

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PPKn KELAS XI

Gohima Sirait¹, Hotmaida Simanjuntak², Kondios Mei Darlin Pasaribu³, Monalisa
Siahaan⁴, Rince Marpaung⁵

Email : gohimasirait@student.uhn.ac.id

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan. Latar belakang penelitian ini muncul dari permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PPKn yang umumnya dianggap membosankan dan bersifat teoritis. Inovasi penggunaan media berbasis digital seperti Canva diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen. Sampel terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket motivasi belajar dan dianalisis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PPKn.

Keywords : Media Pembelajaran Canva, Motivasi belajar, PPKn

Abstract

This study aims to analyze the extent to which the use of Canva as a learning medium influences students' learning motivation in the subject of Pancasila and Civic Education (PPKn) among 11th-grade student at SMA Methodist 7 Medan. The background of this research arises from the issue of low student motivation in PPKn classes, which are often perceived as monotonous and overly theoretical. The innovation of using digital media such as Canva is expected to enhance students' enthusiasm and interest in the learning process. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental group using Canva and a control group using traditional teaching methods. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed using a t-test. The results showed that the use of Canva had a significantly positive effect on increasing students' learning motivation. This was evident from the higher motivation scores in the experimental group compared to the control group. Therefore, Canva can be considered an effective alternative learning medium to boost student motivation in PPKn lessons.

Keywords: Learning media Canva, Learning motivation, Civic Education

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya terencana untuk membantu serta membimbing anak dalam mengembangkan kemampuan fisik dan mental yang diberikan oleh orang dewasa, dengan tujuan agar anak dapat mencapai kedewasaan dan mampu menjalani kehidupannya secara mandiri. Arti pembelajaran juga tertuang di dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pelangi, 2020).

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Melalui pelajaran PPKn ini, siswa dapat diajarkan untuk memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi. Namun, salah satu tantangan utama guru dalam pembelajaran PPKn adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini sering terjadi karena disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan media pembelajaran yang monoton (Sari et al., 2021).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Winkel (2004), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk belajar untuk belajar secara aktif. Rendahnya motivasi belajar sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn, melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan saat ini (Friendha Yuanta & Diyas Age Larasati, 2023).

Kemudian menurut Purwanto (Masfufah et al., 2022) “ Pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai tujuan.”

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual seperti infografis dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (Festiawan, 2020) media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, khususnya bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dalam konteks pembelajaran PPKn, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks siswa yang sangat diperlukan, mengingat mata pelajaran ini sering dianggap kurang menarik karena sifat materinya yang bersifat konseptual (Yuanta & Larasati, 2023).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai template menarik yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti *power point*, presentasi, dan bahkan video sinematik. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan metode yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Triningsih, 2021)

Canva adalah satu diantara banyaknya pelaksanaan yang bisa dipakai pengajar dalam menciptakan media pembelajaran. Aplikasi ini memfasilitasi pendidik dalam merancang sarana belajar, sebagaimana dinyatakan oleh (Triningsih, 2021) bahwa *Canva* menyederhanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Desain yang dihasilkan dengan *Canva* mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik melalui penyajian materi yang menarik. Menurut (Sari et al., 2021), *Canva* memiliki keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran, termasuk kemampuan untuk membuat berbagai desain dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman, yang mendorong kreativitas dan efisiensi waktu. Fitur “Drag and Drop” mempermudah penggunaan, dan memungkinkan kolaborasi siswa dalam desain kelompok. (Pelangi, 2020) juga menekankan kelebihan *Canva*, termasuk ketersediaan desain menarik dan beragam serta peningkatan kreativitas.

Eksplorasi aplikasi *Canva* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menghadirkan beberapa aspek menarik. Pertama, era revolusi industry 4.0 menuntut peserta didik untuk menguasai keterampilan baru, dimana transformasi teknologi dan internet menjadi focus utama. Kedua, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, efisien dalam penggunaan, waktu, dan perolehan hasil. Ketiga, peningkatan literasi visual peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana aplikasi teknologi diintegrasikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

SMA Methodist 7 Medan merupakan salah satu sekolah yang memiliki komitmen untuk meningkat kualitas pembelajaran seluruh siswa disekolah tersebut. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa siswa kelas XI disekolah tersebut masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran PPKn. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi masalah tersebut (Masfufah et al., 2022).

