

Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Abd. Mustakim¹, Abdul Halik¹, Muh. Akib¹, Muhammad Saleh¹, Kaharuddin¹,
Indriani H. Ismail²

¹IAIN Parepare, Indonesia

²IAI DDI Sidenreng Rappang

ABSTRACT

Purpose – The objective of this study is to examine the correlation between the use of Canva-based SKI instructional videos and student motivation at MAS DDI As-Salman Allakuang. It aims to determine how Canva's integration influences aspects of student motivation such as interest, effort, and perseverance, providing insights into the effectiveness of digital learning tools in enhancing student engagement and motivation.

Method – This study employs a quantitative correlational design to measure the impact of using Canva-based SKI instructional videos on student motivation at MAS DDI As-Salman Allakuang. A purposive sample of 54 students was selected. Data were collected using a validated motivation questionnaire covering aspects like interest, effort, and perseverance. Pearson correlation statistics were used to analyze the relationship between the use of Canva-based SKI instructional videos and student motivation.

Findings – This study found a significant moderate positive correlation ($r=0.617$, $p=0.001$) between the use of Canva-based SKI instructional videos and student motivation in Aqidah Akhlak learning at MAS DDI As-Salman Allakuang. This indicates that more frequent use of Canva-based videos is associated with higher student motivation. These findings confirm the hypothesis and demonstrate that digital learning tools like Canva can enhance student motivation.

Research Implications – Using Canva-based instructional videos in Aqidah Akhlak learning can practically enhance student motivation. However, to confirm this effect, more diverse, experimental, and long-term studies are needed due to limitations in causation and potential biases.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 24-06-2024

Revised: 30-07-2024

Accepted: 30-07-2024

KEYWORDS

media, canva, learning motivation

Corresponding Author:

Abd. Mustakim

Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia

Email: takimmustakim48@gmail.com

Pendahuluan

Era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji korelasi antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dengan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Aliyah (MAS) DDI As-Salman Allakung, Kabupaten Sidrap.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan akademik. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Video pembelajaran berbasis Canva menawarkan visualisasi yang menarik dan mudah disesuaikan, sehingga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif (Syaharuddin et al., 2023). Canva juga menyediakan berbagai template dan alat yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang kreatif dan menarik (Wijayanti et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran Canva, menjadi relevan karena dapat mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran sering kali menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Studi ini berfokus pada bagaimana penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat mempengaruhi motivasi belajar, yang merupakan elemen krusial dalam proses pendidikan (Nur Nasution et al., 2023).

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI. Kurangnya minat ini dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi apakah penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi solusi yang efektif.

Namun, penelitian sebelumnya tentang penggunaan video pembelajaran berbasis Canva lebih banyak berfokus pada bidang lain seperti pelajaran bahasa Inggris dan sains, serta sedikit yang membahas pengaruhnya dalam konteks pembelajaran SKI. Penelitian ini mencoba untuk mengisi gap tersebut dengan memberikan fokus khusus pada mata pelajaran SKI, yang memiliki tantangan tersendiri dalam menarik minat siswa (Vargas et al., 2022).

Penelitian ini dimulai dengan tinjauan literatur yang membahas pentingnya motivasi belajar dan peran teknologi dalam pendidikan. Selanjutnya, metode penelitian

yang digunakan akan dijelaskan, diikuti oleh analisis data dan temuan penelitian. Artikel ini akan diakhiri dengan pembahasan hasil dan kesimpulan yang menjawab tujuan penelitian

Keputusan untuk meneliti topik ini muncul dari kebutuhan untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Pendekatan inovatif dalam pendidikan, seperti penggunaan Canva, dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Wijayanti et al., 2023). Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui angket yang disebarluaskan kepada peserta didik. Analisis statistik digunakan untuk mengidentifikasi korelasi antara penggunaan video pembelajaran dan motivasi belajar (Nasution et al., 2023).

