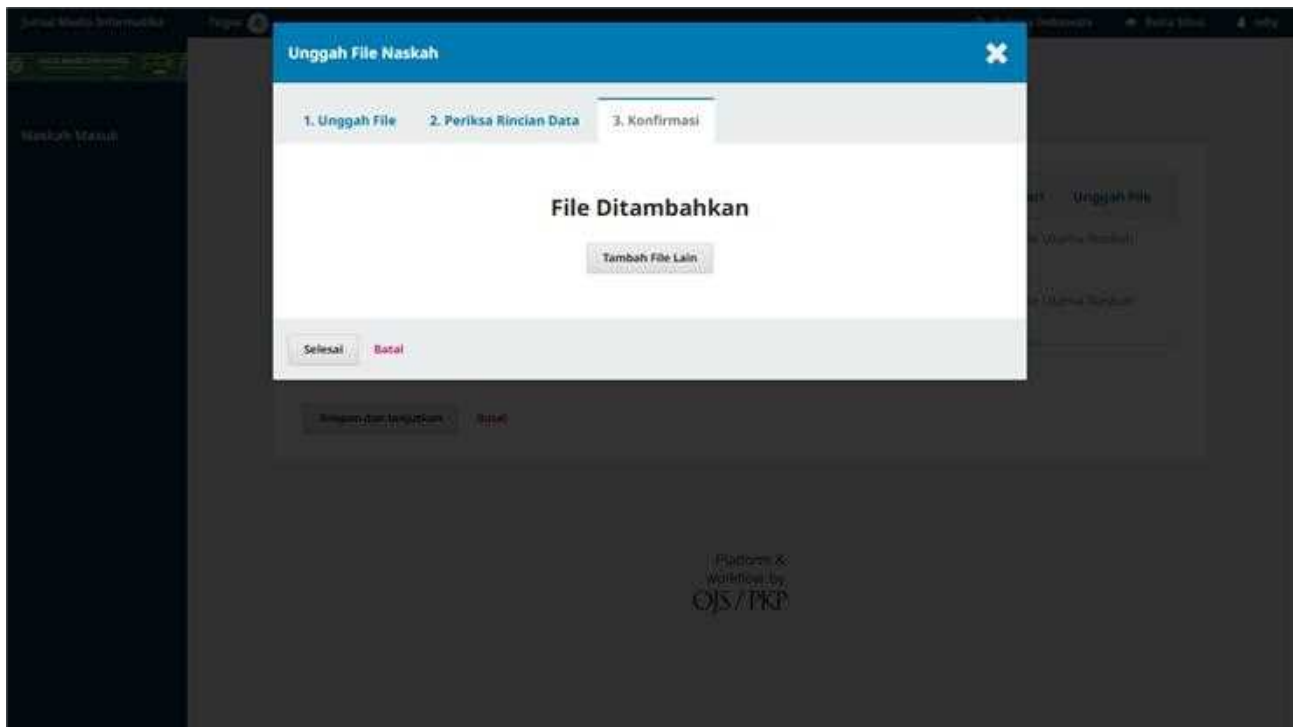
Pada tahap 1. **Mulai**, baca dan beri tanda centang (✓) pada seluruh daftar **Persyaratan Mengirim Naskah** serta **Pernyataan Privasi**, tulis komentar untuk editor jika diperlukan, lalu klik **Simpan dan lanjutkan**.



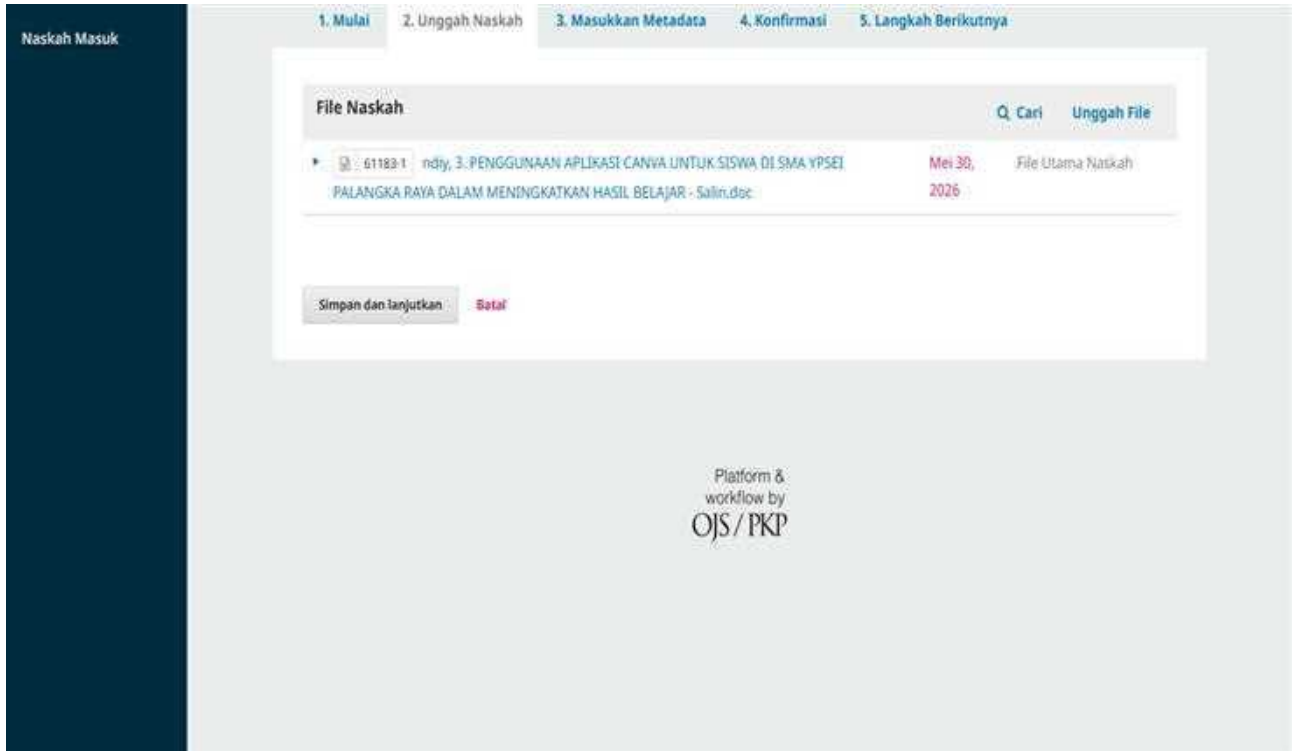
Pada tahap 2. terdapat kolom **Unggah File Naskah** yang berisi: Tahap 1. Unggah File, pilih jenis dokumen pada kolom **Komponen Artikel** (File Utama Naskah). Setelah itu, klik tombol **Unggah File** naskah ke area yang tersedia.



Tahap 2. **Periksa Rincian Data**, sistem akan menampilkan nama file naskah yang berhasil di unggah. Lalu klik **Lanjutkan** untuk menuju proses berikutnya.



Tahap 3. **Konfirmasi**, naskah yang telah berhasil diunggah dengan status **File Ditambahkan**. Lalu klik tombol **Selesai** dipojok kiri bawah untuk mengakhiri proses pengunggahan.



Setelah menekan tombol **Selesai** pada pop-up konfirmasi sebelumnya. Menu akan kembali ke halaman utama tahap 2. **Unggah Naskah**. Lalu klik tombol **Simpan dan lanjutkan**.

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndiy

Serahkan Artikel

1. Mulai 2. Unggah Naskah 3. Masukkan Metadata 4. Konfirmasi 5. Langkah Berikutnya

Prefiks
The

Judul *
Use of the Carwa Application for Students at SMKS-YPSEI Palangka Raya in Improving the Quality of

Subjudul
Penggunaan Aplikasi Carwa Untuk Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika

Abstrak *

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pada praktiknya pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga keterlibatan siswa kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Carwa oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa yang dipilih secara sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pre-test dan post-test) serta observasi aktivitas guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov.

Daftar Kontributor

Nama	E-mail	Peran	Kontak Utama	Dalam Daftar Pencarian

Tambahkan Kontributor

Jurnal Media Informatika Tugas 8 Bahasa Indonesia Buka Situs ndiy

Daftar Kontributor

Nama	E-mail	Peran	Kontak Utama	Dalam Daftar Pencarian
dandiy ndiy	dandiy1111@gmail.com	Penulis		

Tambahkan Kontributor

Perbaikan Tambahan Bahasa
Tambahkan informasi tambahan pada naskah Anda. Tekan "enter" per istilah.

Kata Kunci
Tambahkan informasi tambahan pada naskah Anda. Tekan "enter" per istilah.

Aplikasi Carwa, Kualitas Pembelajaran, Hasil Belajar

Referensi

[14] A. Hidayati, E. Susilawati, dan J. F. Nur, "Implementasi Pembelajaran Yang Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Di SMAN 11 Medan," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, hal. 4146-4152, 2024.

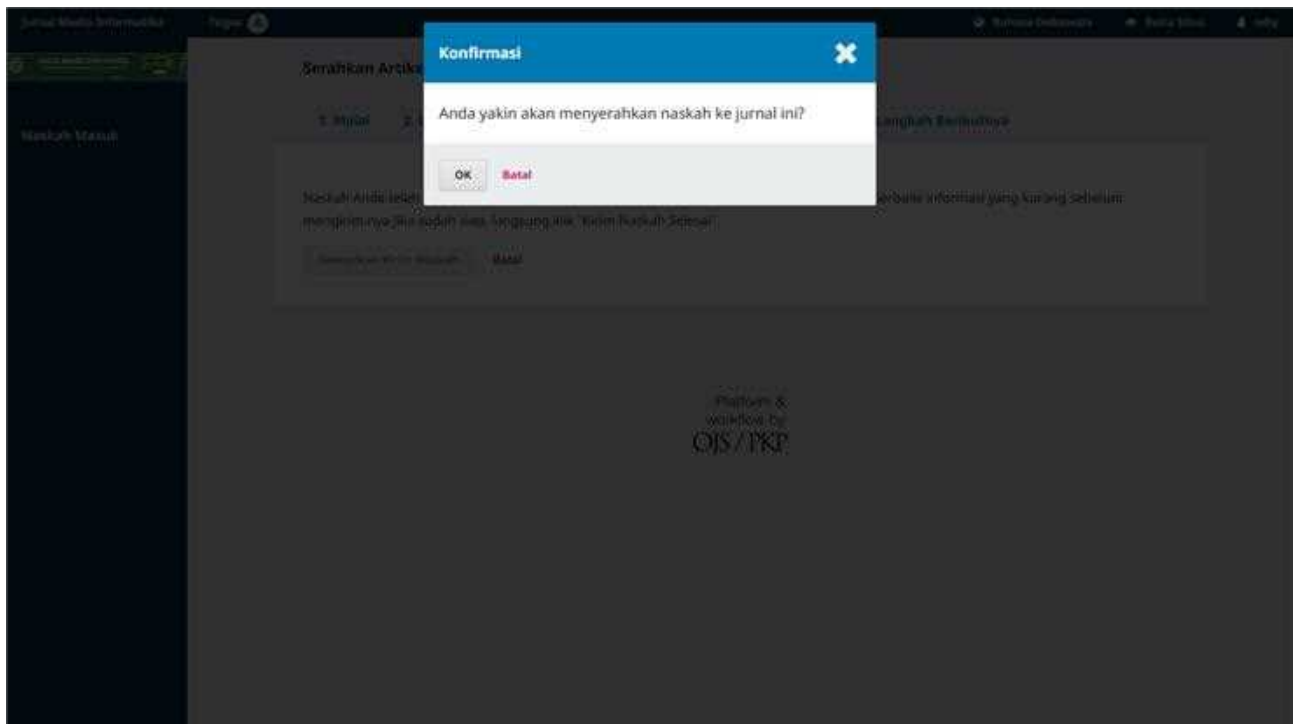
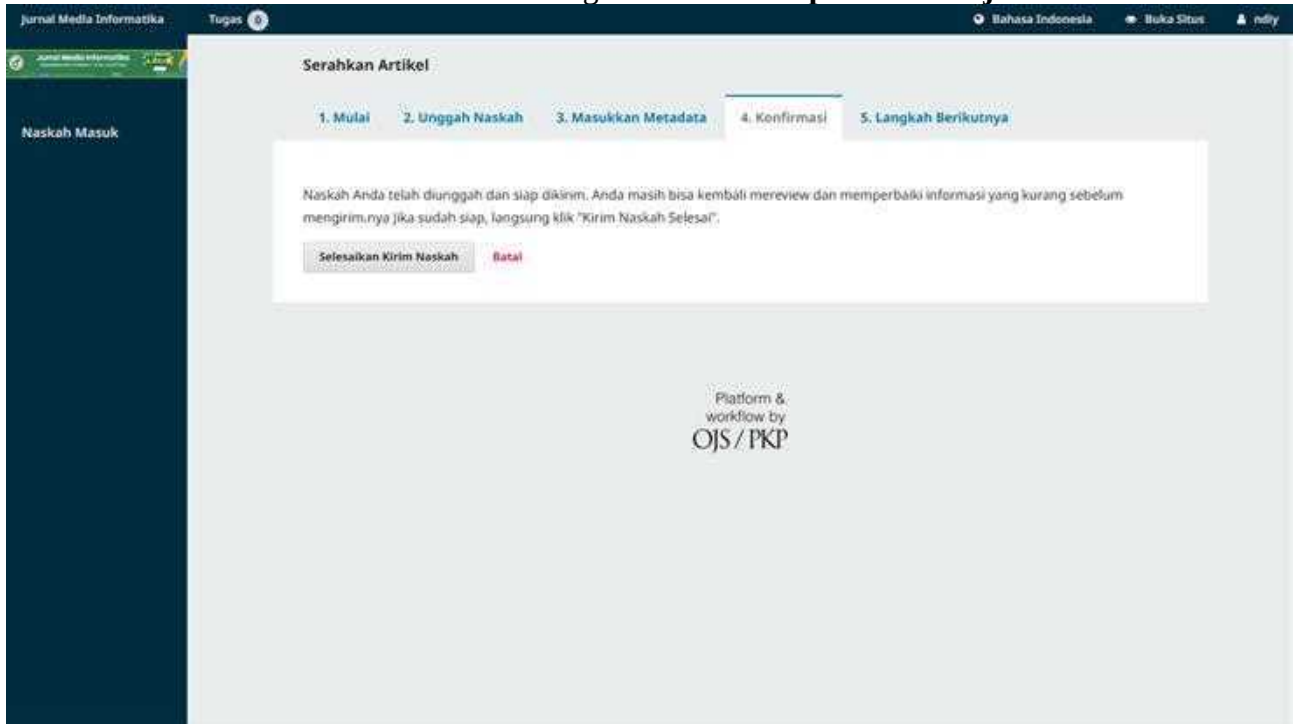
[15] I. Baihaqi dan A. Fadly, "Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang," *Semin. Nas. dan Publ. Ilm.* 2024 FIP UMJ, hal. 2464-2470, 2024.

[16] T. Sutisna dan M. Suryaman, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *J. Tahsinia*, vol. 6, no. 9, hal. 1390-1402, 2025.

Simpan dan lanjutkan Batal

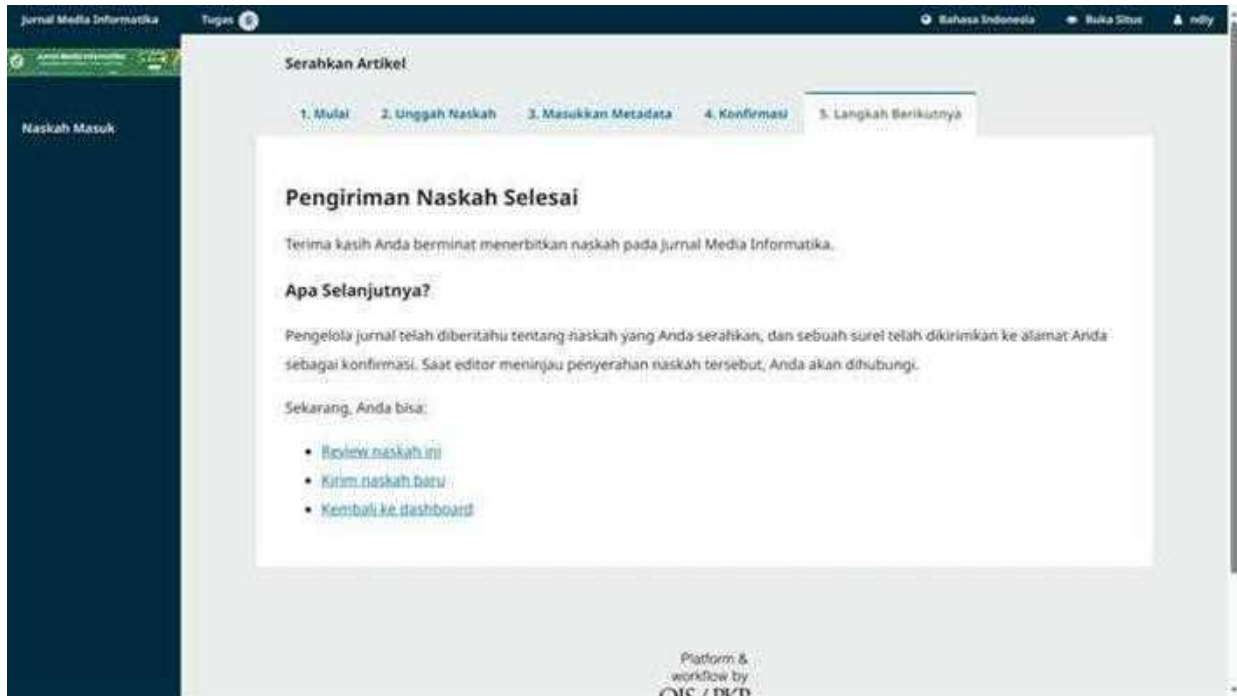
- Pada tahap 3. **Masukan Metadata**, masukkan Judul (Judul Utama) artikel menggunakan bahasa inggris, **Subjudul** (Anak Judul) menggunakan bahasa indonesia, serta salin teks abstrak naskah kedalam kolom **Abstrak** yang tersedia.

- Geser layar kebawah (*Scroll down*) untuk memeriksa daftar penulis di **Daftar Kontribusi**, masukkan kata kunci artikel pada bagian **Kata Kunci**, lalu salin seluruh daftar rujukan naskah kedalam kolom **Referensi** sebelum mengklik tombol **Simpan dan Lanjutkan**.