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi PPKn secara mendalam. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan (Safrianti, 2022).

Berdasarkan latar belakang Masalah Yang Diuraikan Di Atas Maka Peneliti Tertarik Untuk Melaksanakan Penelitian Dengan Judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn Kelas Xi Di Sma Methodist 7 Medan”

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini melibatkan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian serta analisis data secara statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Isnaini et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental*). Desain penelitian yang diterapkan adalah “*Pretest-Posttest Control Group Design*”, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Canva dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional (Siregar & Sitorus, 2021).

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yakni variabel bebas berupa penggunaan media pembelajaran *Canva* serta variabel terikat berupa motivasi belajar siswa. Populasi penelitian mencakup siswa pada kelas XI, sementara teknik purposive sampling atau random sampling digunakan dalam pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Sholehah et al., 2023).

Instrumen penelitian terdiri dari angket motivasi belajar berdasarkan teori Keller (2010), tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta observasi dan wawancara sebagai data pendukung. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), penyebaran angket motivasi belajar, serta wawancara dengan siswa dan guru.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistic, serta uji *t-test* guna membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu analisis deskriptif digunakan sebagai pelengkap dalam menginterpretasikan hasil penelitian (Amrina et al., 2021).

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran memberikan pandangan positif terkait penggunaan media digital seperti *Canva* dalam proses pembelajaran. Mayer (2009), melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, menjelaskan bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam belajar. Sementara itu, (Afjar & Syukri, 2020), dalam teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), menengaskan bahwa media interaktif seperti *Canva* mampu meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan materi yang lebih menarik dan relevan.

Dalam penelitian ini, pemilihan populasi merupakan langkah penting untuk memastikan hasil yang valid dan dapat digeneralisasikan. Menurut Sugiyono (2019), Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti. Pemilihan populasi yang tepat sangat penting untuk mendapatkan data yang representative. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan yang mengikuti mata pelajaran PPKn.

Menurut (Cahyadi, 2022), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Jika populasi besar, maka pengambilan sampel perlu dilakukan dengan teknik tertentu agar tetap representatif (Tanjung & Faiza, 2019) Dalam penelitian ini, terdiri dari 2 kelompok yaitu kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS sebagai kelas kontrol (Fauziyah et al., 2022).

Menurut Sugiyono, pengumpulan data dapat dilakukan di berbagai tempat, dari berbagai sumber,

dan dengan berbagai metode (Mudinillah & Rizaldi, 2021). Berdasarkan lokasinya, data dapat dikumpulkan di laboratorium melalui eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, atau di tempat lain (Widyatnyana, 2021). Jika dilihat dari sumbernya, data dapat berasal dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, sedangkan sumber sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, seperti melalui orang lain atau dokumen.(Ischak et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian di SMA Methodist 7 Medan, penulis terlebih dahulu melakukan uji validitas isi terhadap instrument penelitian dengan melibatkan guru PPKn di sekolah tersebut sebagai validator. Setelah proses uji validitas dilakukan, instrument dinyatakan valid dan hasilnya dapat dilihat pada bagian lampiran. Uji validitas instrumen dilakukan dengan mencoba instrument tersebut kepada 36 peserta didik kelas XI IPA di Methodist 7 Medan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, instrumen dinyatakan valid dan rincian hasilnya dapat ditemukan pada bagian lampiran.

Koefisien Reabilitas tes dihitung dengan menggunakan rumus KR-20 dan mendapatkan nilai $R11 = 0,772$. Penelitian ini dilakukan di SMA Methodist 7 Medan pada Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan memanfaatkan media pembelajaran Canva. Metode yang digunakan adalah Quasi Experiment., di mana pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak. Berdasarkan desain penelitian tersebut, diperoleh data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini.

Untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan, diperlukan deskripsi hasil penelitian yang diperoleh melalui data pretest dan posttest pada kedua kelompok sampel. Rincian data tersebut dapat dilihat pada bagian lampiran.

Uji Analisis Penelitian

Uji normalitas sampel dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Liliefors dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai L_{hitung} dan L_{tabel} diperoleh untuk data pre-test dan post-test, dan hasil perhitungan selengkapnya disajikan dalam lampiran. Hasil uji normalitas data pre-test dan post-test yang diperoleh melalui perhitungan dengan uji Liliefors dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 1. Ringkasan Perhitungan Uji Normalitas

Data	Kelas Eksperimen	t_{hitung} 0,534	t_{hitung} 45,80	Kesimpulan Normal
<i>Pre-test</i>	Kontrol	0,506	38,71	Normal
	Eksperimen	0,815	59,93	Normal
<i>Post-test</i>	Kontrol	0,645	43,53	Normal

Tabel 4 menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Hal ini terlihat dari nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas antara data kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan uji kesamaan varians. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen, yakni apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini dapat mewakili keseluruhan populasi. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, hipotesis nol (H_0) diterima jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil perhitungan ditampilkan pada Tabel 4.5, sementara rincian perhitungannya terdapat pada lampiran.

Tabel 2. Ringkasan Perhitungan Uji Homogenitas

Data	Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	57,006	38,71	2,207	Homogen
Posttest	Kontrol	4,871	59,93	3,552	Homogen
	Eksperimen	12,620			
	Kontrol	7,912			

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel memiliki distribusi normal dan varians yang homogen. Oleh karena itu, analisi dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Rincian hasil perhitungannya disajikan dalam lampiran.

Uji hipotesis pada data *pre-test* dilakukan menggunakan uji-t dua pihak untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan kemampuan awal belajar peserta didik pada kedua kelas sampel, atau dengan kata lain, apakah perbedaannya tidak signifikan. Hipotesis yang diuji adalah $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ dan $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$. H_0 diterima jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 4.6, sementara rincian perhitungannya terdapat pada lampiran.

Tabel 3. Uji Hipotesis Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Pre-test Eksperimen	3,646	11,734	Ho diterima
Pre-test Kontrol			

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil uji pre-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $(3,646 < 11,734)$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima, yang berarti bahwa kemampuan awal peserta didik di kedua kelas tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan atau dapat dikatakan setara (Triyanto et al., 2019)..

Pengujian hipotesis post-test dilakukan menggunakan uji-t satu pihak dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital pada kelas eksperimen. Dalam uji-t ini, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa $\mu_1 = \mu_2$, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa $\mu_1 \neq \mu_2$, Hipotesis alternatif diterima jika nilai thitung lebih besar dari ttabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji-t satu pihak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Tabel

Tabel 4. Uji Hipotesis Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	t _{hitung}	t _{table}	Kesimpulan
Posttest Eksperimen	35,722	1,500	Ha diterima
Post-test Kontrol			

Berdasarkan Tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 35,722 dan t_{tabel} sebesar 1,579. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{table} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan (Satrianansyah et al., 2024).

Lembar Observasi Peserta Didik

Lembar observasi peserta didik bertujuan untuk mendokumentasikan dan menilai berbagai aspek perilaku serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini digunakan untuk mengamati sejauh mana partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok (Silvana et al., 2024). Selain itu, lembar observasi juga membantu guru dalam menilai sikap siswa, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa ingin tahu. Melalui pengamatan langsung, guru dapat memperoleh data yang objektif mengenai penerapan nilai-nilai atau kompetensi yang menjadi focus pembelajaran (Novelti et al., 2024). Informasi yang diperoleh dari lembar observasi ini dapat digunakan sebagai dasar dalam memberikan umpan balik kepada siswa dan juga sebagai bagian dari penilaian formatif maupun sumatif, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan terarah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan pada mata pelajaran PPKn, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media yang digunakan, seperti *power-point* dan alat bantu visual terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil analisis data awal melalui uji-t dua pihak menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang sama, dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3,649 < 11,734$), sehingga H_0 diterima.
3. Setelah perlakuan, hasil uji-t satu pihak menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($35,722 > 1,500$), sehingga H_0 diterima, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 59,79 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 43,37.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PPKn di SMA Methodist 7 Medan.