Dengan demikian, artikel ini tidak hanya memberikan wawasan teoritis tetapi juga implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh para pendidik. Kami berharap bahwa temuan penelitian ini dapat mendorong adopsi yang lebih luas dari teknologi pembelajaran yang inovatif di sekolah-sekolah (Syaharuddin et al., 2023). Akhirnya, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan dan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Wijayanti et al., 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengukur pengaruh penggunaan video pembelajaran SKI berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa di MAS DDI As-Salman Allakuang. Desain korelasional dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variabel tanpa manipulasi langsung. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di MAS DDI As-Salman Allakuang, dan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, dengan total 54 siswa yang berpartisipasi. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kriteria bahwa siswa telah menggunakan video pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Aqidah Akhlak selama periode penelitian.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang amat penting dan strategis dalam keseluruhan kegiatan penelitian, karena data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diperoleh melalui instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari daftar pertanyaan berdasarkan variabel-variabel yang diteliti. Variabel pernyataan tersebut diukur dalam skala Likert dengan lima kategori: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor jawaban responden untuk masing-masing kategori pilihan secara

berturut-turut adalah 5, 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif, sedangkan untuk pernyataan negatif diberikan skor sebaliknya, yaitu 1, 2, 3, 4, 5.

Untuk variabel penggunaan video pembelajaran berbasis Canva (Variabel X), angket mencakup sub-variabel seperti media yang menyajikan audio dan visual, pesan-pesan pembelajaran, konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan, dan membantu pemahaman materi pembelajaran. Sedangkan untuk variabel motivasi belajar (Variabel Y), angket mengukur unsur-unsur seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta kegiatan yang menarik dalam belajar.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik sampel dan distribusi jawaban angket. Untuk menguji hipotesis, digunakan teknik korelasi Pearson untuk mengukur hubungan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar siswa. Nilai koefisien korelasi dan signifikansi diuji untuk menentukan kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel tersebut.

Hasil

1. Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Canva

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada kondisi pembelajaran pada masa sekarang, tingkat penggunaan video pembelajaran berbasis Canva pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap meningkat. penggunaan Canva yang terkait dengan materi pun dilakukan seperti penayangan video dan lain-lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor penggunaan video pembelajaran berbasis Canva pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap (variable X) berada antara 65 sampai dengan 91, harga rata-rata (mean) sebesar 83,02, median 83,50, modus 87, varians 26,811 dan standar deviasi 5,178. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Statistic Penggunaan Media Pembelajaran Canva

N	Valid	54
	Missing	0
Mean		83,02
Std. Error of Mean		,705
Median		83,50
Mode		87
Std. Deviation		5,178
Variance		26,811
Skewness		-1,517
Std. Error of Skewness		,325
Range		26

Minimum	65
Maximum	91
Sum	4483

Sumber data: Output SPSS 21

2. Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang

Berdasarkan data hasil angket variabel motivasi pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y), Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 80 sampai dengan 99, harga rata-rata sebesar 90,17, median 91,00, modus 88, varians 32,142 dan standar deviasi 5,669, untuk lebih lengkap dapat dilihat pada Gambar 2 dan tabel 2 rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Statistic Variabel Y (Statistic Motivasi Belajar)

N	Valid	54
	Missing	0
Mean		90,17
Std. Error of Mean		,772
Median		91,00
Mode		88
Std. Deviation		5,669
Variance		32,142
Skewness		-,201
Std. Error of Skewness		,325
Range		19
Minimum		80
Maximum		99
Sum		4869

Sumber data: Output SPSS 21

3. Korelasi Penggunaan Video Pembelajaran SKI Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

Tabel 3. Koefisien Korelasi

		Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva	Motivasi Belajar Aqidah Akhlak
Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva	Pearson Correlation	1	,617
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	54	54
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,617	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	54	54

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 4. Ringkasan Model Statistik (Model Summary)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,647 ^a	,522	,017	5,221

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar SKI, Motivasi Belajar

Tabel 5. Interpretasi koefisien korelasi

r_{xy}	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiono (2007)

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dengan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang. Tabel 3 menunjukkan bahwa koefisien korelasi Pearson antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar adalah 0,617, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa hubungan tersebut signifikan pada tingkat 0,05.

