

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII

Poppy Amalia¹, Jihan Hidayah Putri², Robet³

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Time^{1,3}, Universitas Alwashliyah Medan², Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: disinnipoppy@gmail.com

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari
Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning motivation of students in mathematics learning and the lack of interesting and interactive learning media used in the classroom. The use of the Canva application as a digital learning medium is expected to improve students' learning motivation. This study aimed to determine the effect of using the Canva application in mathematics learning on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Bina Satria Mulia. This research used a quantitative method with a control group design. The research sample consisted of two classes, namely class VIII-1 as the control class and class VIII-2 as the experimental class, with a total of 28 students. Data collection techniques were carried out using a learning motivation questionnaire based on a Likert scale. The data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and t-tests assisted by IBM SPSS Statistics 26. The results showed that the use of the Canva application had a positive effect on students' learning motivation. This was indicated by the increase in the percentage of students' learning motivation in the experimental class compared to the control class after treatment was given. In addition, the t-test results obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that there is a significant influence. Therefore, it can be concluded that the use of the Canva application in mathematics learning has a significant effect on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Bina Satria Mulia.

Keywords: *Canva Application, Learning Motivation, Mathematics Learning, Digital Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah keseluruhan 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan skala Likert. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya persentase motivasi belajar

siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang aktif, mudah menyerah dalam menyelesaikan soal, serta memiliki keterlibatan yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut masih banyak ditemukan pada pembelajaran matematika di tingkat SMP, khususnya ketika guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan berpusat pada penjelasan verbal. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki semangat dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ricardo & Meilani, 2017).

Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga menyebabkan kurangnya minat serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif membuat siswa cepat merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran visual dapat membantu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Ummi et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah aplikasi *Canva*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Sidauruk et al. (2026). *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, video pembelajaran, infografis, dan lembar kerja interaktif. Menurut teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer pada Lailli et al. (2026), pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen

visual lainnya. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika memungkinkan siswa menerima informasi secara visual dan verbal sehingga membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Susanti & Imbiri (2020) melalui teori ARCS menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh *attention, relevance, confidence, dan satisfaction*. Media pembelajaran berbasis *Canva* mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran digital juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Wibowo et al. (2023), media pembelajaran digital mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Puspitasari et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Rahmatullah et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Daniati et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Dewi et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian Hernawati et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan semangat belajar. Selanjutnya, penelitian Ricardo dan Meilani (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan yang kuat terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun beberapa penelitian telah membahas penggunaan media pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika pada tingkat SMP, khususnya pada siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan *Canva* pada pembelajaran umum, sedangkan penelitian mengenai pengaruh *Canva* terhadap motivasi belajar matematika siswa masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika tingkat SMP untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga memfokuskan pada aspek motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia. Penelitian ini diharapkan

dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *control group design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa dengan membandingkan hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Bina Satria Mulia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah keseluruhan 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menggunakan skala Likert. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. Teknik analisis diawali dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa yang terdiri dari kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan angket awal untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa kembali diberikan angket akhir untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika. Hasil angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-Tes Nilai	Post-Tes Nilai	Pre-Tes Nilai	Post-Tes Nilai
Rata-rata	50,17	52,50	46,07	68,75
Standar Deviasi	14,56	13,01	15,94	10,59
Varian	212,00	169,44	254,36	112,26
Nilai Terendah	20,00	15,00	20,00	50,00
Nilai Tertinggi	75,00	75,00	80,00	90,00

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan dari 58,21 menjadi 60,14. Sementara itu, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 57,32 menjadi 78,46. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tes	Kelas	T _{hitung}	Keputusan
Pretest	VIII-1	0,137	Normal
	VIII-2	0,114	Normal
Posttest	VIII-1	0,203	Normal
	VIII-2	0,097	Normal

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi pada seluruh data lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varians yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tes	F _{hitung}	Keputusan
Angket Awal	0,537	Homogen
Angket Akhir	0,367	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi angket awal sebesar 0,482 dan angket akhir sebesar 0,391. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar siswa.