Saran

Adapun beberapa saran yang diajukan berdasarkan penelitian ini adalah :

1. Diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran *Canva* secara optimal untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn, Guru sebaiknya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing siswa untuk menemukan sendiri informasi dan solusi melalui visualisasi yang menarik, serta mendorong diskusi kelompok yang lebih hidup dan bermakna.
2. Diperlukan adanya pemahaman siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *Canva*, siswa juga dapat memberikan masukan kepada guru mengenai media pembelajaran yang mereka sukai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afjar, A. M., & Syukri, M. (2020). Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (Arcs) Model On Students' Motivation And Learning Outcomes In Learning Physics. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1460(1), 12119. <https://doi.org/https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1460/1/012119/meta>
- Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S., & Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.
- Cahyadi, Universitas Buddhi Dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.

Gohima Sirait, Hotmaida Simanjuntak, Kondios Mei Darlin Pasaribu|Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ppkn Kelas XI

- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use Of 'Canva For Education' and The Students' Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text. *Budapest International Research And Critics Institute-Journal (Birci-Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.33258/Birci.V5i1.4359>
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Friendha Yuanta, & Diyas Age Larasati. (2023). Developing Canva-Based Learning Media On Maps And Class Layout For Third Graders Of Elementary School. *Education And Human Development Journal*, 8(2), 66–75. <https://doi.org/10.33086/Ehdj.V8i2.5220>
- Ischak, W. I., Badjuka, B. Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul Riset Keperawatan*. 12, 99–119.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Masfufah, R. A., Mulyasari, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (Sensaseda) 2*, 2(November), 347–352.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using The Canva Application As An Arabic Learning Media At Sma Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106.
- Novelti, N., Devi, P. A. P., Wakhilah Dwi Khusnah, Marjuki, M., & Stevani, M. (2024). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru Smk Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 4(6), 1332–1339. <https://doi.org/10.31004/Jh.V4i6.2084>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Safrianti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 467–474.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru Smpn 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/Jpmi.V4i3.952>
- Satrianansyah, S., Azizah, S. N., Damaiyanti, W., Akbar, M. T., Abdullah, M. M., Pasha, F. R., Rahman, R. F., Lia, A., Ertalia, E., & Juniansyah, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Digital Seperti Canva, Google Drive, Chat Gpt Dan Gemini Pada Guru Sdn 14 Lubuk Sakti. *Jurnal Univ. Bi Mengabdi*, 3(2), 59–68.
- Sholehah, S. R., Rahmawati, A., Nabila, S., Rahmawati, I., Dewi, F., & Jati, A. G. (2023). Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa Worksheet Qr Code Menggunakan Aplikasi Canva Dan Vocaroo Di Tk Mentari Purwakarta. *Indonesian Journal Of Community Services In Engineering & Education (Ijocsee)*, 3(1), 22–30.
- Silvana, A., Sinaga, B., Simaremare, J. A., & Sitorus, P. J. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma*. 4(2).
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Triningsih, K D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/Cendekia.V15i1.667>. Selama

Gohima Sirait, Hotmaida Simanjuntak, Kondios Mei Darlin Pasaribu|Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ppkn Kelas XI

- Triyanto, Jerusalem, M., & Fitrihana, N. (2019). Bussines Model Canvas Of Teaching Factory Fashion Design Competency Vocational High School In Yogyakarta. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1273(1), 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1273/1/012049>
- Wahyuni, J. S., Haryadi, & Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Website Rumah Belajar Pada Materi Teks Eksplanasi Abstrak The Effectiveness Of Using Video-Based Learning Media Through The Rumah Belajar Websites On Explanatory Text Materials Abstract A . *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing Vol*, 5(1), 22–32.
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-Based Learning Media On Maps And Class Layout For Third Graders Of Elementary School. *Education And Human Development Journal*, 8(2), 66–75.