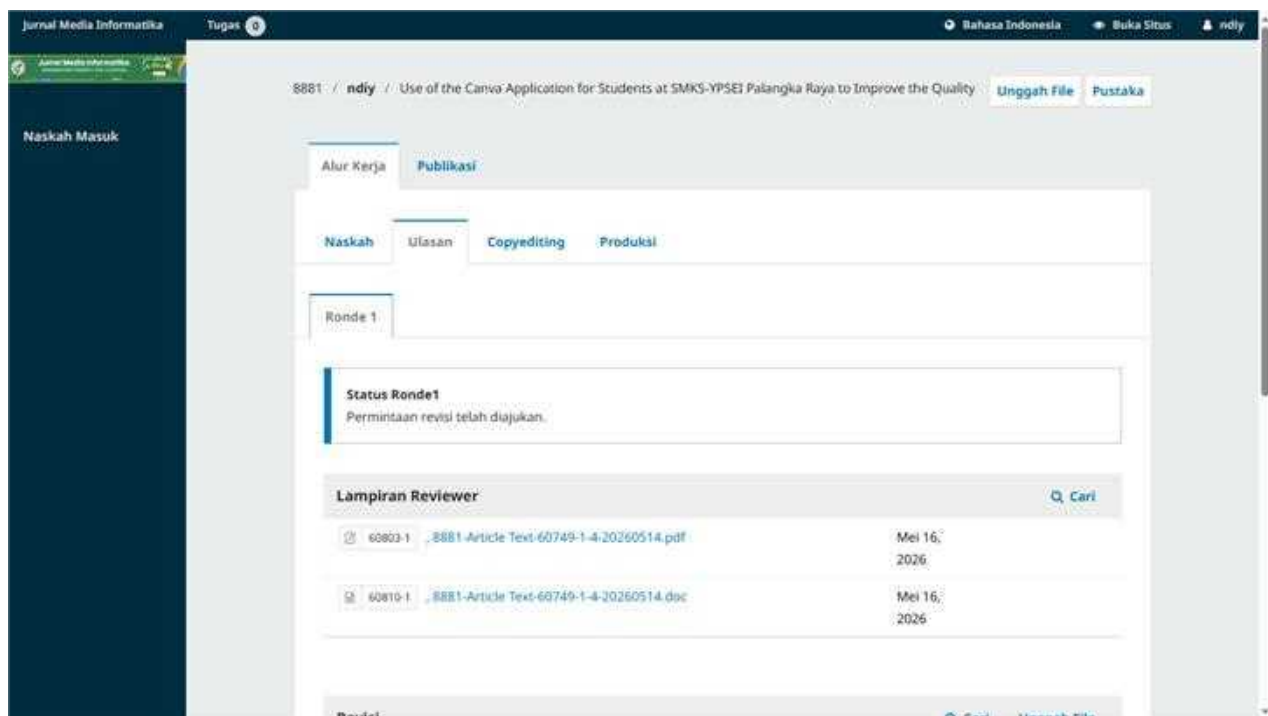


Setelah seluruh metadata terisi lengkap, dialihkan ke tahap 4. **Konfirmasi**, Periksa kembali data, lalu

klik tombol **Selesai Kirim Naskah** dan **OK** untuk memproses pengiriman dan menyerahkan naskah ke jurnal.

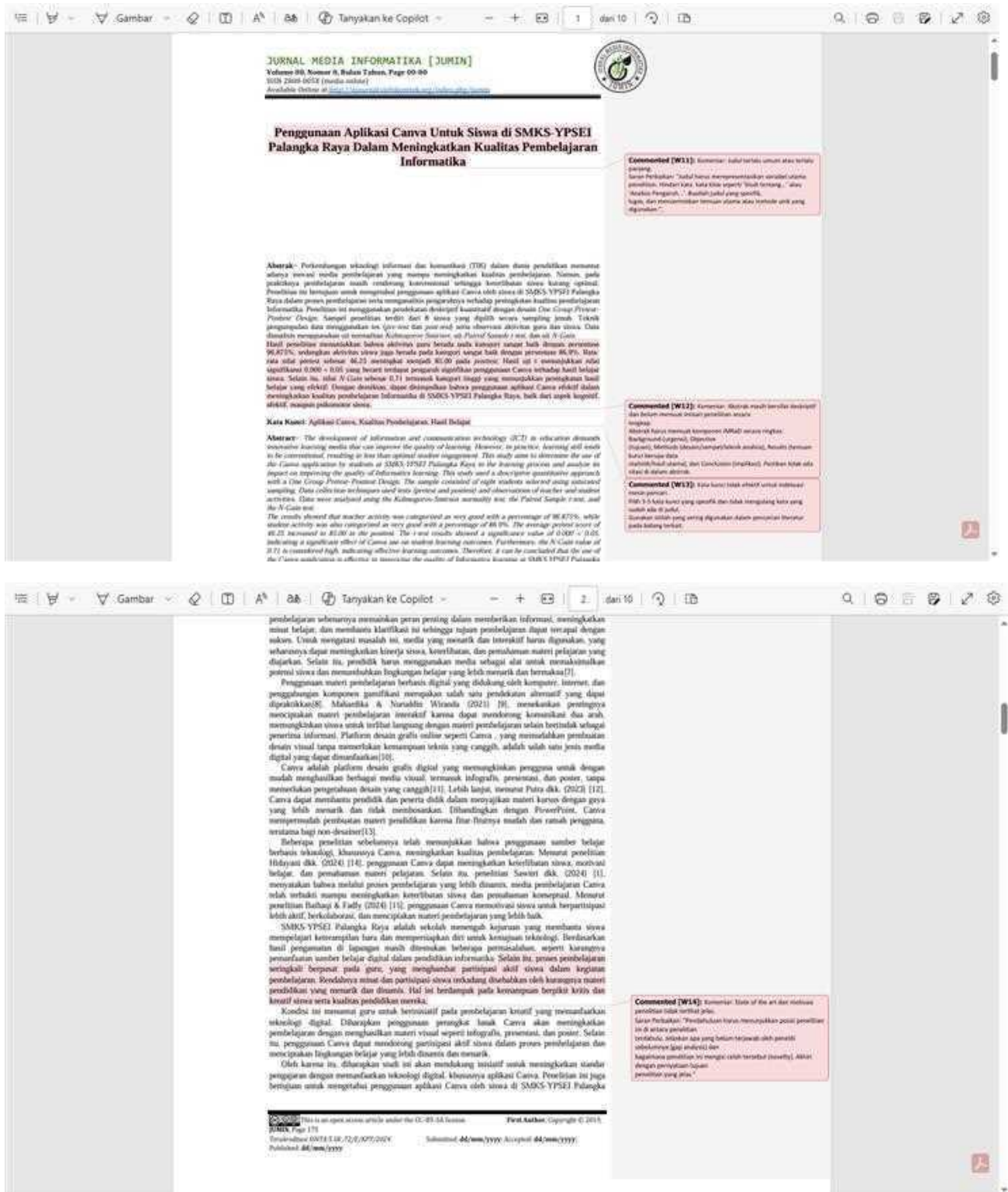


Pada tahap akhir 5. **Langkah Berikutnya**, sistem akan menampilkan notifikasi **Pengiriman Naskah Selesai** yang menandakan artikel telah berhasil dikirim dan editor telah diberi tahu. Setelah itu klik tombol **Naskah Masuk** untuk melihat hasil tinjauan review artikel.



- Klik pada judul artikel untuk masuk ke halaman **Alur Kerja**, lalu pilih tab **Review** untuk melihat perkembangan pemeriksaan naskah dan riwayat keputusan editor (*Editor Decision*).

- Geser layar ke bawah ada halaman review untuk mengunduh dokumen koreksi dari penelaah dibagian **Lampiran Reviewer**, dan gunakan tombol Unggah dibagian Revisi untuk mengirimkan kembali naskah yang telah diperbaiki.



JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 06, Nomor 8, Bulan Tahun, Page 60-66
ISSN 2089-001X (media online)
Available Online at <http://ejournal.uns.ac.id/index.php/jurnal-media-informatika>

Raya dalam proses pembelajaran dan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Diharapkan para peneliti akan menggunakan temuan ini sebagai panduan untuk menciptakan materi pendidikan mutakhir guna meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efisien, inovatif, dan kontemporer.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji *Paired Sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program keahlian MPLB dan Kuliner SMK-S YPSEI Palangka Raya, berdomisil di Jalan Yos Sudarso No. 13, Kelurahan Morning, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111. Sedangkan sampel penelitian diambil sebanyak dua kelas yang dipilih menggunakan teknik sampling jemb berjangka 8 siswa.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi aktivitas guru dan siswa.

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Tabel 3.1 Hasil Validitas Butir Soal

Item	Pretest	Posttest	Keterangan
X1	0.777	0.632	Valid
X2	0.608	0.632	Valid
X3	0.742	0.632	Valid
X4	0.634	0.632	Valid
X5	0.694	0.632	Valid
X6	0.807	0.632	Valid
X7	0.893	0.632	Valid
X8	0.849	0.632	Valid
X9	0.840	0.632	Valid
X10	0.749	0.632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2020

Instrumen penelitian menggunakan butir soal yang dilakukan kepada 10 siswa kelas XI menggunakan hasil uji validitas bahwa keseluruhan dari 10 item pernyataan adalah valid dari 10 soal.

b. Uji Reliabilitas

Commented [W15]: komentar: Deskripsi metode terdapat sehingga sulit untuk dipahami dan peneliti lain.

Siswa Perilaku: "Setelah siswa ini desain penelitian, jember/sumbu, instrumen, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data. Ika menggunakan algoritma atau rumus penelitian diolah menggunakan Equation Editor dan diberi nomor awal."

Commented [W16]: gunakan format tabel berbeda (fungsi garis horizontal di bagian atas, bawah, dan header)

bagian gunakan garis vertikal. Padukan sel-sel tabel di dalam tabel sebelum tabel tersebut muncul."

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 06, Nomor 8, Bulan Tahun, Page 60-66
ISSN 2089-001X (media online)
Available Online at <http://ejournal.uns.ac.id/index.php/jurnal-media-informatika>

meningkatkan bahwa aplikasi ini digunakan secara aktif sebagai media pembelajaran berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan produk pembelajaran menggunakan Canva, seperti desain presentasi dan tugas berbasis visual yang berkaitan dengan materi "Analisis Data".

Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang menunjukkan bahwa dari 8 siswa, seluruhnya berada pada kategori sangat baik dengan rerata skor 17-18 dari 20 persentase 80% hingga 90%. Secara keseluruhan, diperoleh jumlah skor 139 dari skor maksimal 160 dengan persentase 86,9%. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan aplikasi Canva dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal kreatifitas, pemahaman materi, kerja sama, penyelesaian tugas, dan kemampuan menggunakan pendapat.

Pada aspek kreatifitas (A), siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran menggunakan Canva, mulai dari memperhatikan penjelasan guru hingga terlibat dalam pembuatan tugas desain. Pada aspek pemahaman materi (B), siswa mampu memahami materi informatika yang disampaikan dengan bantuan media visual dari Canva, sehingga materi lebih mudah dipahami. Pada aspek kerja sama (C), siswa menunjukkan kemampuan berkolaborasi yang baik saat mengerjakan proyek secara kelompok. Pada aspek penyelesaian tugas (D), siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru dengan baik dan tepat waktu. Sementara pada aspek kemampuan menggunakan pendapat (E), sebagian besar siswa sudah mampu menyampaikan ide atau hasil karya mereka, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu meningkatkan rasa percaya diri.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Menurut Hidayati dkk. (2024) [14], penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi pelajaran. Menurut penelitian oleh Sawitri dkk. (2024) [1], materi pembelajaran Canva juga telah terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran yang lebih dinamis.

Selain itu, penggunaan Canva juga terlihat memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias karena pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga praktik langsung dalam membuat desain digital. Hal ini menunjukkan bahwa Canva digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak monoton. Menurut A. Putra dkk. (2020) [1], Canva adalah program yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, membuat presentasi, poster, infografis, gambar, dan template visual lainnya hanya dengan beberapa pilihan desain yang ditawarkan oleh alat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva di SMK-S YPSEI Palangka Raya telah berjalan dengan sangat baik, baik dari sisi guru maupun siswa. Canva digunakan sebagai media pembelajaran berbasis desain digital yang mampu mendukung pembelajaran informatika secara lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

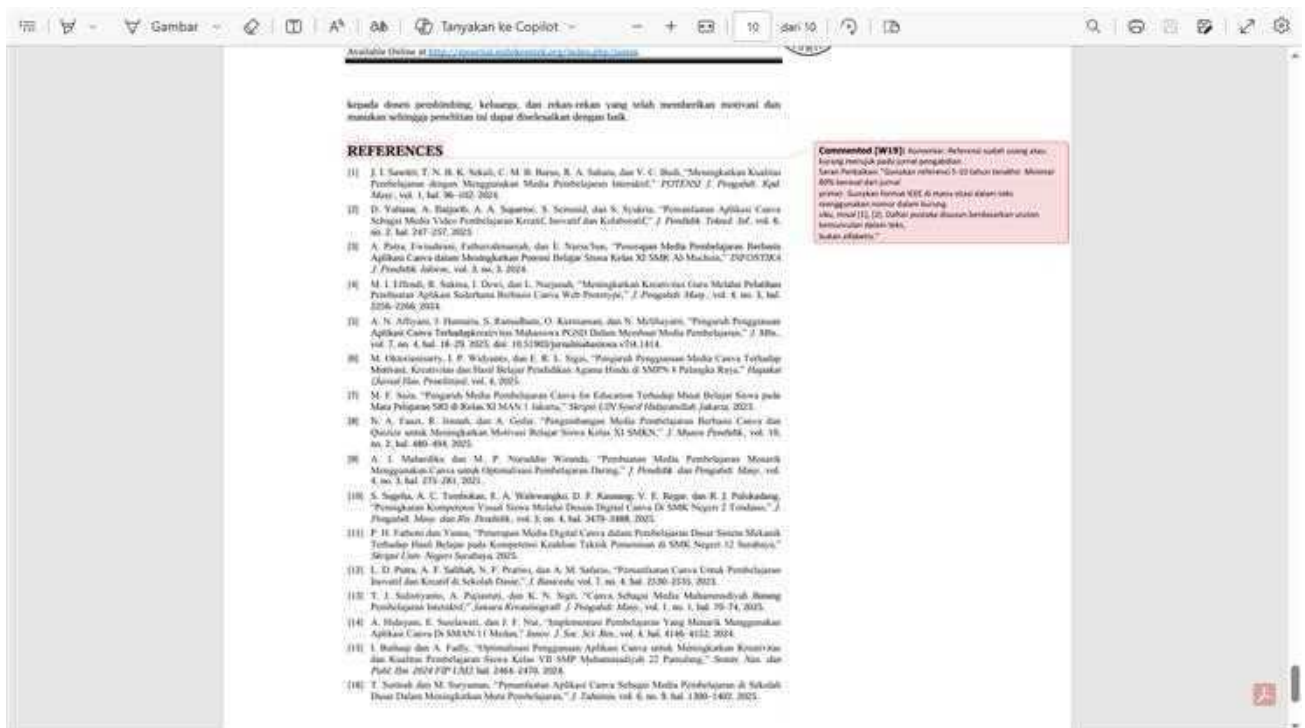
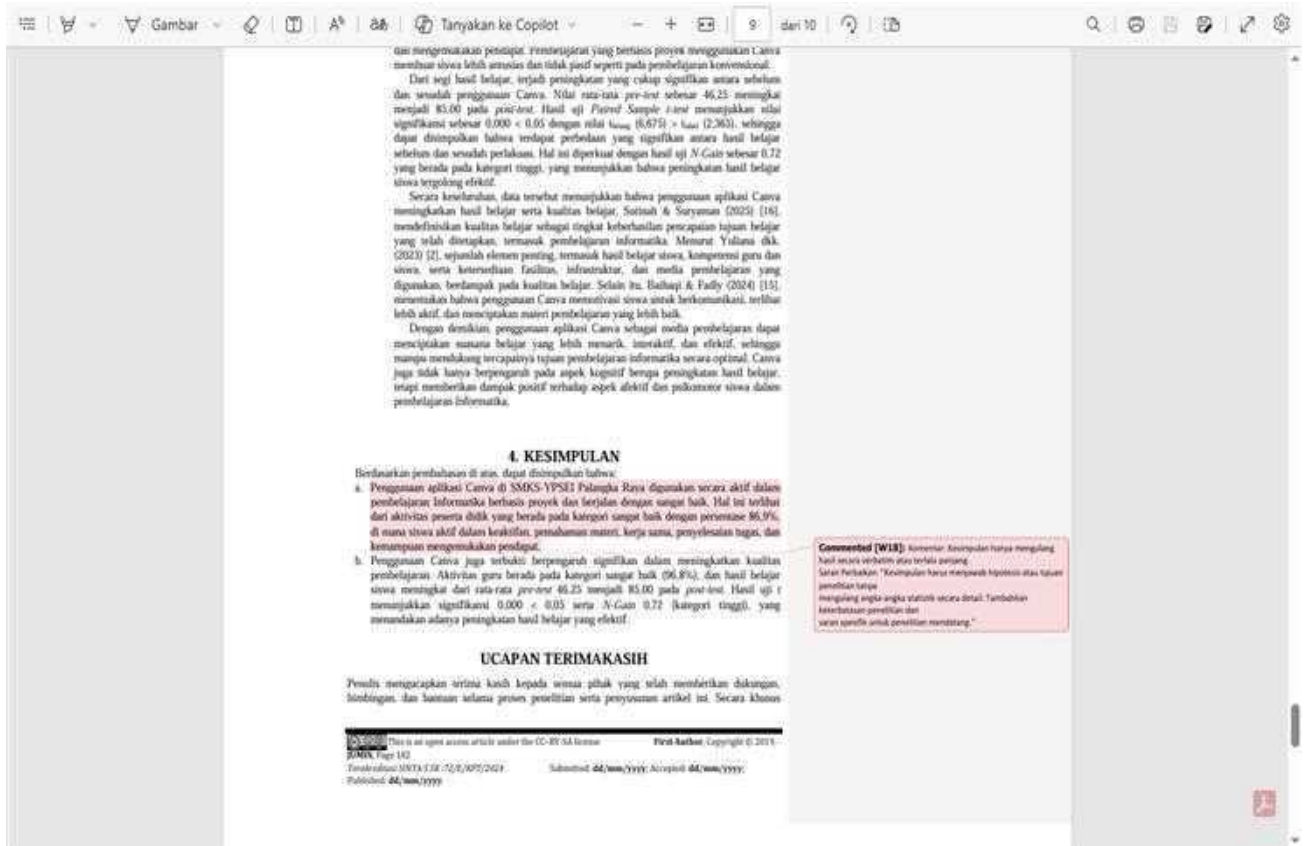
b. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran informatika di SMK-S YPSEI Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator, baik dari aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar siswa.