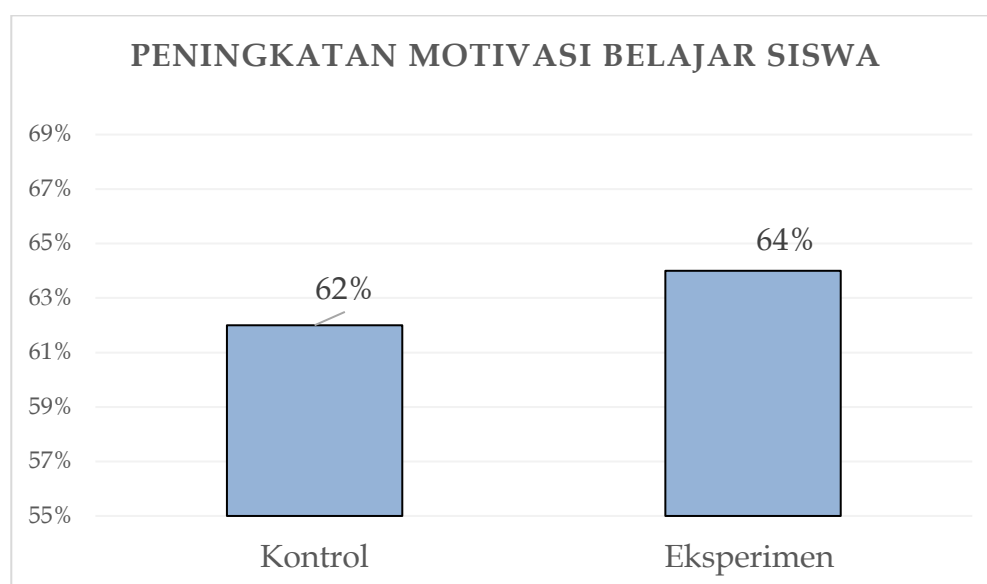
Tabel 4. Hasil Uji-t

T_{hitung}	Sig (2-tailed)	Keputusan
4,664	0,000	H0 Rejected

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia.

Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik seperti warna, gambar, animasi, dan template presentasi interaktif. Indikator keaktifan juga mengalami peningkatan karena siswa lebih terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *Canva* membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran matematika. Selain itu, indikator rasa senang menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Siswa merasa pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan tidak monoton ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Pada indikator ketekunan, siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil perhitungan deskriptif menggunakan skala Likert untuk data persentase kuisioner angket terkait motivasi belajar siswa dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*. Penggunaan *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih

visual dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika (Lutfiani et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen terjadi karena penggunaan *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Tampilan warna, gambar, animasi, dan template presentasi yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori multimedia learning yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan teks dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif.

Selain itu, penggunaan *Canva* juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam mengamati dan memahami materi melalui media visual yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa lebih fokus, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi matematika yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ruszayanthi et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Daniati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Hernawati et al. (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Lestari, 2025). Oleh karena itu, aplikasi *Canva* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Bina Satria Mulia. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh signifikan. Penggunaan aplikasi *Canva* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, aplikasi *Canva* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

dalam pembelajaran matematika. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan *Canva* pada materi matematika lainnya atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif agar diperoleh hasil pembelajaran yang lebih optimal dan bervariasi

DAFTAR RUJUKAN

- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(8), 5611-5617. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Dewi, S., Anggraeni, T., Desrian, W. N., & Sudrajat, J. W. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan Canva. *Jurnal AbdiMU: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 42-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.32627/abdimu.v5i1.1369>
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20747>
- Laili, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF PRINSIP MULTIMEDIA. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)*, 3(2), 976-989. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Lestari, F. D. (2025). STUDI LITERATUR: PENGARUH MEDIA DIGITAL PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA Vol.*, 5(2), 804-814. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Lutfiani, E. N., Supandi, & Sugiyono, E. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA PELAJARAN MATEMATIKA. *Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2020), 265-271. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i2.396>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09, 711-722. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>

PENDAHULUAN

- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 2(2), 188-201. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

-
- Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Sidauruk, E., Girsang, A., Ginting, Y., Sihombing, W., Purba, P., & Saragih, S. (2026). PEMANFAATAN APLIKASI MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 531-537. <https://doi.org/https://doi.org/10.65244/jgge.v2i1.325>
- Susanti, L., & Imbiri, C. (2020). Implementasi Motivasi Model ARCS (Attention , Relevance , Confidence , and Satisfaction) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Dunamis : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 4(2), 254-263. <https://doi.org/10.30648/dun.v4i2.284>
- Ummi, A., Dewi, A. S., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 264-272.
- Wibowo, G. A., Karim, A. A., Hasan, S. H., & Ruhimat, M. (2023). Use of Technology in Active Learning : Increasing Student Interaction and Engagement. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 2(December), 255-277. <https://doi.org/https://doi.org/10.55849/alhijr.v2i4.539>