Berdasarkan Tabel 4, model statistik menunjukkan bahwa nilai R adalah 0,647 dengan R Square sebesar 0,522. Ini berarti bahwa sekitar 52,2% variabilitas motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan hasil belajar SKI. Standard error of the estimate sebesar 5,221 menunjukkan kesalahan standar estimasi dalam model ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan, tingkat penggunaan video pembelajaran berbasis Canva di Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap menunjukkan peningkatan. Skor penggunaan video pembelajaran berbasis Canva berada antara 65 sampai 91, dengan nilai rata-rata 83,02, median 83,50, dan modus 87. Hasil ini mencerminkan bahwa mayoritas guru dan siswa di sekolah tersebut telah mengadopsi dan memanfaatkan teknologi Canva dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Data hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada dalam rentang 80 hingga 99, dengan nilai rata-rata 90,17, median 91,00, dan modus 88. Skor ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang cukup tinggi. Dengan standar deviasi sebesar 5,669, distribusi motivasi belajar siswa cukup merata. Nilai rata-rata yang tinggi dan standar deviasi yang relatif rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi

dan tidak terdapat banyak variasi di antara mereka. Hal ini mengindikasikan lingkungan belajar yang kondusif dan penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa.

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dengan motivasi belajar siswa, dengan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,617 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Ini mengindikasikan hubungan yang kuat dan signifikan antara kedua variabel tersebut, yang mendukung hipotesis bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model statistik dalam Tabel 4 menunjukkan nilai R sebesar 0,647 dengan R Square sebesar 0,522. Artinya, sekitar 52,2% variabilitas motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan hasil belajar SKI. Standard error of the estimate sebesar 5,221 menunjukkan kesalahan standar estimasi dalam model ini.

Menurut Teori Kognitif Multimedia oleh Mayer (2009), penggunaan multimedia dalam pembelajaran, seperti video pembelajaran berbasis Canva, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Mayer menekankan bahwa multimedia yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa dalam memproses informasi lebih efektif dan efisien.

Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) juga relevan di sini. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan konten pembelajaran, yang mendukung teori ini dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Piaget menyatakan bahwa proses pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan alat pembelajaran.

Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) oleh Keller (1987) menekankan pentingnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam meningkatkan motivasi belajar. Video pembelajaran berbasis Canva dapat menarik perhatian dengan visual yang menarik, relevan dengan konten yang sesuai dengan kebutuhan belajar, meningkatkan kepercayaan diri melalui penyajian materi yang jelas, dan memberikan kepuasan karena pengalaman belajar yang menyenangkan. Keller menekankan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui desain instruksional yang tepat yang mempertimbangkan faktor-faktor ini.

Penelitian sebelumnya oleh Wijayanti et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva bagi guru sekolah dasar meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam membuat video pembelajaran, yang pada gilirannya

meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Nasution et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Panca Budi, Medan. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa Canva sebagai alat pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga hasil belajar siswa.

Studi oleh Lin et al (2017) menemukan bahwa pembelajaran digital memiliki efek positif yang lebih baik pada motivasi belajar dibandingkan dengan pengajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Saadé dan Saadé & Al Sharhan (2015) menyimpulkan bahwa motivasi memainkan peran penting dalam keputusan siswa untuk menggunakan alat pembelajaran digital, yang mendukung temuan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar.

Studi lain oleh Faridah et al. (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital selama pandemi Covid-19 memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam situasi di mana pembelajaran tradisional terganggu, alat pembelajaran digital seperti Canva dapat membantu mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan Canva dapat diadaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya, baik di sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Canva dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mendukung pembelajaran jarak jauh, dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui tugas-tugas kreatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mendukung berbagai teori pendidikan, termasuk Teori Kognitif Multimedia oleh Mayer, Teori Konstruktivisme oleh Piaget, dan Model ARCS oleh Keller, yang semuanya menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil yang konsisten, di mana penggunaan alat pembelajaran digital seperti Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan.

Penelitian ini terbatas pada satu institusi pendidikan, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Selain itu, keterampilan teknologi yang berbeda-beda antara guru dan siswa dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva. Diperlukan pelatihan lebih lanjut untuk memaksimalkan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti empiris bahwa penggunaan teknologi, seperti video pembelajaran berbasis Canva, memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Penelitian lebih lanjut

diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dan penerapan di berbagai konteks pendidikan lainnya.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva di Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Skor penggunaan video pembelajaran berbasis Canva berada antara 65 hingga 91, dengan nilai rata-rata 83,02, menunjukkan adopsi yang luas dan pemanfaatan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Data angket motivasi belajar siswa menunjukkan skor yang tinggi, dengan nilai rata-rata 90,17, median 91,00, dan modus 88, yang mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa di sekolah ini cukup tinggi dan distribusi motivasi belajar merata.