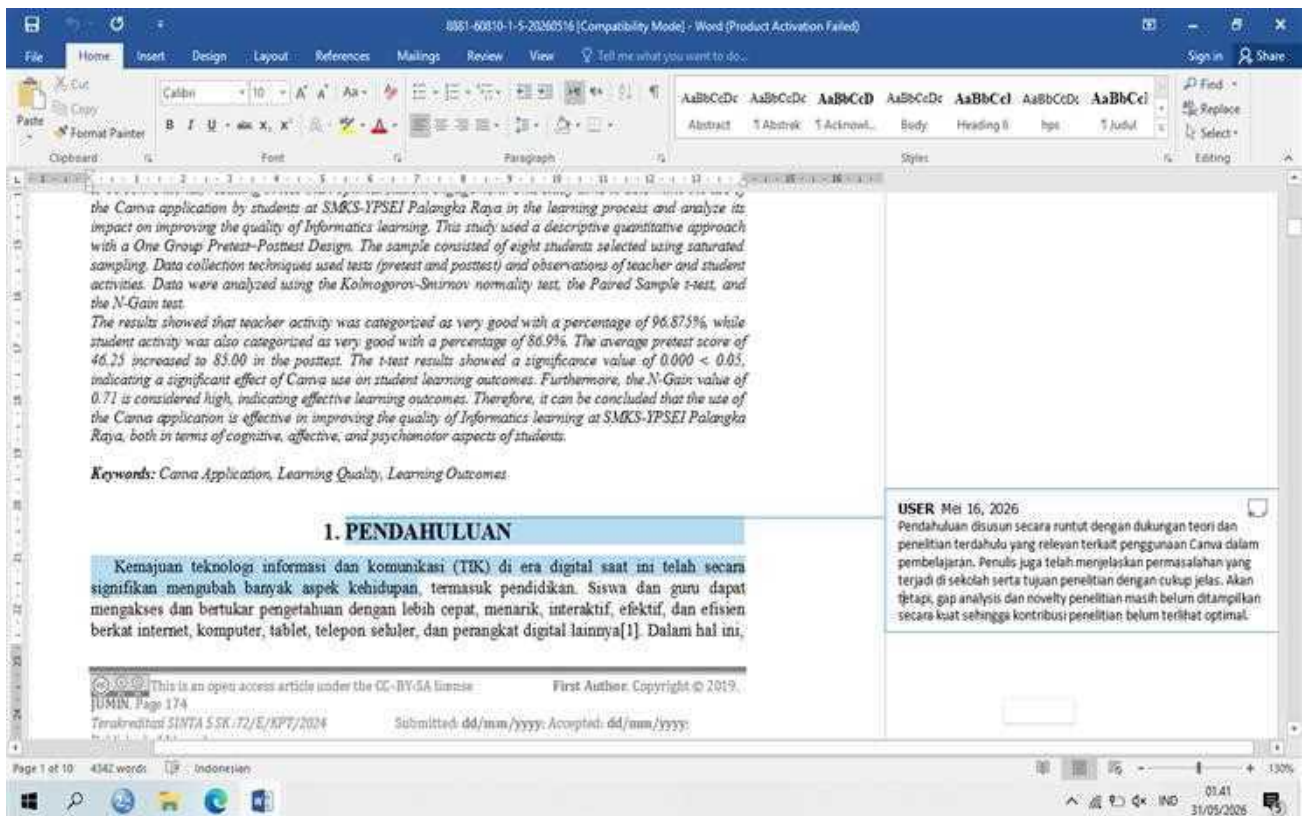
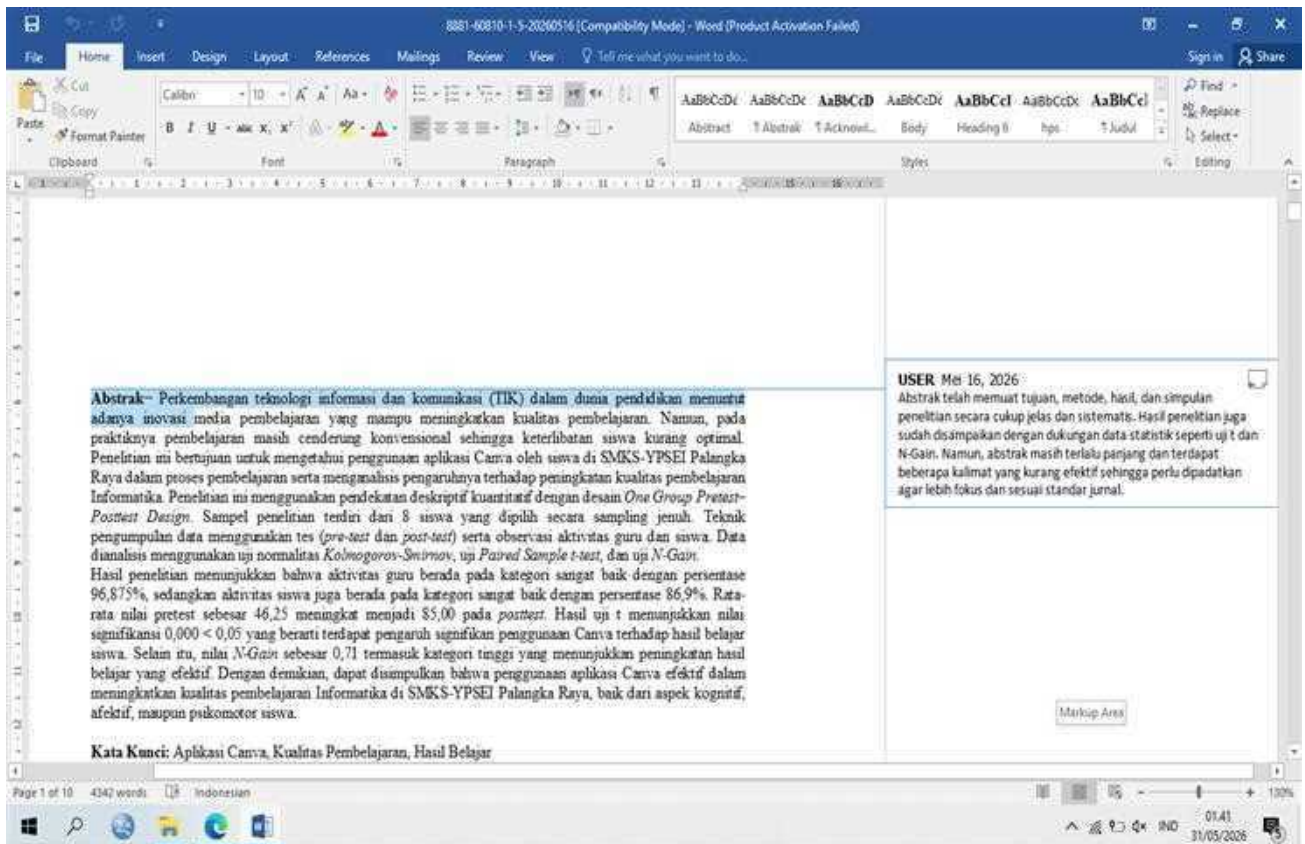
Dari segi aktivitas guru, diperoleh skor sebesar 62 dari skor maksimal 64 dengan persentase 96,8% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan

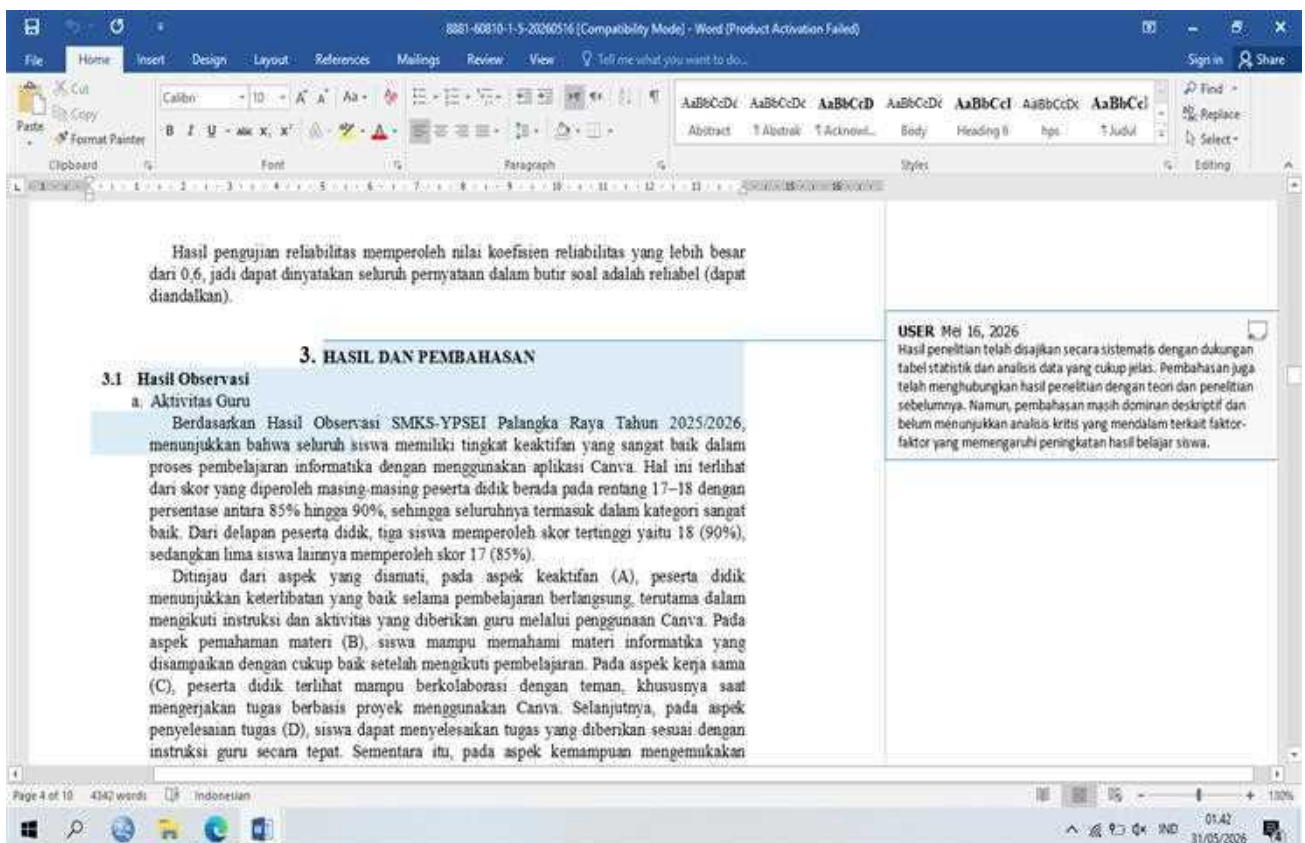
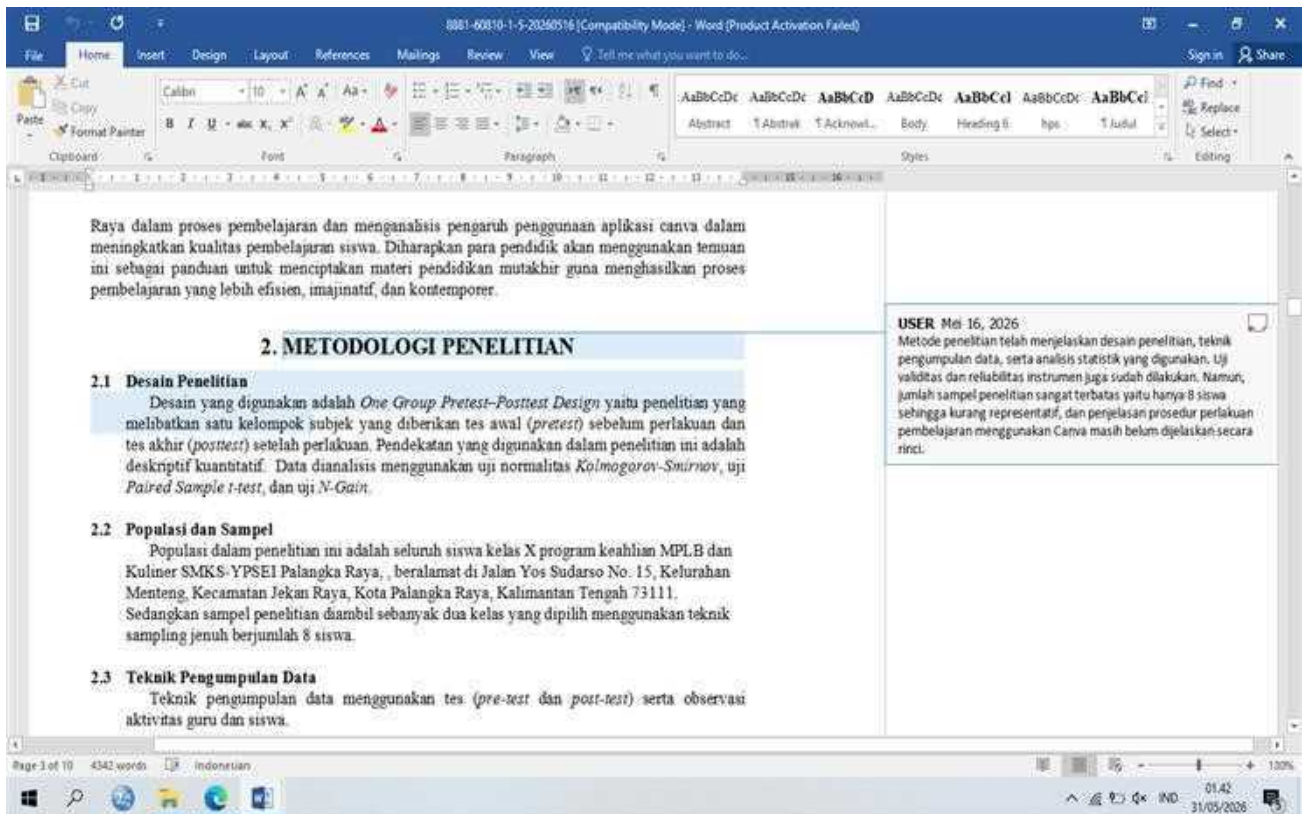
Commented [W17]: komentar: Penulis hanya "mendeskripsikan" data tanpa melakukan interpretasi mendalam.

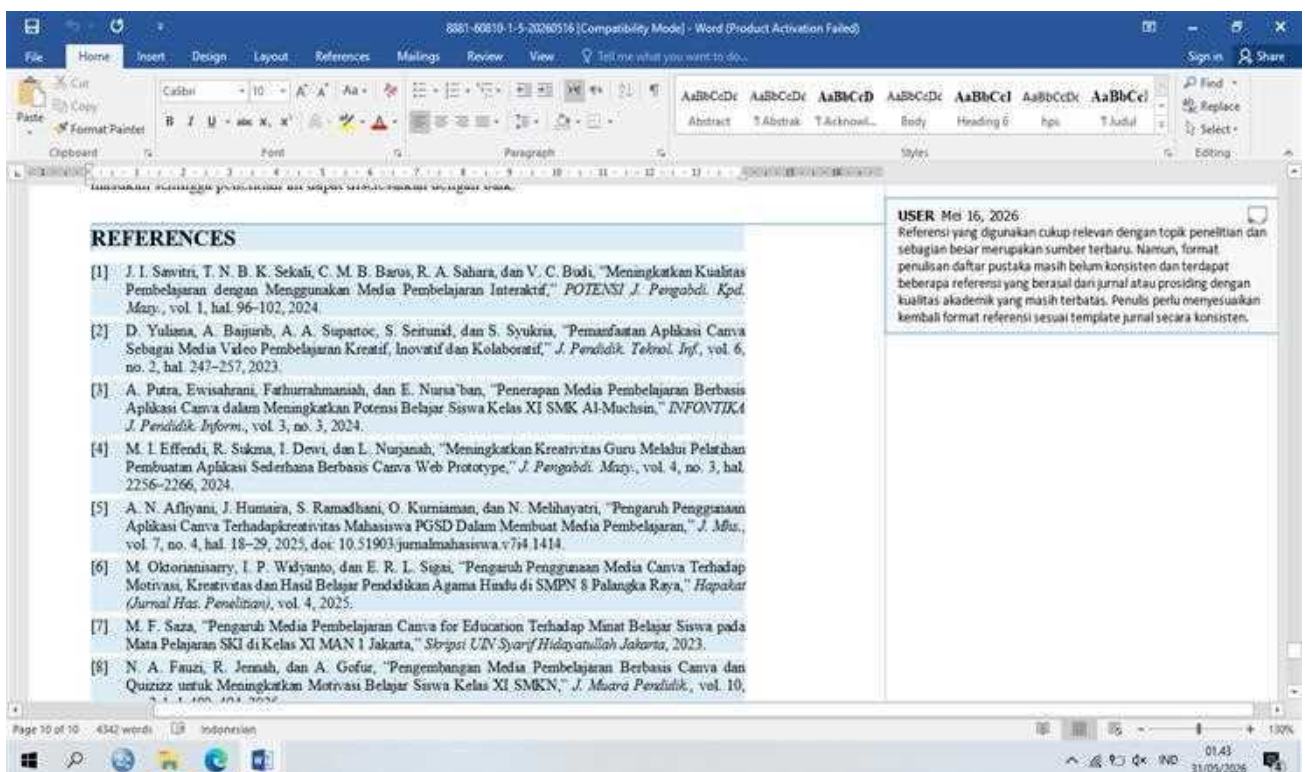
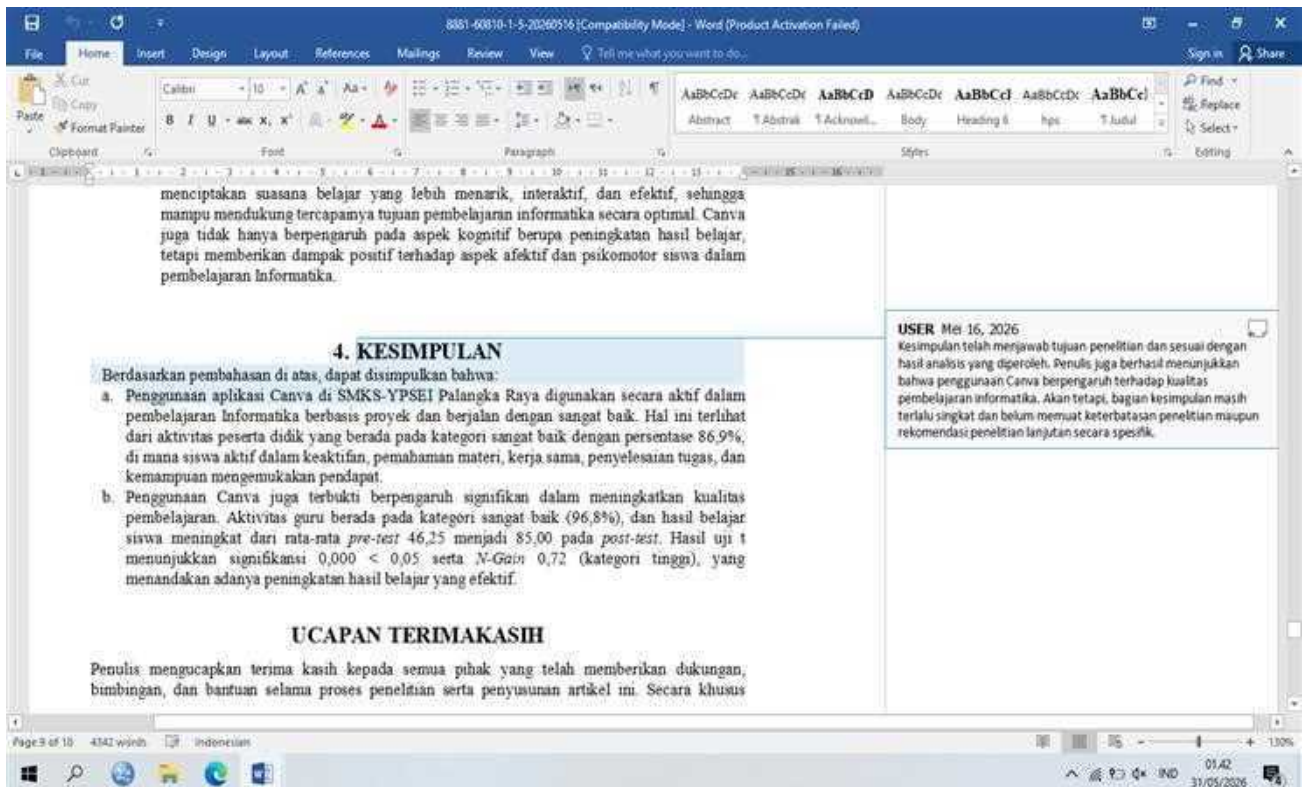
Siswa Perilaku: "Tidak hanya menyajikan data secara sistematis untuk tujuan. Pada bagian Pembahasan, penulis wajib membandingkan temuannya dengan hasil atau hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Bagaimana hasil Anda sama atau berbeda? Apa makna lebih dari temuan tersebut?"



Hasil tinjauan review pertama pada artikel jurnal 3 atau dokumen koreksi dari penelaah dibagian Lampiran Review







Hasil tinjauan review kedua pada artikel jurnal 3 atau dokumen koreksi dari penelaah dibagian Lampiran Review

Lampiran 4. Kartu Konsultasi Pembimbingan Tugas Akhir

KARTU KONSULTASI PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	
1. Nama Mahasiswa	: Dandi : Evi Maya Sihombing : Meynia Belenda
2. NIM	: 213010218010 : 213020218026 : 21310218006
3. Program Studi	: Teknologi Pendidikan
4. Pembimbing I	: Dr. Dra. Nani Setiawati M.Si.
5. Pembimbing II	: Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I.
6. Jenis Tugas Akhir	: Skripsi /Prototipe/Proyek/Jurnal Ilmiah/ Prosiding Magang Portofolio
7. Judul Tugas Akhir	1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LAB KOMPUTER TERHADAP ANTUSIAS BELAJAR SISWA DI SMK YPSEI PALANGKA RAYA 2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP PRESENTASI SISWA DI SMK YPSEI PALANGKA RAYA 3. INOVASI PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMA YPSEIPALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJAR

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Ttd. Pembimbing
1.	Senin, 09/02/2016	Proposal I	• Periksa kembali keabsahan. • Revisi tujuan penelitian (2, 3, 4) • Tambahkan metode.	f
2		Proposal II	• Presentasi → Motivasi • Latar belakang → revisi paragraf abstrak • Implikasi → revisi paragraf abstrak • Tujuan → merumuskan	f
3			• Tujuan yg dibutuhkan dalam penelitian • No 3 → rumuskan ke arah.	f
4		Proposal III	• Pokok atau tujuan penelitian • Implikasi → revisi rumusan masalah • Tujuan → formula di judul	f
5			• Metode → observasi • Analisis data → formula di judul • Kesimpulan → rumuskan di	f
6			• Tujuan → formula di judul dan	f
7	Kamis, 19/02/2016	Proposal I	• Pengantar margin & huf. • Tujuan penelitian no 3 & 4 direvisi	f

8			• Tambahkan desain penelitian, metode, jenis penelitian. • Kesimpulan -	fe
9		Proposed II	• bahas bab 1 dan 2 diperkuat oleh pendapat ahli teori. • uraian diarahkan pada usulan.	fe
10			• Tambahkan pengumpulan data dengan apa saja yang digunakan. • Tujuan dan uraian, uraian bl. kaji (me-han / pembahasan)	fe
11		Proposed III	• Analisis dan di bagian (uraian) • Tujuan (me-han / uraian) untuk menguji bagian proposal etc) • Kesimpulan -	fe
12		Bab III	Tambahkan metode kutipan langsung & tidak langsung.	fe
13	Rabu 22/04/24		Pembahasan isi dari jurnal	fe
14	Selasa 28/04/24		Pembahasan bab 5 akhir	fe
15	Kamis 30/04/24		Tambahkan data pendukung Perbaikan Teori Fit.	fe
16	Senin 04/05/24		Lanjutan	fe

17.	Selasa 09/09/24		pembahasan topik jurnal	
18.	Jumat 08/09/24		Penentuan tempat publish jurnal	
19.	Senin 11/09/24		Diskusi konten jurnal	
20.	Rabu P 12/09/24		Diskusi laporan Seminar hasil	
21.	Jumat 13/09/24		Persiapan dan pemanfaatan laporan serta pengecekan LoA	
22.	Senin 18/09/24		ACC Semhas	

Lampiran 5. Letter of Acceptance (LoA)



Jurnal Kolaborasi Sains dan Ilmu Terapan

Link Jurnal : <https://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/JutSIT>



Nomor : 2547-5581
 Email : journal@utilityproject.com

Letter of Acceptance (LoA)

Nomor: 122/JUKSIT/V/2026

Kepada Yth Bpk/Ibu/Sdr
Fenroy Yedithia*,

Di
Tempat

Dengan ini kami sampaikan bahwa artikel dengan rincian berikut dinyatakan diterima untuk diterbitkan di dalam **Jurnal Kolaborasi Sains dan Ilmu Terapan** yang diterbitkan oleh **Utiliti Project Solutin** pada Vol 4 No 2 Edisi April - Juni 2026.

Judul	:	Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - YPSEI Palangka Raya
Penulis	:	Fenroy Yedithia*, Nani Setyawati, Dandi, Evi Maya Sihombing, Meynia Bellenda
Institusi	:	Universitas Palangka Raya, Indonesia

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Palangka Raya, 11 May 2026




Roy Lamrun Sianturi, M.T



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Alamat Redaksi :
 Jl. Nipkairim, Per III, Deli Serdang, Kab. Sumatera Utara
 Bp/Wa : 08767057-0931 | Email : jurnal@utilityproject.com

Platform & workflow by
OJS / PKP

Letter of Accepted (LoA)

Penulis yang terkasih,

Atas nama panitia, kami dengan senang hati memberitahukan bahwa naskah Anda telah ditinjau oleh resensi dan mendapat nilai positif. Dengan ID artikel **8880** telah DITERIMA di **"Jurnal Media Informatika (JuMIn)"**, CALL FOR PAPER VOLUME **7 No 3 Mei - Juni 2026** dengan data sebagai berikut:

Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya

Dandi*,Evi Maya Sihombing,Meynia Bellenda

Universitas Palangka Raya, Indonesia

Menerima ARTIKEL LENGKAP sekarang pada PROSES PRODUCTION untuk DITERBITKAN di **Jurnal Media Informatika (JuMIn)** dan akan dipublikasikan. Kami berterima kasih banyak atas partisipasi Anda dan sekali lagi mengucapkan selamat atas pencapaian anda, di:

EDISI 7, CAL FOR PAPER 7 No 3 Mei - Juni 2026

Indonesia, 11-05-2026

Editor in Chief



Priyos A. Sianturi, M.Kom
NIDN. 0126099101



Indeks by :



Letter of Accepted (LoA)

Penulis yang terkasih,

Atas nama panitia, kami dengan senang hati memberitahukan bahwa naskah Anda telah ditinjau oleh resensi dan mendapat nilai positif. Dengan ID artikel **8881** telah DITERIMA di **"Jurnal Media Informatika (JuMin)"**, CALL FOR PAPER VOLUME **7 No 3 Mei - Juni 2026** dengan data sebagai berikut:

**Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya
Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika**

Evi Maya Sihombing*,Meynia Bellenda,Dandi

Universitas Palangka Raya, Indonesia

Menerima ARTIKEL LENGKAP sekarang pada PROSES PRODUCTION untuk DITERBITKAN di **Jurnal Media Informatika (JuMin)** dan akan dipublikasikan. Kami berterima kasih banyak atas partisipasi Anda dan sekali lagi mengucapkan selamat atas pencapaian anda, di:

EDISI 7, CAL FOR PAPER 7 No 3 Mei - Juni 2026

Indonesia, 11-05-2026

Editor in Chief



Priatna A. Sianturi, M.Kom
NIDN. 0126099101



Indeks by :



Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

	PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN RISET DAN INOVASI DAERAH Jalan Diponegoro No. 60 Tlp/Fax (0536) 3221645, Website: www.bapperida.kalteng.go.id Pos-el: bapperida@kalteng.go.id Palangka Raya 73111
<u>IZIN PENELITIAN</u> Nomor : 072/0491/5/VI/Bdrda/2026	
Membaca :	Surat dan Wakil Dekan FKIP Universitas Palangka Raya Nomor : 2805/UN24.3/D1/2026 Tanggal 13 MEI 2026.
Perihal :	Surat Izin Penelitian
Mengingat :	
	1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002, Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
	2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
	3. Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 12 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 59 Tahun 2008 Tentang Tata Cara Pemberian Izin Penelitian / Pendataan Bagi Setiap Instansi Pemerintah maupun Non Pemerintah.
Memberikan Izin Kepada :	DANDI
NIM :	2130102180101
Tim Survey / Peneliti dari :	MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS PALANGKA RAYA serta TIM PENYUSUN ARTIKEL ATAU JURNAL ILMIAH
Akan melaksanakan Penelitian yang berjudul :	PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA SMKS – YPSEI PALANGKA RAYA PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS – YPSEI PALANGKA RAYA PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS – YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA
Lokasi :	SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
a. Setiap peneliti di tempat lokasi penelitian harus melaporkan diri kepada Pejabat yang berwenang setempat.	
b. Hasil Penelitian ini supaya disampaikan kepada :	
1). Kepala BAPPERIDA Provinsi Kalimantan Tengah berupa Soft Copy.	
2). SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA Sebanyak 1 (Satu) eksemplar.	
c. Surat Izin Penelitian ini agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah; tetapi hanya digunakan untuk keperluan ilmiah;	
d. Surat Izin Penelitian ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila peneliti tidak memenuhi ketentuan-ketentuan pada butir a, b dan c tersebut diatas,	
e. Surat Izin penelitian ini berlaku sejak diterbitkan dan berakhir pada tanggal 31 AGUSTUS 2026	
Demikian Surat izin penelitian ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
DIKELUARKAN DI : PALANGKA RAYA PADA TANGGAL 20 MEI 2026 AN KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN, RISET DAN INOVASI DAERAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH, RUMAH RISET DAN INOVASI DAERAH  ST, MT Palangka Raya Tk.I No. 07412232000831002	
Tembusan disampaikan kepada Yth.	
1. Gubernur Kalimantan Tengah Sebagai Laporan.	
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah.	
3. Wakil Dekan FKIP Universitas Palangka Raya.	

Lampiran 7. Surat Tugas Tim Penguji Hasil Tugas Akhir



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Kampus UPR Tunjung Nyaho Jalan Yos Sudarso
Kalimantan Tengah Palangka Raya (73111)
Email : fkip@upr.ac.id - Laman : fkip.upr.ac.id

SURAT TUGAS TIM PENGUJI SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nomor : 245/UN24.3.1.4/DT/2026

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya memberikan tugas kepada Tim Penguji sebagai berikut:

No	Nama	Pangkat Golongan/Jabatan	Keterangan
1	Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 196201091986031002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor Kepala	Ketua
2	Dr. Dra. Nani Setiwati, M.Si NIP. 196107111985032002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor	Penguji I
3	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I. NIP. 199208112022031010	Penata Muda Tk. I / III.b Asisten Ahli	Penguji II

Nama : Dandi
N I M : 213010218010
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Hari, Tanggal/Waktu : Selasa, 26 Mei 2026 / 08.00 - 09.30 WIB
Jenis Tugas Akhir : Jurnal
Judul Tugas Akhir : 1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LAB. KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA POWERPOINT BAGI GURU SMP

Pelaksanaan/Ruang : **Offline (Ruang Micro Teaching PS Teknologi Pendidikan)**

Surat Tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 22 Mei 2026

Koordinator Program Studi,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara Elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSE





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Kampus UPR Tunjung Nyaho Jalan Yos Sudarso
Kalimantan Tengah Palangka Raya (73111)
Email : fkip@upr.ac.id - Laman : fkip.upr.ac.id

SURAT TUGAS TIM PENGUJI SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nomor : 246/UN24.3.1.4/DT/2026

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya memberikan tugas kepada Tim Penguji sebagai berikut:

No	Nama	Pangkat Golongan/Jabatan	Keterangan
1	Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 196201091986031002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor Kepala	Ketua
2	Dr. Dra. Nani Setiwati, M.Si NIP. 196107111985032002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor	Penguji I
3	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I. NIP. 199208112022031010	Penata Muda Tk. I / III.b Asisten Ahli	Penguji II

Nama : Evi Maya Sihombing
N I M : 213020218026
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Hari, Tanggal/Waktu : Selasa, 26 Mei 2026 / 08.00 - 09.30 WIB
Jenis Tugas Akhir : Jurnal
Judul Tugas Akhir :
1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LAB. KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA POWERPOINT BAGI GURU SMP
Pelaksanaan/Ruang : **Offline (Ruang Micro Teaching PS Teknologi Pendidikan)**

Surat Tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 22 Mei 2026

Koordinator Program Studi,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- Dokumen ini bertanda ditandatangani secara Elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSR E





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Kampus UPR Tunjung Nyaho Jalan Yos Sudarso
Kalimantan Tengah Palangka Raya (73111)
Email : fkip@upr.ac.id - Laman : fkip.upr.ac.id

SURAT TUGAS TIM PENGUJI SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nomor : 247/UN24.3.1.4/DT/2026

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya memberikan tugas kepada Tim Penguji sebagai berikut:

No	Nama	Pangkat Golongan/Jabatan	Keterangan
1	Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 196201091986031002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor Kepala	Ketua
2	Dr. Dra. Nani Setiwati, M.Si NIP. 196107111985032002	Pembina Tk. I / IV.b Lektor	Penguji I
3	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I. NIP. 199208112022031010	Penata Muda Tk. I / III.b Asisten Ahli	Penguji II

Nama : Meynia Belenda
NIM : 213010218006
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Hari, Tanggal/Waktu : Selasa, 26 Mei 2026 / 08.00 - 09.30 WIB
Jenis Tugas Akhir : Jurnal
Judul Tugas Akhir :
1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LAB. KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA POWERPOINT BAGI GURU SMP
Pelaksanaan/Ruang : **Offline (Ruang Micro Teaching PS Teknologi Pendidikan)**

Surat Tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 22 Mei 2026

Koordinator Program Studi,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara Elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSE



Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ALUMNI SARJANA EKONOMI INDONESIA
SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA**

Alamat: Jalan Yos Sudarso No.15 Palangka Raya
Website: <https://smks-ypsei.sch.id/> ; e-mail : smkiselpraya@gmail.com
KOTA PALANGKA RAYA PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 085.03/SMKS-YPSEI/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMKS YPSEI Palangka Raya
Alamat : Jl. Yos Sudarso Nomor 15 Kota Palangka Raya

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : DANDI
NIM : 213020218010
Jenjang : S-1
Jurusan, Program Studi : Ilmu Pendidikan, Teknologi Pendidikan
Universitas : Universitas Palangka Raya

Telah selesai melaksanakan Penelitian/Observasi di SMKS-YPSEI Palangka Raya untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tugas Akhir yang berjudul:

1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 22 Mei 2026
Kepala Sekolah,

ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Penata IIIc
19851204 201101 2 016



**YAYASAN PENDIDIKAN ALUMNI SARJANA EKONOMI INDONESIA
SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA**

Alamat: Jalan Yos Sudarso No.15 Palangka Raya
Website: <https://smks-ypsei.sch.id/>; e-mail: smkseiprayera@gmail.com
KOTA PALANGKA RAYA PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 084.03/SMKS-YPSEI/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMKS YPSEI Palangka Raya
Alamat : Jl. Yos Sudarso Nomor 15 Kota Palangka Raya

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : MEYNIA BELEND
NIM : 213020218006
Jenjang : S-1
Jurusan, Program Studi : Ilmu Pendidikan, Teknologi Pendidikan
Universitas : Universitas Palangka Raya

Telah selesai melaksanakan Penelitian/Observasi di SMKS-YPSEI Palangka Raya untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tugas Akhir yang berjudul:

1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Palangka Raya, 22 Mei 2026
Kepala Sekolah,

ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Penata Ilm
NIP. 198512042011012016



**YAYASAN PENDIDIKAN ALUMNI SARJANA EKONOMI INDONESIA
SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA**

Alamat: Jalan Yos Sudarso No. 15 Palangka Raya
Website: <https://smks-ypsei.sch.id/> ; e-mail: smkseiprayera@gmail.com
KOTA PALANGKA RAYA PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 083.03/SMKS-YPSEI/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMKS YPSEI Palangka Raya
Alamat : Jl. Yos Sudarso Nomor 15 Kota Palangka Raya

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : EVI MAYA SHOMBING
NIM : 213020218026
Jenjang : S-1
Jurusan, Program Studi : Ilmu Pendidikan, Teknologi Pendidikan
Universitas : Universitas Palangka Raya

Telah selesai melaksanakan Penelitian/Observasi di SMKS-YPSEI Palangka Raya untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tugas Akhir yang berjudul:

1. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
2. PENGARUH KETERBATASAN FASILITAS PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA
3. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 22 Mei 2026
Kepala Sekolah,

ANGELIS EVINTHA, S.Pd
Penata IIIe
NIP. 19851204 201101 2 016

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gerbang Sekolah SMKS-YPSEI



Lab. Komputer SMKS-YPSEI



Penyerahan Surat Observasi/ Penelitian
di SMKS-YPSEI



Melakukan konsultasi bersama
Kepala Sekolah SMKS-YPSEI
Tentang Fasilitas Sekolah



Melakukan konsultasi bersama guru
SMKS-YPSEI



Konsultasi Terakhir Dengan Guru
Mata Pelajaran Informatika



Melakukan konsultasi bersama Dosen
Pembimbing I



Melakukan konsultasi bersama Dosen
Pembimbing II dan Koordinator
Prodi Teknologi Pendidikan



Melakukan pengenalan dengan siswa SMKS-YPSEI sebelum penelitian



Pembelajaran Penggunaan Lab. Komputer



Melakukan pengisian kuesioner atau angket Penelitian oleh siswa SMKS-YPSEI



Penyampaian Materi Informatika sebelum penggunaan aplikasi Canva



Pembelajaran Penggunaan Aplikasi
Canva



Mendampingi siswa dalam
penggunaan aplikasi Canva

Lampiran 10. Karya Ilmiah 1

KARYA ILMIAH



**PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LABORATORIUM
KOMPUTER TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA
DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA**

disusun oleh:

**DANDI
NIM. 213010218010**

**EVI MAYA SIHOMBING
NIM. 213020218026**

**MEYNIA BELLENDIA
NIM. 213010218006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2025/2026**

ABSTRAK

Rendahnya antusiasme belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional dan kurang optimalnya pemanfaatan laboratorium komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan laboratorium komputer terhadap antusiasme belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jumlah sampel 18 siswa yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, dan uji t melalui SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer berada pada kategori tinggi, dan antusiasme belajar siswa juga berada pada kategori cukup tinggi. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 2,700 dengan signifikansi $0,002 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan laboratorium komputer terhadap antusiasme belajar siswa. Guru perlu mengoptimalkan penggunaan laboratorium komputer secara efektif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran.

Kata Kunci: Laboratorium Komputer, Antusiasme Belajar, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Low student enthusiasm for learning is caused by conventional learning and the suboptimal use of the computer laboratory at SMKS-YPSEI Palangka Raya. The purpose of this study was to determine the effect of computer laboratory use on student enthusiasm for learning. The method used was a descriptive quantitative approach, with a sample of 18 students drawn using a saturated sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using validity, reliability, normality, linearity, simple linear regression, and the t-test using SPSS.

The results showed that computer laboratory use was high, and student enthusiasm for learning was also quite high. The t-test results showed a calculated t-value of 2.700 with a significance level of $0.002 < 0.05$, indicating a significant effect between computer laboratory use and student enthusiasm for learning. Teachers need to optimize the use of computer laboratories effectively and innovatively to support learning.

Keywords: *Computer Laboratory, Learning Enthusiasm, Learning Media*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan kegiatan belajar dan membelajarkan siswa di dalam kelas. Proses ini tidak hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga mencakup interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk membelajarkan siswa secara aktif dan efektif di dalam kelas (Nurhasanah *et al.*, 2025).

Namun di era sekarang, kegiatan pembelajaran masih sering disajikan secara konvensional dengan berfokus pada guru (*teacher centered*). Penyampaian materi cenderung berlangsung satu arah, hanya sebatas transfer informasi tanpa didukung oleh media pembelajaran yang berkembang. Kondisi ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pembelajaran tidak berpusat pada siswa, maka minat belajar serta antusiasme siswa akan mengalami penurunan (Intaniasari *et al.*, 2022). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru serta kurangnya variasi metode pembelajaran menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas (Hidayat & Mulyono, 2023)

Salah satu permasalahan utama yang muncul dalam kondisi tersebut adalah rendahnya antusiasme belajar siswa. Penggunaan metode ceramah secara dominan dalam pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan dan jenuh, sehingga suasana belajar menjadi kurang aktif dan kurang menyenangkan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran serta kurang optimal dalam menyerap informasi yang diberikan, bahkan berdampak pada kesulitan dalam menghadapi soal-soal ujian (Destrivo *et al.*, 2023). Kondisi ini juga diperkuat dengan kenyataan bahwa suasana kelas menjadi kurang kondusif dan siswa sering terlihat tidak

bersemangat ketika pembelajaran berlangsung (Sriwati *et al.*, 2026).