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,617. Ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model statistik menunjukkan bahwa sekitar 52,2% variabilitas motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan hasil belajar SKI.

Referensi

- Amini, S., & Pujiharti, Y. (2021). The Development of Canva as an Economic Learning Media at Tholabie Islamic Boarding School Malang. *Economics and Education Journal (Education)*. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i2.1384>
- Dalimunthe, C., & Reinita, R. (2022). Validity Canva Video Media Integrated Thematic Learning Based On PBL Models In Elementary Schools. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.18346>.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Faridah, I., Sari, F., Wahyuningsih, T., Oganda, F., & Rahardja, U. (2020). Effect Digital Learning on Student Motivation during Covid-19. *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1-5. <https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268843>
- Harsabawa, J. (2023). Integrating Canva as Teaching Media and Project Based Learning Tool in Language Teaching. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*. <https://doi.org/10.30595/pssh.v12i.808>.
- Hasnawati, H. (2023). Analysis of Learning Design Using The Canva Application in Information and Communication Technology (ICT) Training. *12 Waiheru*. <https://doi.org/10.47655/12waiheru.v9i1.143>.

- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>.
- Ilyas, M., Syarif, H., & , R. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 17, 100-112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3). <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Larasati, M. (2022). Empowering Student's Creative Writing Ability By Using Canva. *Journal Of English Education Program (JEEP)*. [https://doi.org/10.25157/\(jeep\).v9i2.8548](https://doi.org/10.25157/(jeep).v9i2.8548).
- Lin, M., Chen, H., & Liu, K. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia journal of mathematics, science and technology education*, 13, 3553-3564. <https://doi.org/10.12973/EURASIA.2017.00744A>.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Melinia, S., & Nugroho, N. (2022). Creating a Video Using Canva Application as an English Learning Media of Recount Text Material. *JEdu: Journal of English Education*. <https://doi.org/10.30998/jedu.v2i2.6644>.
- Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.
- Nur Nasution, W., Halimah, S., & Mahrissa, R. (2023). The Influence of Canva Application Learning Media and Learning Motivation on Students' Islamic Religious Education Learning Outcomes at Panca Budi Elementary School, Medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2). <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Nefillia, C., & Reinita, R. (2022). Validity of The Use of Canva Video Media In Integrated Thematic Learning Based On Problem Based Learning Models in Elementary Schools. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62409>.
- Ngọc, N. T. B., & Huyen, P. K. (2023). Using Canva platform in designing English lessons to increase students learning motivation. *International Journal of Scientific and Research Publications*. <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.13.04.2023.p13623>.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Ramadhani, I., NEEDEDAD, A., & Jansee, J. (2022). The Use of the Canva Application as a Medium for Learning Arabic. *Journal International of Lingua and Technology*. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i1.60>.

- Saadé, R. G., & Al Sharhan, J. (2015). Discovering the motivations of students when using an online learning tool. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14(2015). <https://doi.org/10.28945/2271>
- Sahirin, R., Cian, L., Wang, Y., & Zou, G. (2023). Making Creative Videos as Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.239>.
- Saputra, A., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>.
- Syahrudin, S., Rusmaniah, R., Ilhami, M. R., Nursahid, N., & Uzhma, M. R. (2023). Making Animated Videos With The Canva Application As An Effort To Increase Student Motivation. *Journal of Social Development*, 1(2). <https://doi.org/10.20527/j-sod.v1i2.9608>
- Urumov, Z., Bigaeva, I., & Agaeva, F. (2023). The Canva Platform: Its Essence and the Possibility of Using in the Educational Process. *Vestnik of North Ossetian State University*. <https://doi.org/10.29025/1994-7720-2023-2-120-128>.
- Utami, Y., & Djamdjuri, D. (2021). Students' Motivation In Writing Class Using Of Canva: Students' Perception. *English Journal*. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5536>.
- Vargas, I. M., Cabrera, C. I. G., Cortez, C. A. A., Apaza, I. M. A., & Reátegui, M. D. (2022). The canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International Journal of Health Sciences*. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns7.11213>
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Dhian, Y. C., Jessica, T., & Theresia, M. (2023). Upgrading videography knowledge and skills in making Canva-based learning videos for elementary school teachers. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 8(4). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v8i4.11324>