Rendahnya antusiasme belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor penyebab, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Antusiasme belajar sendiri merupakan sikap siswa yang menunjukkan semangat, gairah, serta minat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Intaniasari *et al.*, 2022). Semakin tinggi tingkat antusiasme siswa dalam belajar, maka semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai prestasi yang optimal, dan sebaliknya, rendahnya antusiasme akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Rodhiyah *et al.*, 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa adalah dengan memanfaatkan laboratorium komputer sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pemanfaatan laboratorium komputer yang dikelola dengan baik dapat menciptakan layanan pembelajaran yang lebih optimal, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar serta kualitas hasil belajar siswa (Pitriani, 2023). Dengan adanya pembelajaran yang melibatkan teknologi, siswa diharapkan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan laboratorium komputer dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Laboratorium komputer merupakan sarana yang digunakan untuk kegiatan praktikum komputer sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Jadmiko & Wulan, 2022). Melalui pemanfaatan laboratorium komputer, siswa dapat belajar secara langsung melalui praktik, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Sriwati *et al.*, 2026). Selain itu, fasilitas laboratorium yang memadai juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan eksploratif dalam belajar (Harahap *et al.*, 2025). Pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan siswa mengakses

berbagai sumber belajar yang lebih variatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Modeong *et al.*, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif terhadap minat dan antusiasme belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jadmiko & Wulan (2022), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Penelitian oleh Mujahid *et al.* (2023) juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer mampu meningkatkan literasi digital serta pemahaman siswa melalui praktik langsung. Selain itu, penelitian oleh Modeong *et al.* (2025), menyatakan bahwa penggunaan laboratorium komputer memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKS-YPSEI Palangka Raya, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan metode yang kurang variatif. Selain itu, pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah tersebut belum optimal dan fasilitas yang tersedia juga belum cukup memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif siswa serta rendahnya minat dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk mengoptimalkan penggunaan laboratorium komputer sebagai media pembelajaran guna meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan laboratorium komputer. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan laboratorium komputer terhadap antusias belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan laboratorium komputer terhadap antusiasme belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu pendidikan mengenai pemanfaatan laboratorium komputer dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap antusiasme belajar siswa, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi sekolah, dapat menjadi bahan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan laboratorium komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya agar lebih optimal dan efektif.
- b) Bagi guru, dapat menjadi masukan dalam meningkatkan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa melalui pemanfaatan laboratorium komputer.
- c) Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Laboratorium Komputer

Komputer merupakan media elektronik yang banyak digunakan untuk membantu manusia dalam mengelola data serta menyimpan informasi (*data storage*) secara lebih praktis, cepat, dan efisien dalam berbagai kebutuhan (Amerza *et al.*, 2023). Laboratorium merupakan unit kerja dengan sumber daya

manusia, ruang khusus, dan media pembelajaran yang mendukung peningkatan minat mengajar guru dan belajar siswa, sehingga perlu dikelola secara optimal sebagai sarana penunjang proses pembelajaran di sekolah (Pitriani, 2023).

Laboratorium komputer merupakan ruang yang dilengkapi peralatan praktik, berfungsi sebagai sarana pembelajaran, pusat pengujian teori dan inovasi, serta tempat pelaksanaan kegiatan belajar bagi guru, peserta didik, dan pihak terkait (Ulya & Kurniawan, 2024). Laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, khususnya pada kompetensi keahlian yang menggunakan komputer sebagai alat utama dalam kegiatan praktik. Pemanfaatan laboratorium secara efektif menjadi salah satu syarat penting dalam pelaksanaan pembelajaran praktikum (Khafid & Fahmi, 2022). Menurut Marliany *et al.* (2025), laboratorium komputer adalah sarana pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan praktikum komputer serta menjadi indikator penting dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Kualitas laboratorium komputer, menurut Gie dalam Subowo (2008), dapat diukur melalui lima indikator, yaitu 1) lokasi atau ruang belajar, 2) pencahayaan, 3) suhu atau pendingin ruangan, 4) kelengkapan sarana pembelajaran, serta 5) kebersihan ruangan (Marliany *et al.*, 2025).

B. Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar merupakan sikap yang ditunjukkan siswa berupa semangat dan gairah yang tinggi, disertai minat yang besar untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Intaniasari *et al.*, 2022). Rasa antusias dapat diartikan sebagai emosi positif yang berperan penting dalam proses belajar, karena tanpa keterlibatan emosi, kemampuan ingatan terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal dalam aktivitas saraf otak (Destrivo *et al.*, 2023). Antusiasme belajar adalah dorongan berupa gairah, semangat, dan minat yang berasal dari dalam diri individu, baik secara spontan maupun dari pengalaman, serta mencerminkan keyakinan untuk mencapai tujuan (Pratiwi, 2021).

Antusiasme merupakan gairah dan semangat yang mendorong seseorang

untuk melakukan tugas dengan senang hati serta menunjukkan keterlibatan aktif karena menyadari pentingnya suatu kegiatan, termasuk dalam proses pembelajaran (Rodhiyah *et al.*, 2021). Adapun indikator dari antusiasme belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar, yaitu: 1) respon, 2) perhatian, 3) kemauan, 4) konsentrasi, dan 5) kesadaran (Pratiwi, 2021).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2021).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan dan meringkas berbagai kondisi, situasi, atau variabel yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi di lapangan, kemudian mengungkap karakteristik atau gambaran dari kondisi, situasi, atau variabel tersebut.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dan Kuliner di SMK-YPSEI Palangka Raya.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 18 siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK-YPSEI Palangka Raya yang beralamat

di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111.

Waktu penelitian dimulai setelah memperoleh izin penelitian dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner merupakan instrumen atau alat pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, responden diminta untuk memilih kategori jawaban yang telah disediakan oleh peneliti, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Untuk skala Likert, setiap jawaban diberi bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Skor Kategori Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Arikunto (2010)

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas butir soal yang dilakukan menggunakan program *ANATES* uraian. Secara umum, validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi product momen yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

X : Skor item

Y : Skor total

N : Jumlah siswa

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item	r hitung (tertinggi)	r tabel (0,632)	Keterangan
X1	0,854	0,632	Valid
X2	0,867	0,632	Valid
X3	0,804	0,632	Valid
X4	0,94	0,632	Valid
X5	0,758	0,632	Valid
X6	0,83	0,632	Valid
X7	0,83	0,632	Valid
X8	0,94	0,632	Valid
X9	0,867	0,632	Valid
X10	0,773	0,632	Valid
X11	0,791	0,632	Valid
X12	0,83	0,632	Valid
X13	0,758	0,632	Valid
X14	0,681	0,632	Valid
X15	0,971	0,632	Valid
X16	0,574	0,632	Tidak valid
X17	0,885	0,632	Valid
X18	0,943	0,632	Valid
X19	0,621	0,632	Tidak valid
X20	0,509	0,632	Tidak valid
X21	0,971	0,632	Valid
X22	0,655	0,632	Valid
X23	0,557	0,632	Tidak valid
X24	0,971	0,632	Valid
X25	0,802	0,632	Valid
X26	0,885	0,632	Valid
X27	0,802	0,632	Valid
X28	0,69	0,632	Valid
X29	0,736	0,632	Valid
X30	0,715	0,632	Valid
Y1	0,798	0,632	Valid
Y2	0,745	0,632	Valid
Y3	0,769	0,632	Valid

Y4	0,689	0,632	Valid
Y5	0,74	0,632	Valid
Y6	0,913	0,632	Valid
Y7	0,524	0,632	Tidak valid
Y8	0,598	0,632	Tidak valid
Y9	0,732	0,632	Valid
Y10	1	0,632	Valid
Y11	0,913	0,632	Valid
Y12	0,885	0,632	Valid
Y13	0,732	0,632	Valid
Y14	1	0,632	Valid
Y15	0,773	0,632	Valid
Y16	0,537	0,632	Tidak valid
Y17	1	0,632	Valid
Y18	1	0,632	Valid
Y19	0,773	0,632	Valid
Y20	0,916	0,632	Valid
Y21	0,686	0,632	Valid
Y22	0,678	0,632	Valid
Y23	0,885	0,632	Valid
Y24	0,798	0,632	Valid
Y25	0,74	0,632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, sebagian besar item pada variabel X dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X16, X19, X20, dan X23 yang memiliki nilai $< 0,632$ sehingga dinyatakan tidak valid. Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y7, Y8 dan Y16 karena tidak memenuhi kriteria.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Instrumen akan dinyatakan reliabel apabila instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan koefisien $\geq 0,6$. Jika reliabilitas $\leq 0,6$, maka instrumen tersebut tidak reliabel. Analisis ini menggunakan alat berupa SPSS 22.00 for Windows.

Tabel 3. 2 Koefisien Reliabilitas Instrumen Penelitian

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
0,0 – 0,2	Sangat rendah
>0,2 – 0,4	Rendah
>0,4 – 0,6	Sedang
>0,6 – 0,8	Tinggi
>0,8 – 1,0	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Laboratorium Komputer (X)	0,709	18	Reliabel
Antusiasme Belajar (Y)	0,705	23	Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel Laboratorium Komputer (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,709, yang menunjukkan bahwa instrumen termasuk dalam kategori reliabel. Sementara itu, variabel Antusiasme Belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,705, yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, seluruh item pada kedua variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Ada dua cara mendeteksi apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS maka pengambilan keputusan adalah:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) atau nilai probabilitas > 0,05 maka data linear.
- 2) Jika nilai signifikan (Sig.) atau nilai probabilitas < 0,05 maka data tidak linear.

b. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini variabel bebas mencakup Penggunaan Laboratorium Komputer sedangkan variabel terikatnya adalah Antusiasme Belajar Siswa.

a. Regresi Linear Sederhana

Model persamaan regresi linear sederhana terdapat pada variabel Antusiasme Belajar Siswa (Y), Penggunaan Laboratorium Komputer (X). Adapun model penelitiannya sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx + \dots B_n x_n + e$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi (Duwi Prayitno, 2019)

e = eror

Adapun regresi sederhana pada penelitian ini adalah:

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Antusiasme Belajar Siswa

X = Penggunaan Laboratorium Komputer

a = Konstanta

b = Koefisien regresi (Duwi Prayitno, 2019)

e = eror

b. Uji T

Pengujian hipotesis parsial dengan menggunakan:

Cara mengambil keputusan dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu:

- a) Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel X dengan variabel Y .
- b) Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel X dengan variabel Y .

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi merupakan suatu gambaran data dari masing-masing variabel yang diperoleh saat berada di lapangan.

Tabel 4. 1 Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Laboratorium Komputer	18	77	121	98,06	14,140
Antusiasme Belajar Siswa	18	78	94	85,17	5,136
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat dilihat nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian. Uraian distribusi data untuk setiap variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel X (Penggunaan Laboratorium Komputer): Memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 98,06 dengan nilai minimum 77 dan nilai maksimum 121. Standar deviasi sebesar 14,140 menunjukkan bahwa variasi data Penggunaan Laboratorium Komputer antar responden relatif cukup besar. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat penggunaan laboratorium komputer oleh responden memiliki perbedaan yang cukup beragam.
2. Variabel Y (Antusiasme Belajar Siswa): Memiliki nilai rata-rata sebesar 85,17 dengan nilai minimum 78 dan nilai maksimum 94. Standar deviasi sebesar 5,136 menunjukkan bahwa penyebaran data Antusiasme Belajar Siswa relatif kecil, sehingga tingkat antusiasme belajar siswa antar responden cenderung lebih homogen atau stabil.

Selanjutnya, menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1. Deskripsi Data Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 77
- Nilai maksimum = 121
- Mean (rata-rata) = 8,06
- Standar deviasi = 14,140

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($Mi + 1SDi$) = $98,06 + 14,14 = 112,20$
- Batas Bawah ($Mi - 1SDi$) = $98,06 - 14,14 = 83,92$

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 112,20$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$98,06 \leq X < 112,20$	8	44,4	Tinggi
3	$83,92 \leq X < 98,06$	3	16,7	Rendah

4	$X < 83,92$	3	16,7	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer oleh responden cenderung sudah baik dan cukup intensif. Selanjutnya, responden yang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 22,2%, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil responden telah menggunakan laboratorium komputer secara optimal.

Sementara itu, kategori rendah dan sangat rendah masing-masing sebesar 16,7%, yang mengindikasikan masih terdapat responden yang belum memanfaatkan laboratorium komputer secara maksimal. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan laboratorium komputer pada responden penelitian ini cenderung berada pada kategori tinggi, meskipun masih terdapat variasi penggunaan antar responden.

2. Deskripsi Data Variabel Antusiasme Belajar Siswa (Y)

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 78
- Nilai maksimum = 94
- Mean (rata-rata) = 85,17
- Standar deviasi = 5,136

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($Mi + 1SDi$) = $85,17 + 5,14 = 90,31$
- Batas Bawah ($Mi - 1SDi$) = $85,17 - 5,14 = 80,03$

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Antusiasme Belajar Siswa (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$Y \geq 90,31$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$85,17 \leq Y < 90,31$	6	33,3	Tinggi
3	$80,03 \leq Y < 85,17$	5	27,8	Rendah

4	$Y < 80,03$	3	16,7	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum antusiasme belajar siswa tergolong baik. Selanjutnya, responden pada kategori rendah sebesar 27,8%, yang menunjukkan masih terdapat sebagian siswa yang memiliki tingkat antusiasme belajar yang belum optimal.

Kategori sangat tinggi sebesar 22,2% menunjukkan adanya siswa yang memiliki antusiasme belajar yang sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, kategori sangat rendah sebesar 16,7% menunjukkan masih adanya sebagian kecil siswa yang kurang memiliki antusiasme dalam belajar. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Antusiasme Belajar Siswa berada pada kategori cukup tinggi, meskipun masih terdapat variasi tingkat antusiasme di antara responden.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen memiliki nilai residual yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,72734000
Most Extreme Differences	Absolute	0,136
	Positive	0,136
	Negative	-0,108
Test Statistic		0,136
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 ^{c,d}

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai keseluruhan variabel membentuk garis lurus (linear) atau tidak.

Tabel 4. 5. Hasil Uji Linearitas pada Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antusiasme Belajar Siswa * Penggunaan Laboratorium Komputer	Between Groups	(Combined)	428,000	14	30,571	4,474	0,122
		Linearity	68,588	1	68,588	10,037	0,051
		Deviation from Linearity	359,412	13	27,647	4,046	0,138
	Within Groups		20,500	3	6,833		
	Total		448,500	17			

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel Penggunaan Laboratorium Komputer dan Antusiasme Belajar Siswa, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* sebesar 0,138. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,138 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel.

C. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 4. 6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71,237	8,276		8,608	0,000
Penggunaan Laboratorium Komputer	0,142	0,084	0,391	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 71,237 + 0,142X + e$$

Keterangan:

Y = Antusiasme Belajar Siswa

X = Penggunaan Laboratorium Komputer

e = error

Bagian ini menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi dalam penelitian.

- Nilai konstanta (α) = 71,237 artinya jika variabel Penggunaan Laboratorium Komputer bernilai 0, maka Antusiasme Belajar Siswa akan bernilai 71,237.
- Nilai b (koefisien regresi) = 0,142 menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan 1 poin pada variabel Penggunaan Laboratorium Komputer, maka Antusiasme Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,142 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif.
- e merupakan faktor lain di luar model penelitian yang juga dapat memengaruhi Antusiasme Belajar Siswa selain Penggunaan Laboratorium Komputer.

2. Uji T

Uji T bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan variabel independen (X) terhadap variabel dependent (Y) secara parsial (sendiri).

Tabel 4. 7. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	8,608	0,000
	Penggunaan Laboratorium Komputer	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

D. Pembahasan

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari t_{tabel} (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

Hasil distribusi frekuensi variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi (44,4%). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya sudah cukup baik dan telah digunakan dalam proses pembelajaran secara cukup intensif. Namun demikian, masih terdapat variasi tingkat penggunaan antar siswa yang dapat dipengaruhi oleh akses, intensitas pembelajaran, serta strategi guru dalam mengintegrasikan

laboratorium komputer ke dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menarik. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Nurhasanah et al., 2025). Dengan demikian, laboratorium komputer menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung.

Namun demikian, pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*) sering kali menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat & Mulyono (2023) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan metode yang kurang variatif dapat menurunkan antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan laboratorium komputer dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Harahap et al. (2025) menyatakan bahwa fasilitas laboratorium yang memadai dapat meningkatkan keterampilan teknologi siswa serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan eksploratif. Kualitas laboratorium komputer sendiri dipengaruhi oleh beberapa indikator, seperti lokasi atau ruang belajar, pencahayaan, suhu ruangan, kelengkapan sarana pembelajaran, serta kebersihan ruangan (Marliany et al., 2025). Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada antusiasme belajar.

Hasil distribusi frekuensi variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki antusiasme belajar yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Antusiasme belajar merupakan dorongan berupa semangat, minat, dan gairah yang berasal dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan belajar (Pratiwi, 2021). Maka dapat dikatakan bahwa semakin optimal penggunaan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula antusiasme belajar

siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Jadmiko & Wulan (2022), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Penelitian oleh Mujahid *et al.* (2023) juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer mampu meningkatkan literasi digital serta pemahaman siswa melalui praktik langsung. Selain itu, penelitian oleh Modeong *et al.* (2025), menyatakan bahwa penggunaan laboratorium komputer memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer tetap penting dalam mendukung proses pembelajaran modern. Optimalisasi penggunaan, peningkatan kualitas fasilitas, serta pemerataan akses bagi seluruh siswa perlu terus diperhatikan agar antusiasme belajar siswa dapat meningkat secara lebih merata dan berkelanjutan di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari t_{tabel} (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 > 0,05$). Semakin optimal penggunaan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula antusiasme belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi sekolah, perlu meningkatkan kualitas dan pemanfaatan laboratorium komputer agar lebih optimal dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan menggunakan metode yang lebih inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan laboratorium komputer.

3. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan laboratorium komputer secara maksimal untuk mendukung proses belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menambahkan variabel lain dan menggunakan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amerza, R., Edhar, Z., Kusmiarti, R., Nathanael, G. K., Sadjijo, P., & Ibrahim, A. (2023). Pengenalan Komputer dan Pelatihan Dasar Microsoft Office Word untuk Anak Pesantren Modern Daarul Iman Sukajaya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS*, 1(3), 199–206.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Destrivo, D., Muhnandar, T. A., & Putra, H. K. (2023). Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 152–158.
- Harahap, A., Sabrina, Simbolon, S. A., & Narpila, S. D. (2025). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 19–26.
- Hidayat, N. T., & Mulyono, R. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar. *Risalah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(2), 650–658.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21–29. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Jadmiko, R. S., & Wulan, D. R. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 6(2), 35–40.
- Khafid, M. A., & Fahmi, I. (2022). Pengelolaan Laboratorium Komputer Dalam Mendukung Proses Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Nihayatul Amal Purwasari Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 387–393.
- Marliany, T. F., Sutarni, N., & Meilani, R. I. (2025). Analisis Pengaruh Laboratorium Komputer dan Motivasi terhadap Siswa Manajemen Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 10(1), 119–136.
- Modeong, M., Liando, O. E. S., Ilyas, R., & Rumondor, T. (2025). Efektivitas

- Penggunaan Laboratorium Komputer dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(4), 935–944.
- Mujahid, N. S., Faslah, D., & Sutansyah, L. (2023). Pemanfaatan Laboratorium Komputer untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMA Informatika Nurul Bayan. *Cendekia Inovatif dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 57–63.
- Nurhasanah, H., Palilingan, V. R., & Togas, P. V. (2025). Pengaruh Laboratorium Virtual terhadap Belajar Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Mopuya. *Journal of Education Method and Technology*, 3(3), 3–8.
- Pitriani, H. (2023). Efektivitas Pengelolaan Laboratorium Komputer dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di MAN 1 Pangandaran. *Jurnal Global Futuristik: Kajian Ilmu Sosial Multidisipliner*, 1(1), 44–53.
- Pratiwi, A. E. (2021). Analisis Pembelajaran E-learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III di SD N 3 Waylaga. *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*.
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N. S., & Adi, E. P. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Sriwati, Y., Simamora, W., Pakpahan, P. J., & Syahputra, R. (2026). Peningkatan Pemahaman Pembelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA Yapim Medan Melalui Praktikum di Laboratorium Komputer. *Jatilima : Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi*, 07(05), 1020–1027.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung.
- Ulya, N. H., & Kurniawan, A. (2024). Manajemen Laboratorium Komputer dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Bidang Akademik di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 646–661.

Lampiran 11. Karya Ilmiah 2

KARYA ILMIAH



**Pengaruh Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran Terhadap
Motivasi Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya**

disusun oleh:

**DANDI
213010218010**

**EVI MAYA SIHOMBING
213020218026**

**MEYNIA BELLENDIA
213010218006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2025/2026**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya keterbatasan fasilitas pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya yang diduga memengaruhi motivasi belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat menghambat proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian MPLB dan Kuliner dengan jumlah sampel 18 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, uji t, uji normalitas, dan uji linearitas dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar $2,433 > t_{tabel} 2,101$ serta nilai signifikansi $0,001 < \text{dari } 0,05$. Koefisien regresi menunjukkan hubungan positif antara variabel, yang berarti perubahan pada keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya, sehingga semakin terbatas fasilitas yang tersedia maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sedangkan semakin lengkap fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar akan meningkat.

Kata Kunci: Fasilitas Pembelajaran, Motivasi Belajar, Belajar

ABSTRACT

This research is motivated by the persistent limitations of learning facilities at SMKS-YPSEI Palangka Raya, which are suspected of impacting student learning motivation. Inadequate learning facilities can hinder the learning process, resulting in low student motivation to participate in learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of limited learning facilities on student learning motivation at SMKS-YPSEI Palangka Raya. This study used a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study were all 10th and 11th grade students in the MPLB and Culinary expertise programs, with a sample size of 18 students using a saturated sampling technique. Data collection was conducted using a questionnaire with a Likert scale, while data analysis used simple linear regression, t-test, normality test, and linearity test using SPSS.

The results showed a significant effect between limited learning facilities on student learning motivation. This is evidenced by the calculated t_{value} of $2.433 > t_{\text{table}} 2.101$ and a significance value of $0.001 < 0.05$. The regression coefficient indicates a positive relationship between the variables, indicating that changes in limited learning facilities affect student learning motivation. Thus, it can be concluded that limited learning facilities significantly impact student learning motivation at SMKS-YPSEI Palangka Raya. The more limited the facilities, the less student learning motivation tends to decrease. Conversely, the more comprehensive the facilities, the more motivation they increase.

Keywords: *Learning Facilities, Learning Motivation, Learning*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sistem pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menyadari potensi yang dimilikinya secara optimal (Hayati & Pahlevi, 2022). Selain itu, pendidikan tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan esensial, tetapi juga sebagai investasi sepanjang hayat yang mampu mengarahkan perkembangan individu menuju kehidupan yang lebih sejahtera, maju, dan bahagia sesuai dengan visi hidup masing-masing (Nugraha, 2023). Pada jenjang pendidikan dasar, proses pembelajaran menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter, kebiasaan belajar, serta motivasi siswa dalam jangka panjang (Handayani & Amrulloh, 2021). Sistem pendidikan dalam pelaksanaannya, tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh proses pembelajaran di kelas, tetapi juga oleh berbagai faktor pendukung lainnya yang saling berkaitan. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang mendorong terjadinya penelitian belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Safei, 2023). Motivasi ini menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan akademik mahasiswa atau peserta didik dalam mencapai prestasi yang optimal (Ramadan & Yushita, 2020). Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik, maka semakin tinggi pula kualitas dan arah proses belajarnya (Damayanti, 2023).

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang cukup berpengaruh adalah lingkungan fisik belajar, seperti kenyamanan ruang belajar dan ketersediaan fasilitas yang memadai (Safei, 2023). Selain itu, kurangnya pemanfaatan sarana pembelajaran juga dapat menyebabkan siswa

kurang fokus dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Magong *et al.*, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketersediaan fasilitas pembelajaran yang rendah dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun (Hayati & Pahlevi, 2022).

Fasilitas pembelajaran merupakan seluruh sarana yang diperlukan dalam penelitian belajar mengajar, baik yang bergerak maupun tidak bergerak, guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien (Jumiati *et al.*, 2024). Fasilitas tersebut mencakup segala hal yang menunjang kelancaran proses pembelajaran, sehingga penyelenggaraan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan teratur (Rahmawati, 2022). Ketersediaan fasilitas yang memadai juga menjadi hal penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar (Saumi & Muhiban, 2026). Namun, kurangnya fasilitas dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, bahkan dapat menurunkan kualitas proses belajar secara keseluruhan (Haq *et al.*, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki pengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penelitian oleh Nabilla *et al.* (2025), menunjukkan bahwa kurangnya sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang kurang layak, minimnya alat bantu pembelajaran, serta fasilitas pendukung yang terbatas dapat menurunkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Elti & Wahyuningsih (2023), yang menyatakan bahwa keterbatasan sarana prasarana juga terbukti menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Basinun *et al.* (2025), juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kejuruan, keterbatasan fasilitas dan peralatan juga menjadi hambatan utama yang berdampak pada kompetensi siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya peningkatan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah. Pengadaan peralatan praktik yang sesuai dengan standar industri menjadi langkah penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik (Basinun *et al.*, 2025). Selain itu, optimalisasi penggunaan media alternatif serta peningkatan kreativitas guru

dalam proses pembelajaran juga dapat menjadi solusi dalam menghadapi keterbatasan fasilitas yang ada (Gunawan *et al.*, 2026).

SMKS-YPSEI PKY merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan keterbatasan fasilitas praktik dan sarana pendukung pembelajaran. Kondisi tersebut diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, di mana sebagian siswa menunjukkan antusiasme belajar yang rendah, kurang fokus, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya berdampak pada kurang optimalnya pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, kondusif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan tujuan pendidikan.

B. Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan

dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengaruh keterbatasan fasilitas pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, serta dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan variabel tersebut.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah, sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan dan melengkapi fasilitas pembelajaran guna menunjang proses belajar yang lebih efektif.
- b) Bagi guru: sebagai acuan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran meskipun terdapat keterbatasan sarana dan prasarana.
- c) Bagi siswa, sebagai dorongan untuk tetap meningkatkan motivasi belajar meskipun fasilitas pembelajaran terbatas.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman, praktik, atau penguatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, di mana proses tersebut menghasilkan sesuatu yang baru dalam diri individu (Elti & Wahyuningsih, 2023). Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh unsur pendidikan yang dipandu oleh pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan, di mana kualitasnya ditentukan oleh manajemen pembelajaran serta ketersediaan fasilitas di lingkungan sekolah (Nugraha, 2023). Ciri-ciri umum kegiatan belajar meliputi aktivitas yang dilakukan secara sadar atau sengaja oleh individu, adanya interaksi antara individu dengan lingkungan, serta adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar (Damayanti, 2023).

B. Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang menunjang kelancaran pembelajaran di sekolah, yang harus mengikuti perkembangan teknologi agar tidak menghambat proses belajar, serta berperan dalam

meningkatkan motivasi peserta didik (Safei, 2023). Fasilitas belajar merupakan segala perangkat, peralatan, bahan, dan perabot yang digunakan dalam proses pendidikan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar, baik berupa benda maupun ruang (Haq *et al.*, 2024).

Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang memudahkan dan memperlancar proses belajar, mencakup seluruh sarana yang diperlukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara lancar, teratur, efektif, dan efisien sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal (Magong *et al.*, 2022). Fasilitas belajar merupakan sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yang kelengkapan dan kondisinya sangat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, serta berperan penting dalam menunjang hasil belajar dan prestasi siswa karena dapat meningkatkan efektivitas serta keberlangsungan proses belajar (Rahmawati, 2022). Fasilitas belajar dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu ruang atau tempat belajar, perabot pembelajaran, alat bantu belajar, serta sumber belajar (Ramadan & Yushita, 2020).

C. Keterbatasan Fasilitas Belajar

Salah satu hambatan utama dalam pembelajaran praktik kejuruan adalah keterbatasan fasilitas dan peralatan, yang ditandai dengan kurang memadainya ketersediaan alat dan mesin atau kondisi yang tidak berfungsi optimal, sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sesuai standar (Basinun *et al.*, 2025). Keterbatasan fasilitas menurunkan efektivitas pembelajaran, sedangkan fasilitas yang memadai meningkatkannya, sehingga perlu optimalisasi melalui pemeliharaan, inovasi, dan kolaborasi guna menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan berkelanjutan (Nabilla *et al.*, 2025).

Keterbatasan fasilitas sekolah dapat berdampak pada rendahnya penilaian terhadap pengetahuan siswa, di mana penilaian sendiri merupakan pengukuran terhadap pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil belajar, sedangkan fasilitas belajar berfungsi untuk menunjang kualitas pembelajaran,

meningkatkan efektivitas program pendidikan sebagai sumber belajar, serta menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efisien (Rahmawati, 2022). Kondisi fasilitas pendidikan yang kurang memadai dapat menghambat proses pembelajaran, sedangkan fasilitas yang nyaman dan modern tidak hanya mempermudah pemahaman materi tetapi juga meningkatkan semangat siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan (Harahap *et al.*, 2025).

D. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan kekuatan internal yang mendorong individu melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu (Elti & Wahyuningsih, 2023). Motivasi merupakan dorongan internal yang menumbuhkan semangat dan perilaku untuk mencapai tujuan, yang dapat menurun akibat lingkungan belajar yang tidak mendukung sehingga menghambat pencapaian pembelajaran (Nabilla *et al.*, 2025). Motivasi belajar merupakan kondisi internal dalam diri individu yang menimbulkan dorongan, semangat, dan keinginan untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif guna mencapai tujuan yang diharapkan (Damayanti, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu, yang dapat dipengaruhi oleh stimulus eksternal seperti kenyamanan dan kondisi lingkungan selama proses pembelajaran berlangsung (Handayani & Amrulloh, 2021). Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar, di mana tanpa adanya motivasi siswa tidak akan belajar secara optimal sehingga tidak mencapai hasil belajar yang maksimal, karena tingkat keberhasilan maupun kegagalan belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi tersebut (Rahmawati, 2022).

Motivasi belajar terdiri atas motivasi intrinsik dan ekstrinsik, di mana motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar tanpa rangsangan dari luar, yang meliputi aspek perasaan, minat, pengetahuan, dan keterampilan (Ramadan & Yushita, 2020). Motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator, yaitu konsentrasi,

semangat belajar, kemandirian, kesiapan belajar, serta antusiasme dan dorongan belajar (Ramadan & Yushita, 2020).

BAB III METODE PELAKSANAAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang menitikberatkan pada data berbentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan kondisi, situasi, maupun variabel yang diteliti berdasarkan fakta di lapangan (Sugiyono, 2021).

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) serta Kuliner di SMK-YPSEI Palangka Raya.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK-YPSEI Palangka Raya, beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111.

Waktu penelitian dimulai setelah mendapat izin penelitian dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan, pada pembelajaran genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, yaitu instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Responden diminta memilih salah

satu dari lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penilaian jawaban menggunakan skala Likert dengan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3. 2. Skor Kategori Skala Likert

Options	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Arikunto (2013)

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas butir soal yang dilakukan menggunakan program *ANATES* uraian. Secara umum, validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi product momen yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

X : Skor item

Y : Skor total

N : Jumlah siswa

Untuk menafsirkan besarnya harga validitas butir soal valid atau tidak validnya instrument pada penelitian ini didasarkan pada kriteria koefisien korelasi product moment:

Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi

Angka Korelasi	Makna
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Korelasi Rendah

0,41 – 0,60	Korelasi Sedang
0,61 – 0,80	Korelasi Tinggi
0,81 – 1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item	Korelasi Dominan (r_{hitung})	r_{tabel}	Sig	Status
X1	0,885	0,632	0,001	Valid
X2	0,700	0,632	0,024	Valid
X3	0,509	0,632	0,133	Tidak Valid
X4	0,773	0,632	0,009	Valid
X5	0,812	0,632	0,004	Valid
X6	1,000	0,632	0,000	Valid
X7	1,000	0,632	0,000	Valid
X8	0,475	0,632	0,165	Tidak Valid
X9	0,916	0,632	0,000	Valid
X10	0,686	0,632	0,029	Valid
X11	0,678	0,632	0,031	Valid
X12	0,885	0,632	0,001	Valid
X13	0,495	0,632	0,146	Tidak Valid
X14	0,886	0,632	0,001	Valid
X15	0,837	0,632	0,003	Valid
X16	0,742	0,632	0,014	Valid
X17	0,812	0,632	0,004	Valid
X18	0,881	0,632	0,001	Valid
X19	0,881	0,632	0,001	Valid
X20	0,886	0,632	0,001	Valid
Y1	0,859	0,632	0,001	Valid
Y2	1,000	0,632	0,000	Valid
Y3	0,881	0,632	0,001	Valid
Y4	0,903	0,632	0,000	Valid
Y5	1,000	0,632	0,000	Valid
Y6	0,655	0,632	0,040	Valid
Y7	0,836	0,632	0,003	Valid
Y8	0,862	0,632	0,001	Valid
Y9	1,000	0,632	0,000	Valid
Y10	0,681	0,632	0,030	Valid
Y11	0,881	0,632	0,001	Valid
Y12	0,881	0,632	0,001	Valid
Y13	0,542	0,632	0,105	Tidak Valid
Y14	0,950	0,632	0,000	Valid
Y15	0,860	0,632	0,001	Valid
Y16	1,000	0,632	0,000	Valid
Y17	0,905	0,632	0,000	Valid

Y18	0,950	0,632	0,000	Valid
Y19	0,764	0,632	0,010	Valid
Y20	0,791	0,632	0,006	Valid
Y21	0,871	0,632	0,001	Valid
Y22	0,745	0,632	0,013	Valid
Y23	0,862	0,632	0,001	Valid
Y24	0,903	0,632	0,000	Valid
Y25	0,918	0,632	0,000	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, sebagian besar item pada variabel X dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X8 dan X13 yang memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dinyatakan tidak valid.

Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y6 dan Y13 karena tidak memenuhi kriteria signifikansi. Selain itu, beberapa item seperti Y2, Y5, Y9, dan Y16 memiliki nilai korelasi sangat tinggi (mencapai 1), yang perlu diperhatikan karena kemungkinan adanya kesamaan data.

Secara keseluruhan, instrumen penelitian dapat dinyatakan valid, dengan beberapa item yang perlu dihapus atau direvisi yaitu X8, X13, Y6, dan Y13.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Instrumen akan dinyatakan reliabel apabila instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan koefisien $\geq 0,6$. Jika reliabilitas $\leq 0,6$, maka instrumen tersebut tidak reliabel. Analisis ini menggunakan alat berupa SPSS 22.00 for Windows.

Tabel 3. 6 Koefisien Reliabilitas Instrumen Penelitian

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
0,0 – 0,2	Sangat rendah
$>0,2 - 0,4$	Rendah
$>0,4 - 0,6$	Sedang

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
>0,6 – 0,8	Tinggi
>0,8 – 1,0	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)	0,862	18	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,966	23	Sangat Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,862, yang menunjukkan bahwa instrumen termasuk dalam kategori reliabel. Sementara itu, variabel motivasi belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,966, yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, seluruh item pada kedua variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

F. Teknisi Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Ada dua cara mendeteksi apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS maka pengambilan keputusan adalah:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data linear.
- 2) Jika nilai signifikan (Sig.) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak linear.

2. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini variabel bebas mencakup keterbatasan fasilitas pembelajaran sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

a. Regresi Linear Sederhana

Model persamaan regresi linear sederhana terdapat pada variabel motivasi belajar (Y), keterbatasan fasilitas pembelajaran (X). Adapun model penelitiannya sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx + \dots B_n x_n + e$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi (Duwi Prayitno, 2019)

e = eror

Adapun regresi sederhana pada penelitian ini adalah:

Keterangan:

$\hat{Y}$ = motivasi belajar

X = keterbatasan fasilitas pembelajaran

a = Konstanta

b = Koefisien regresi (Duwi Prayitno, 2019)

e = eror

b. Uji T

Pengujian hipotesis parsial dengan menggunakan:

Cara mengambil keputusan dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu:

- a) Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel X dengan variabel Y.
- b) Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel X dengan variabel Y.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi merupakan suatu gambaran data dari masing-masing variabel yang diperoleh saat berada di lapangan.

Tabel 4. 8 Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	18	54	80	68,11	8,670
Motivasi Belajar	18	79	101	91,00	6,117
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat dilihat nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian. Uraian distribusi data untuk setiap variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel X (Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran): Memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,11 dengan nilai minimum 54 dan nilai maksimum 80.

Standar deviasi sebesar 8,670 menunjukkan bahwa variasi data keterbatasan fasilitas pembelajaran antar responden masih tergolong cukup beragam.

2. Variabel Y (Motivasi Belajar): Memiliki nilai rata-rata sebesar 91,00 dengan nilai minimum 79 dan nilai maksimum 101. Standar deviasi sebesar 6,117 menunjukkan bahwa penyebaran data motivasi belajar relatif kecil, sehingga tingkat motivasi belajar responden cenderung cukup stabil.

Selanjutnya, menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1. Deskripsi Data Variabel Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 54
- Nilai maksimum = 80
- Mean (rata-rata) = 68,11
- Standar deviasi = 8,670

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($M_i + 1SD_i$) = $68,11 + 8,67 = 76,78$
- Batas Bawah ($M_i - 1SD_i$) = $68,11 - 8,67 = 59,44$

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 76,78$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$68,11 \leq X < 76,78$	5	27,8	Tinggi
3	$59,44 \leq X < 68,11$	5	27,8	Rendah
4	$X < 59,44$	4	22,2	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran menunjukkan bahwa responden tersebar pada beberapa kategori. Sebagian responden berada pada kategori tinggi dan rendah dengan persentase yang sama yaitu 27,8%. Selain itu, masing-masing 22,2% responden berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi fasilitas pembelajaran di sekolah berada pada tingkat yang beragam.

2. Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar (Y)

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 79
- Nilai maksimum = 101
- Mean (rata-rata) = 91,00
- Standar deviasi = 6,117

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($Mi + 1SDi$) = $91,00 + 6,12 = 97,12$
- Batas Bawah ($Mi - 1SDi$) = $91,00 - 6,12 = 84,88$

Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$Y \geq 97,12$	3	16,7	Sangat Tinggi
2	$91,00 \leq Y < 97,12$	7	27,8	Tinggi
3	$84,88 \leq Y < 91,00$	5	38,9	Rendah
4	$Y < 84,88$	3	16,6	Sangat Rendah
Jumlah		18	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 38,9%. Selain itu, 27,8% responden berada pada kategori tinggi, sedangkan masing-masing 16,7% berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen memiliki nilai residual yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,08100434
Most Extreme Differences	Absolute	0,101
	Positive	0,074
	Negative	-,101
Test Statistic		0,101
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai keseluruhan variabel membentuk garis lurus (linear) atau tidak

Tabel 4. 12. Hasil Uji Linearitas pada Variabel Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	Between	(Combined)	489,000	13	37,615	1,024	0,547
	Groups	Linearity	7,364	1	7,364	0,200	0,678
		Deviation from	481,636	12	40,136	1,092	0,051
		Linearity					
	Within Groups		147,000	4	36,750		
Total			636,000	17			

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* sebesar 0,051. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05

(0,051 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel.

C. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 4. 13. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	96,171	12,034		7,991	0,000
Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	1,076	0,175	1,071	2,433	0,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 96,171 + 1,076X + e$$

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar

X = Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran

e = error

Bagian ini menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi dalam penelitian.

- Nilai konstanta (α) = 96,171 artinya jika variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran bernilai 0, maka motivasi belajar akan bernilai 96,171.
- Nilai b (koefisien regresi) = 1,076 menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan 1 poin pada variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 1,076 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif.

- c) *e* merupakan faktor lain di luar model penelitian yang juga dapat memengaruhi motivasi belajar selain keterbatasan fasilitas pembelajaran.

2. Uji T

Uji T bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan variabel independen (X) terhadap variabel dependent (Y) secara parsial (sendiri).

Tabel 4. 14. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	7,991	0,000
	Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran	2,433	0,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,433 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

D. Pembahasan

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,433 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 > 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan distribusi frekuensi, sebagian responden berada pada kategori tinggi (27,8%) dan rendah (27,8%). Hal ini dibuktikan dari hasil uji

t yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Kondisi fasilitas pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya yang kurang memadai dapat memengaruhi minat, konsentrasi, dan semangat belajar siswa.

Fasilitas belajar merupakan sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana kelengkapan dan kondisinya sangat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran serta berperan penting dalam menunjang hasil belajar dan prestasi siswa karena dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Rahmawati, 2022). Apabila dikaitkan dengan indikator penelitian, yaitu ruang atau tempat belajar, perabot pembelajaran, alat bantu belajar, dan sumber belajar (Ramadan & Yushita, 2020), maka kondisi tersebut menunjukkan bahwa beberapa aspek fasilitas pembelajaran masih belum optimal. Ketidakefektifan tersebut dapat memengaruhi kenyamanan, kelancaran, serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh antara keterbatasan fasilitas pembelajaran dan motivasi belajar bersifat signifikan. Artinya, kondisi fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa, baik dalam aspek minat, konsentrasi, maupun keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan keterbatasan fasilitas dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran (Nabilla et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan fisik pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar siswa.

Hal ini juga sejalan dengan hasil distribusi data motivasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa tidak seluruhnya berada pada kategori tinggi, melainkan masih tersebar pada kategori rendah hingga sangat tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat siswa terdorong untuk belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa tidak akan belajar secara optimal sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Tinggi rendahnya motivasi belajar sangat menentukan

keberhasilan proses pembelajaran (Rahmawati, 2022).

Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesadaran diri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah fasilitas pembelajaran. Ketika siswa belajar di lingkungan dengan fasilitas yang terbatas, seperti ruang belajar yang kurang nyaman, alat praktik yang tidak lengkap, atau sumber belajar yang minim, maka hal tersebut secara tidak langsung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Hasil peneliti ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penelitian oleh Nabilla et al. (2025) menunjukkan bahwa kurangnya sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang kurang layak, minimnya alat bantu pembelajaran, serta fasilitas pendukung yang terbatas dapat menurunkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Elti & Wahyuningsih (2023), yang menyatakan bahwa keterbatasan sarana prasarana merupakan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Basinun et al. (2025) juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kejuruan, keterbatasan fasilitas dan peralatan menjadi hambatan utama yang berdampak pada kompetensi siswa.

Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti SMKS-YPSEI Palangka Raya, ketersediaan fasilitas pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran kejuruan tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga praktik. Jika fasilitas praktik tidak memadai, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Oleh karena itu, peningkatan fasilitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh pihak sekolah. Optimalisasi fasilitas pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Upaya tersebut tidak hanya sebatas melengkapi sarana yang

kurang, tetapi juga mencakup pengelolaan, pemeliharaan, serta pemanfaatan fasilitas secara maksimal agar dapat mendukung proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Semakin terbatas fasilitas yang tersedia, maka semakin besar kemungkinan motivasi belajar siswa menurun. Sebaliknya, semakin lengkap dan memadai fasilitas pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterbatasan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 2,433 > t_{tabel} 2,101$ serta signifikansi $0,001 < 0,05$.

Dengan demikian, semakin terbatas fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, sedangkan semakin lengkap fasilitas pembelajaran maka motivasi belajar akan semakin meningkat

B. Saran

1. Bagi sekolah, diharapkan meningkatkan dan melengkapi fasilitas pembelajaran secara bertahap agar proses belajar lebih optimal.
2. Bagi guru, diharapkan memaksimalkan fasilitas yang ada dan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif.
3. Bagi siswa, diharapkan tetap semangat belajar dan aktif mencari sumber belajar tambahan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mengembangkan penelitian dengan variabel lain yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Basinun, Sartika, D., Putri, J. K., & Sarika, A. (2025). Eksplorasi Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran Praktik Kejuruan di SMKN 2 Kota Bengkulu. *JIPi: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 477–483.
- Damayanti, M. (2023). Pengaruh Sarana dan Prasarana Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Bina Latih Karya (BLK) Bandar Lampung. *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*.
- Elti, B. P., & Wahyuningsih. (2023). Pengaruh Keterbatasan Saran Prasarana Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Di SDN Gembira Nangahale. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pelita Nusantara (JPM-Pelita Nusantara)*, 1(2), 26–31.
- Gunawan, G. G., Mulya, G., & Juhrocin. (2026). Eksplorasi Sarana dan Prasarana PJOK dalam Mendukung Proses Pembelajaran: Studi Kualitatif. *Jambura Health and Sport Journal*, 8(1), 122–133.
- Handayani, R., & Amrulloh, M. F. (2021). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Kota Baru. *Science and Education Journal (SNEJ)*, 2016, 13–19.
- Haq, A. D., Maharani, C., Meldi, F. O., Ratu, I., Putra, R. D., Aahputra, Y. S., & PN, E. Y. (2024). Pengaruh Fasilitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Kerinci. *Az-Zarnuji: Journal of Islamic Education (AJIE)*, 2(1), 48–58.
- Harahap, A., Sabrina, Simbolon, S. A., & Narpila, S. D. (2025). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 19–26.
- Hayati, N., & Pahlevi, T. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(2), 79–95.
- Jumiaty, S., Riyanto, Y., Izzati, U. A., Khamidi, A., Hariyati, N., & Rifqi, A. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar dan Fasilitas Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Journal of Education Research*, 5(2), 2371–2378.
- Magong, Y., Reza, & Rahayu, V. P. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Mulawarman. *Prosiding Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Mulawarman Tahun*, 2, 193–199.
- Nabilla, R., Lestari, D. A., Hafizah, I., & Kurnia, R. (2025). Dampak Fasilitas dan Infrastruktur Sekolah yang Terbatas terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1834–1839.
- Nugraha, D. (2023). Meniti Sukses Akademis: Peran Fasilitas Sekolah dan Motivasi Prestasi pada Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum*, 1(1), 9–14.
- Rahmawati, E. (2022). Dampak Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Trimulyo. *Skripsi: IAIN Metro*.
- Ramadan, M., & Yushita, A. N. (2020). Pengaruh Stres Akademik, Fasilitas Belajar, dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Daring Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(1), 52–66.
- Safei, M. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Dastamaco Kota Bekasi. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)*, 2(3),

253–258.

Saumi, U., & Muhiban, A. (2026). *Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Fasilitas terhadap Kepuasan Siswa di SMK Baabul Kamil*.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung.

Lampiran 12. Karya Ilmiah 3

KARYA ILMIAH



**PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA
DI SMKS-YPSEI PALANGKA RAYA DALAM
MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
INFORMATIKA**

**EVI MAYA SIHOMBING
213020218026**

**MEYNIA BELLENDIA
213010218006**

**DANDI
213010218010**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2025/2026**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pada praktiknya pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga keterlibatan siswa kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa yang dipilih secara sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi aktivitas guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji *Paired Sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dengan persentase 96,875%, sedangkan aktivitas siswa juga berada pada kategori sangat baik dengan persentase 86,9%. Rata-rata nilai pretest sebesar 46,25 meningkat menjadi 85,00 pada posttest. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,71 termasuk kategori tinggi yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di SMKS-YPSEI Palangka Raya, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kualitas Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

The development of information and communication technology (ICT) in education demands innovative learning media that can improve the quality of learning. However, in practice, learning still tends to be conventional, resulting in less than optimal student engagement. This study aims to determine the use of the Canva application by students at SMKS-YPSEI Palangka Raya in the learning process and analyze its impact on improving the quality of Informatics learning. This study used a descriptive quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of eight students selected using saturated sampling. Data collection techniques used tests (pretest and posttest) and observations of teacher and student activities. Data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, the Paired Sample t-test, and the N-Gain test.

The results showed that teacher activity was categorized as very good with a percentage of 96.875%, while student activity was also categorized as very good with a percentage of 86.9%. The average pretest score of 46.25 increased to 85.00 in the posttest. The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of Canva use on student learning outcomes. Furthermore, the N-Gain value of 0.71 is considered high, indicating effective learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of the Canva application is effective in improving the quality of Informatics learning at SMKS-YPSEI Palangka Raya, both in terms of cognitive, affective, and psychomotor aspects of students.

Keywords: Canva Application, Learning Quality, Learning Outcomes

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran internet, komputer, tablet, smartphone, dan perangkat digital lainnya memudahkan siswa dan pendidik dalam mengakses serta berbagi informasi dengan lebih cepat, lebih menarik, interaktif, efektif dan efisien (Sawitri *et al.*, 2024). Dalam hal ini, kualitas pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan, karena mencerminkan tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti hasil belajar siswa, kompetensi guru dan peserta didik, serta ketersediaan sarana, prasarana, dan media pembelajaran yang digunakan (Yuliana *et al.*, 2023). Proses belajar akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dibandingkan tanpa penggunaan media tersebut (A. Putra *et al.*, 2024). Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti penggunaan buku teks dan papan tulis, yang cenderung kurang menarik bagi siswa di era digital (Effendi *et al.*, 2024).

Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menghambat pengembangan media pembelajaran yang kreatif (Afliyani *et al.*, 2025). Padahal, media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, meningkatkan minat belajar, serta membantu memperjelas materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Oktorianisarry *et al.*, 2025). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media yang menarik dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga membutuhkan media sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan potensi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang

lebih aktif dan bermakna (Saza, 2023).

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang didukung oleh penggunaan komputer dan internet serta integrasi elemen gamifikasi (Fauzi *et al.*, 2025). Hal ini diperkuat oleh Mahardika & Nuruddin Wiranda (2021), pentingnya pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif, karena mampu menciptakan komunikasi dua arah sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan adalah platform desain grafis berbasis daring seperti Canva, yang memberikan kemudahan dalam pembuatan desain visual tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks (Sugeha *et al.*, 2025).

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai media visual seperti poster, presentasi, dan infografis tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks (Fathoni & Yunus, 2025). Selain itu, Canva juga mampu membantu guru dan siswa dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (L. D. Putra *et al.*, 2023). Canva memudahkan pembuatan media pembelajaran dibandingkan PowerPoint karena fitur-fiturnya sederhana dan mudah digunakan, bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang desain (Sulistiyanto *et al.*, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Canva, memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Hidayani *et al.* (2024), menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian dari Sawitri *et al.*, (2024), menyatakan bahwa media pembelajaran canva juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep melalui proses pembelajaran yang lebih dinamis. Penelitian oleh Baihaqi & Fadly (2024), mengungkapkan bahwa penggunaan

Canva mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta menghasilkan produk pembelajaran yang lebih berkualitas.

SMKS-YPSEI Palangka Raya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki peran dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan dan kesiapan menghadapi perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan masih ditemukan beberapa permasalahan, seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran informatika. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa. Hal ini berdampak pada belum optimalnya kualitas pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya upaya inovatif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis digital. Penggunaan aplikasi Canva diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembuatan media visual seperti poster, presentasi, dan infografis. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran dan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi dan dasar pengembangan penelitian yang berkaitan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a) Siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Canva.
- b) Guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Aplikasi Canva

Canva adalah platform desain grafis daring yang dapat diakses secara gratis melalui Play Store maupun situs web. Aplikasi ini berperan dalam meningkatkan kreativitas, khususnya bagi pendidik, untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan informatif (Rahmah *et al.*, 2025). Canva merupakan platform desain grafis dan publikasi konten yang mudah digunakan serta lebih efisien dibandingkan aplikasi sejenis, dan dapat dimanfaatkan untuk membuat gambar, video, presentasi, peta konsep, infografis, serta perencanaan (Saza, 2023). Begitu juga menurut A. Putra *et al.* (2024), canva merupakan

aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran berbasis video. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur desain, seperti pembuatan presentasi, poster, infografis, hingga pengeditan foto dan berbagai template visual lainnya.

Canva merupakan teknologi pendidikan yang mempermudah penyampaian materi dan tugas, meningkatkan efisiensi waktu, serta membantu guru merancang pembelajaran yang menarik di kelas (L. D. Putra *et al.*, 2023). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Canva menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, dan sebagainya (Yuliana *et al.*, 2023). Canva digunakan sebagai alat utama dalam pembelajaran desain grafis, terdapat beberapa keterbatasan, seperti fitur kustomisasi yang tidak selengkap perangkat lunak profesional serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang dapat menghambat eksplorasi desain tingkat lanjut (Baihaqi & Fadly, 2024).

B. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk dalam pembelajaran seni (Sutinah & Suryaman, 2025). Pencapaian tersebut tercermin melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta perkembangan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif, guru memiliki peran penting karena berinteraksi langsung dengan peserta didik sebagai subjek sekaligus objek belajar (Mahardika & Nuruddin Wiranda, 2021).

Kualitas proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Peningkatan

mutu pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai inovasi, seperti pembaruan kurikulum, pengembangan metode dan media pembelajaran, penyediaan bahan ajar, pengadaan sarana laboratorium, serta peningkatan kompetensi guru (Rohayati *et al.*, 2022). Selain itu, kualitas pembelajaran pada penelitian ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa (Marliana, 2023).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design* yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Dengan menggunakan format deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul dan menjadi objek penelitian ini berdasarkan apa yang terjadi, kemudian mengangkat kepermukaan karakter atau gambaran kondisi, situasi ataupun variabel tersebut.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program keahlian MPLB dan Kuliner SMKS-YPSEI Palangka Raya, sedangkan sampel penelitian diambil sebanyak dua kelas yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh berjumlah 8 siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK-YPSEI Palangka Raya, beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111. Waktu penelitian dimulai setelah mendapat izin penelitian dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan, pada pembelajaran genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner adalah instrumen atau alat pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab (Arikunto, 2010). Penelitian ini responden diajarkan untuk memilih kategori jawaban yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Untuk skor skala kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif, sebagai berikut:

Tabel 3. 3. Skor Kategori Skala Likert

Options	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Arikunto (2010)

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas butir soal yang dilakukan menggunakan program *ANATES* uraian. Secara umum, validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi product momen yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

X : Skor item

Y : Skor total

N : Jumlah siswa

Untuk menafsirkan besarnya harga validitas butir soal valid atau tidak

validnya instrument pada penelitian ini didasarkan pada kriteria koefisien korelasi product moment:

Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi

Angka Korelasi	Makna
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Korelasi Rendah
0,41 – 0,60	Korelasi Sedang
0,61 – 0,80	Korelasi Tinggi
0,81 – 1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 3. 5 Hasil Validitas Butir Soal

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,777	0,632	Valid
X2	0,659	0,632	Valid
X3	0,742	0,632	Valid
X4	0,634	0,632	Valid
X5	0,694	0,632	Valid
X6	0,807	0,632	Valid
X7	0,893	0,632	Valid
X8	0,849	0,632	Valid
X9	0,840	0,632	Valid
X10	0,749	0,632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Instrumen penelitian menggunakan butir soal yang dilakukan kepada 10 siswa kelas XI mendapatkan hasil uji validitas bahwa keseluruhan dari 10 item pernyataan adalah valid dari 10 soal.

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Instrumen akan dinyatakan reliabel apabila instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan koefisien $\geq 0,6$. Jika reliabilitas $\leq 0,6$, maka instrumen tersebut tidak reliabel. Analisis ini menggunakan alat berupa SPSS 25.00 for Windows.

Tabel 3. 6 Koefisien Reliabilitas Instrumen Penelitian

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
0,0 – 0,2	Sangat rendah

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Keandalan
>0,2 – 0,4	Rendah
>0,4 – 0,6	Sedang
>0,6 – 0,8	Tinggi
>0,8 – 1,0	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,902	0,901	10

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil pengujian reliabilitas memperoleh nilai koefisien reliabilitas yang lebih besar dari 0,6, jadi dapat dinyatakan seluruh pernyataan dalam butir soal adalah reliabel (dapat diandalkan).

F. Teknisi Analisis Data

1. Uji Normalitas

Ada dua cara mendeteksi apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

G. Pengujian Hipotesis

1. Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Sample T-Test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Asumsi dasar penggunaan uji ini adalah observasi atau penelitian untuk masing-masing pasangan harus dalam kondisi yang sama. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Varian masing-masing variabel dapat sama atau tidak. Untuk melakukan uji ini, diperlukan data yang berskala interval atau ratio (Widiyanto, 2013). Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikansi nilai signifikan (sig.) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau tidak ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikan (sig.) atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_a diterima atau ada pengaruh signifikan antara masing-masing variabel.

2. Uji *N-Gain Score*

Normalized gain atau *N-gain score* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun untuk menghitung skor *Gain* yang dinormalisasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Hasil skor *N-Gain* tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan table berikut.

Tabel 3. 8 Kategri Nilai *N-Gain*

Batasan	Kategori
$N-Gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain > 0,7$	Tinggi

Sumber: (Meltzer dalam Syahfitri, 2008)

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Observasi

Di bagian ini akan disajikan temuan dari pengamatan terhadap aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Observasi difokuskan pada berbagai aspek, mulai dari persiapan pembelajaran, penyampaian materi, fasilitasi diskusi, hingga penutup pelajaran. Observasi dilakukan pada satu kali pertemuan dengan materi “Analisis Data” pada mata pelajaran Informatika, dan observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat proses belajar mengajar yang diamati oleh observer sebagai guru atau pemberi perlakuan.

Tabel 4. 15 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru memulai dan membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan absensi	-	-	-	√
2	Guru memberikan apersepsi dan motivasi terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran Informatika	-	-	-	√
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan	-	-	-	√
4	Guru menjelaskan materi pembelajaran Informatika yang berkaitan dengan desain digital	-	-	-	√
5	Guru memperkenalkan dan mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Canva	-	-	-	√
6	Guru memberikan contoh produk yang akan dibuat menggunakan Canva (proyek)	-	-	-	√
7	Guru membagikan LKPD berbasis proyek pembuatan media menggunakan Canva	-	-	√	-
8	Guru mengarahkan siswa untuk mulai mengerjakan proyek desain secara individu/kelompok	-	-	√	-
9	Guru membimbing siswa dalam proses pembuatan karya menggunakan Canva	-	-	-	√
10	Guru memantau dan membantu siswa dalam menyelesaikan proyek desain	-	-	-	√
11	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil proyek desain Canva di depan kelas	-	-	-	√
12	Guru memberikan kesempatan siswa lain untuk memberikan tanggapan	-	-	-	√
13	Guru memberikan tes tertulis kepada siswa untuk mengukur pemahaman materi	-	-	-	√
14	Guru mengawasi pelaksanaan tes tertulis dengan tertib dan kondusif	-	-	-	√
15	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan penguatan	-	-	-	√
16	Guru menutup pembelajaran dengan evaluasi dan tindak lanjut	-	-	-	√
Jumlah Skor Perolehan		62			
Skor Maksimal		64			
Persentase aktivitas (Skor perolehan : Skor Maksimal x 100)		96,875			
Kategori		Sangat Baik			

Sumber: Hasil Observasi SMKS-YPSEI Palangka Raya Tahun 2025/2026

Aspek yang diamati :

- a. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).
- b. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi Informatika setelah pembelajaran.
- c. Kemampuan peserta didik dalam bekerjasama.
- d. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau soal sesuai instruksi guru.
- e. Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat selama pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.1, menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki tingkat keaktifan yang sangat baik dalam proses pembelajaran informatika dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh masing-masing peserta didik berada pada rentang 17–18 dengan persentase antara 85% hingga 90%, sehingga seluruhnya termasuk dalam kategori sangat baik. Dari delapan peserta didik, tiga siswa memperoleh skor tertinggi yaitu 18 (90%), sedangkan lima siswa lainnya memperoleh skor 17 (85%).

Ditinjau dari aspek yang diamati, pada aspek keaktifan (A), peserta didik menunjukkan keterlibatan yang baik selama pembelajaran berlangsung, terutama dalam mengikuti instruksi dan aktivitas yang diberikan guru melalui penggunaan Canva. Pada aspek pemahaman materi (B), siswa mampu memahami materi informatika yang disampaikan dengan cukup baik setelah mengikuti pembelajaran. Pada aspek kerja sama (C), peserta didik terlihat mampu berkolaborasi dengan teman, khususnya saat mengerjakan tugas berbasis proyek menggunakan Canva. Selanjutnya, pada aspek penyelesaian tugas (D), siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi guru secara tepat. Sementara itu, pada aspek kemampuan mengemukakan pendapat (E), sebagian besar siswa sudah mampu menyampaikan ide atau tanggapan

selama pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu meningkatkan kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, jumlah skor perolehan aktivitas guru adalah 139 dari skor maksimal 160, dengan nilai rata-rata sebesar 17,4 dan persentase sebesar 86,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran informatika menggunakan aplikasi Canva berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik ini mencerminkan seberapa aktif siswa terlibat dalam proses belajar, kemampuan mereka memahami materi, bekerja sama dengan teman sebaya, menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru, serta mengemukakan pendapat atau tanggapan selama diskusi berlangsung.

Tabel 4. 16 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	ID Peserta Didik	Aspek yang diamati					Jumlah Skor	Persentase %	Kriteria
		A 1-4	B 1-4	C 1-4	D 1-4	E 1-4			
1	PD01	3	3	4	4	3	17	85%	Sangat Baik
2	PD02	4	3	3	4	4	18	90%	Sangat Baik
3	PD03	3	4	3	3	4	17	85%	Sangat Baik
4	PD04	4	4	3	3	3	17	85%	Sangat Baik
5	PD05	3	3	3	4	4	17	85%	Sangat Baik
6	PD06	4	3	4	3	3	17	85%	Sangat Baik
7	PD07	3	4	4	3	4	18	90%	Sangat Baik
8	PD08	4	4	3	4	3	18	90%	Sangat Baik
Jumlah Skor Perolehan							139	Sangat Baik	
Skor Maksimal							160		
Skor Rata-rata (Jumlah skor perolehan : jumlah peserta didik)							17,4		
Persentase(Skor yang diperoleh : Skor Maksimal x 100)							86,9		

Sumber: Hasil Observasi SMKS-YPSEI Palangka Raya Tahun 2025/2026

Hasil observasi pada tabel 4.2, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan aktivitas yang tinggi pada setiap tahap pembelajaran. Secara keseluruhan, skor rata-rata aktivitas peserta didik adalah 17,4 dari skor maksimal 160, dengan persentase 86,9%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva berhasil menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan partisipatif, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran informatika.

Dengan demikian, data observasi aktivitas peserta didik menguatkan temuan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk dalam pembelajaran informatika efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa, sekaligus mendukung pencapaian kualitas pembelajaran yang optimal pada siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

B. Deskripsi Data

Deskripsi merupakan suatu gambaran data dari masing-masing variabel yang diperoleh saat berada di lapangan.

Tabel 4. 17 Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil_Pretest	8	30	60	46,25	14,079
Hasil_Posttest	8	70	100	85,00	9,258
Valid N (listwise)	8				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat dilihat nilai minimum, maksimum, rata-rata (*Mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian. Uraian distribusi data untuk setiap variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Hasil *Pre-test*: Memiliki nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 46,25 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 60. Standar deviasi sebesar 14,079 menunjukkan bahwa variasi data hasil pre-test antar responden tergolong cukup besar, sehingga kemampuan awal peserta cukup beragam.
2. Variabel Hasil *Post-test*: Memiliki nilai rata-rata sebesar 85,00 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Standar deviasi sebesar 9,258 menunjukkan bahwa penyebaran data hasil *post-test* lebih kecil dibandingkan *pre-test*, sehingga hasil belajar setelah perlakuan cenderung lebih merata dan stabil di antara responden.

Selanjutnya, menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1. Deskripsi Data Variabel Hasil *Pre-test*

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 30
- Nilai maksimum = 60
- *Mean* (rata-rata) = 46,25
- Standar deviasi = 14,079

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($Mi + 1SDi$) = $46,25 + 14,079 = 60,33$
- Batas Bawah ($Mi - 1SDi$) = $46,25 - 14,079 = 32,17$

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 60,33$	0	0	Sangat Tinggi
2	$46,25 \leq X < 60,33$	5	62,5	Tinggi
3	$32,17 \leq X < 46,25$	0	0	Rendah
4	$X < 32,17$	3	37,5	Sangat Rendah
Jumlah		8	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 62,5%. Sementara itu, 37,5% responden berada pada kategori sangat rendah. Tidak terdapat responden pada kategori sangat tinggi maupun rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal responden masih cenderung belum merata dan sebagian masih berada pada tingkat yang rendah.

2. Deskripsi Data Variabel Hasil *Post-test*

Diketahui dari hasil perhitungan statistik deskriptif bahwa:

- Nilai minimum = 70
- Nilai maksimum = 100
- *Mean* (rata-rata) = 85,00
- Standar deviasi = 9,258

Selanjutnya dilakukan pengkategorian data sebagai berikut:

Diketahui:

- Batas Atas ($Mi + 1SDi$) = $85,00 + 9,258 = 94,26$
- Batas Bawah ($Mi - 1SDi$) = $85,00 - 9,258 = 75,74$

Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 94,26$	1	12,5	Sangat Tinggi
2	$85,00 \leq X < 94,26$	3	37,5	Tinggi
3	$75,74 \leq X < 85,00$	3	37,5	Rendah
4	$X < 75,74$	1	12,5	Sangat Rendah
Jumlah		8	100	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel hasil *posttest* menunjukkan bahwa responden tersebar pada beberapa kategori. Sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dan rendah dengan persentase yang sama yaitu 37,5%. Selain itu, masing-masing 12,5% responden berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar setelah perlakuan mengalami peningkatan dan distribusi nilai menjadi lebih merata dibandingkan pretest.

C. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen memiliki nilai residual yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Pretest	0,251	8	0,148	0,780	8	0,170
Hasil_Posttest	0,205	8	0,200*	0,931	8	0,522

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS *for windows* 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,148 dan *posttest* sebesar 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, uji hipotesis dalam penelitian ini dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu *Paired Sample t-test*.

D. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji *Paired Sample t-Test*

Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* 22 dan juga dihitung secara manual menggunakan *Microsoft Excel* sebagai pembanding.

a) Hasil *Paired Sample t-Test* Menggunakan SPSS

Berdasarkan *output* SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 21 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test				
	Paired Differences	t	df	Sig.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				(2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Hasil_Pretest - Hasil_Posttest	38,750	16,421	5,806	52,478	-25,022	6,675	7	0,000

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -6,675 dengan $df = 7$. Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 2,365. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($6,675 > 2,365$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

b) Perhitungan Manual Menggunakan *Excel*

Untuk memperkuat hasil SPSS, uji t juga dihitung secara manual menggunakan *Microsoft Excel*, dengan rincian perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

No.	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)	D=X ₂ - X ₁	d	d ²
S01	30	90,00	60,00	48,52	2354,05
S02	60	80,00	20,00	8,52	72,57
S03	30	70,00	40,00	28,52	813,31
S04	50	80,00	30,00	18,52	342,94
S05	60	90,00	30,00	18,52	342,94
S06	30	90,00	60,00	48,52	2354,05
S07	50	100,00	50,00	38,52	1483,68
S08	60	80,00	20,00	8,52	72,57
Jumlah	287,5	490	202,5		2230,47
Mean	35,9375	61,25	25,3125		

Sumber: Data yang diolah dengan Excel for windows 16, 2026

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{\frac{2230,47}{8(8-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{\frac{2230,47}{56}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{\sqrt{39,83}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25,3125}{6,31}$$

$$t_{hitung} = 4,01$$

Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample t-Test* dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 6,675 (*SPSS*) dan 4,01 (perhitungan manual *Excel*), keduanya lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,365$ dengan nilai signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi canva untuk siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi canva berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

2. Uji N- Gain

Tabel 4. 23 Uji N-Gain pada mata pelajaran Informatika siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya

No.	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)	X ₂ - X ₁	Skor ideal - pretest	Ngain (Score)	Ngain (100%)
				(100 - X ₁)	(X ₂ -X ₁)/ Skor ideal -pretest	
S01	30	90	60	40	1,50	150,00
S02	60	80	20	80	0,25	25,00
S03	30	70	40	60	0,67	66,67
S04	50	80	30	70	0,43	42,86
S05	60	90	30	70	0,43	42,86
S06	30	90	60	40	1,50	150,00
S07	50	100	50	50	1,00	100,00
S08	60	80	20	80	0,25	25,00
Jumlah	370	680	310	490	6,02	602,38
Mean	46,25	85				22,31

Sumber: Data yang diolah dengan *Excel for windows 16, 2026*

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{ideal}} - S_{\text{pretest}}}$$

$$N - Gain = \frac{85 - 46,25}{100 - 46,25}$$

$$N - Gain = \frac{38,75}{53,75}$$

$$N - Gain = 0,72 \text{ (kategori tinggi)}$$

Berdasarkan tabel perhitungan *N-Gain*, diperoleh jumlah skor pretest sebesar 370 dan jumlah skor posttest sebesar 680. Nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* adalah 46,25, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* adalah 85,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Informatika setelah diberikan perlakuan. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,71 atau 70,45% yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Aplikasi Canva oleh Siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Canva oleh siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya dalam proses pembelajaran informatika menunjukkan bahwa aplikasi ini digunakan secara aktif sebagai media pembelajaran berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan produk pembelajaran menggunakan Canva, seperti desain presentasi dan tugas berbasis visual yang berkaitan dengan materi “Analisis Data”.

Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang

menunjukkan bahwa dari 8 siswa, seluruhnya berada pada kategori sangat baik dengan rentang skor 17–18 dan persentase 85% hingga 90%. Secara keseluruhan, diperoleh jumlah skor 139 dari skor maksimal 160 dengan persentase 86,9%. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan aplikasi Canva dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal keaktifan, pemahaman materi, kerja sama, penyelesaian tugas, dan kemampuan mengemukakan pendapat.

Pada aspek keaktifan (A), siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran menggunakan Canva, mulai dari memperhatikan penjelasan guru hingga terlibat dalam pembuatan tugas desain. Pada aspek pemahaman materi (B), siswa mampu memahami materi informatika yang disampaikan dengan bantuan media visual dari Canva, sehingga materi lebih mudah dipahami. Pada aspek kerja sama (C), siswa menunjukkan kemampuan berkolaborasi yang baik saat mengerjakan proyek secara kelompok. Pada aspek penyelesaian tugas (D), siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru dengan baik dan tepat waktu. Sementara pada aspek kemampuan mengemukakan pendapat (E), sebagian besar siswa sudah mampu menyampaikan ide atau hasil karya mereka, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu meningkatkan rasa percaya diri.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva, memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran oleh Hidayani *et al.* (2024), menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian dari Sawitri *et al.*, (2024), menyatakan bahwa media pembelajaran canva juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep melalui proses pembelajaran yang lebih dinamis.

Selain itu, penggunaan Canva juga terlihat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias karena pembelajaran tidak hanya bersifat teori, tetapi juga praktik langsung dalam membuat desain digital. Hal ini menunjukkan bahwa Canva

digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak monoton. Pendapat dari A. Putra *et al.* (2024), membuktikan bahwa canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran berbasis video. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur desain, seperti pembuatan presentasi, poster, infografis, hingga pengeditan foto dan berbagai template visual lainnya

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva di SMKS-YPSEI Palangka Raya telah berjalan dengan sangat baik, baik dari sisi guru maupun siswa. Canva digunakan sebagai media pembelajaran berbasis desain digital yang mampu mendukung pembelajaran Informatika secara lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran informatika di SMKS-YPSEI Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator, baik dari aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar siswa.

Dari segi aktivitas guru, diperoleh skor sebesar 62 dari skor maksimal 64 dengan persentase 96,8% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan terstruktur, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, serta mampu memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal sebagai media pembelajaran. Guru juga aktif dalam membimbing, memfasilitasi diskusi, serta mengarahkan siswa dalam kegiatan berbasis proyek, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Selanjutnya, dari aktivitas peserta didik diperoleh jumlah skor 139 dari skor maksimal 160 dengan persentase 86,9% yang juga termasuk dalam

kategori sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih terlibat dalam mengikuti kegiatan belajar, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta aktif dalam menyelesaikan tugas dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran yang berbasis proyek menggunakan Canva membuat siswa lebih antusias dan tidak pasif seperti pada pembelajaran konvensional.

Dari segi hasil belajar, terjadi peningkatan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,25 meningkat menjadi 85,00 pada *post-test*. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} (6,675) > t_{tabel} (2,365)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tergolong efektif.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Menurut Sutinah & Suryaman (2025), kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk dalam pembelajaran informatika. Sejalan dengan pendapat Yuliana *et al.* (2023), kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti hasil belajar siswa, kompetensi guru dan peserta didik, serta ketersediaan sarana, prasarana, dan media pembelajaran yang digunakan. Baihaqi & Fadly (2024), juga mengungkapkan bahwa penggunaan Canva mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta menghasilkan produk pembelajaran yang lebih berkualitas.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan

pembelajaran informatika secara optimal. Canva juga tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif berupa peningkatan hasil belajar, tetapi memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran Informatika.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan aplikasi Canva di SMKS-YPSEI Palangka Raya digunakan secara aktif dalam pembelajaran Informatika berbasis proyek dan berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 86,9%, di mana siswa aktif dalam keaktifan, pemahaman materi, kerja sama, penyelesaian tugas, dan kemampuan mengemukakan pendapat.
2. Penggunaan Canva juga terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aktivitas guru berada pada kategori sangat baik (96,8%), dan hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata *pre-test* 46,25 menjadi 85,00 pada *post-test*. Hasil uji t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ serta *N-Gain* 0,72 (kategori tinggi), yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang efektif.

B. Saran

1. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan Canva untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadikan Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan kajian tentang media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

Afliyani, A. N., Humaira, J., Ramadhani, S., Kurniaman, O., & Melihayatri, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap kreativitas

- Mahasiswa PGSD Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Mahasiswa*, 7(4), 18–29. <https://doi.org/10.51903/jurnalmahasiswa.v7i4.1414>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2464–2470.
- Effendi, M. I., Sukma, R., Dewi, I., & Nurjanah, L. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 2256–2266.
- Fathoni, P. H., & Yunus. (2025). Penerapan Media Digital Canva dalam Pembelajaran Dasar Sistem Mekanik Terhadap Hasil Belajar pada Kompetensi Keahlian Teknik Pemeninan di SMK Negeri 12 Surabaya. *Skripsi: Universitas Negeri Surabaya*.
- Fauzi, N. A., Jennah, R., & Gofur, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(2), 480–494.
- Hidayani, A., Susilawati, E., & Nur, J. F. (2024). Implementasi Pembelajaran Yang Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Di SMAN 11 Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 4146–4152.
- Mahardika, A. I., & Nuruddin Wiranda, M. P. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Marliana, I. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Talang Bakung Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3042–3051.
- Oktorianisarry, M., Widyanto, I. P., & Sigai, E. R. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi, Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMPN 8 Palangka Raya. *Hapakat (Jurnal Hasil Penelitian)*, 4.
- Putra, A., Ewisahrani, Fathurrahmaniah, & Nursa'ban, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Potensi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Muchsin. *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(3).
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah.

Proceeding International Seminar on Islamic Studies, 6(1), 441–450.

- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2).
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 96–102.
- Saza, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI MAN 1 Jakarta. *Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sugeha, S., Tombokan, A. C., Walewangko, E. A., Kaunang, D. F., Regar, V. E., & Pulukadang, R. J. (2025). Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3479–3488.
- Sulistiyanto, T. J., Pujiastuti, A., & Sigit, K. N. (2025). Canva Sebagai Media Muhammadiyah Batang Pembelajaran Interaktif. *Jawara Kreasinografi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 70–74.
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390–1402.
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan: Konsep dan Aplikasi SPSS/LISREL dalam Penelitian Pendidikan, Psikologi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Yuliana, D., Baijurib, A., Supartoc, A. A., Seitunid, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.

PENUTUP

1. Kegiatan penyusunan jurnal telah terlaksana dengan baik dan mencapai target yang telah ditetapkan.
2. Pembuatan jurnal berhasil diselesaikan sesuai dengan pedoman penulisan ilmiah yang berlaku.
3. Seluruh proses penyusunan jurnal, mulai dari pengumpulan data hingga penyusunan hasil pembahasan, telah tercapai secara optimal.
4. Jurnal yang disusun telah memenuhi tujuan kegiatan serta sesuai dengan topik dan metode penelitian yang digunakan.
5. Target penyelesaian jurnal tercapai tepat waktu dengan hasil yang sistematis, informatif, dan sesuai standar akademik.
6. Ketercapaian kegiatan ditunjukkan dengan tersusunnya jurnal ilmiah yang lengkap dan siap untuk tahap evaluasi atau publikasi.
7. Proses penyusunan jurnal berjalan efektif sehingga menghasilkan laporan ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.
8. Hasil akhir kegiatan berupa jurnal ilmiah telah berhasil diselesaikan sesuai rencana kerja yang telah ditetapkan.
9. Kegiatan penelitian terkait penggunaan laboratorium komputer telah mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan antusiasme belajar siswa SMKS–YPSEI Palangka Raya.
10. Penelitian mengenai keterbatasan fasilitas pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan menghasilkan data yang menunjukkan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai t_{hitung} sebesar $2,433 > t_{tabel} 2,101$ serta nilai signifikansi $0,001 < \text{dari } 0,05$.
11. Implementasi aplikasi Canva dalam pembelajaran informatika berhasil dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran siswa.