
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
MATERI INSTALASI JARINGAN KOMPUTER
DI KELAS X RPL SMK NEGERI 1
ANGKOLA TIMUR**

Oleh :

**Fitri Megawati Pasaribu¹, Hanifah Nur Nasution, S.Kom., M.Kom², Nurhidayah Fithriyah
Nasution³**

^{1,2,3} Pendidikan Vokasional Informatika,

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,

^{1,2,3} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

email: fitrimegawati4@gmail.com¹

email: hanifahnurnasution@gmail.com²

email: nst.fithri@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas X RPL₁ dan kelas X RPL₂, berjumlah 48 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik sample random sampling sebanyak 24 siswa. Gambaran penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva kelas X RPL₁ SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 84,83 berada pada kategori “Baik”. Motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva diperoleh nilai rata-rata 87,29 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang diperoleh 0,444. Dari hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi pada kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur dengan demikian hipotesis dapat diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Aplikasi Canva, Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Secara garis besar di era globalisasi saat ini kemajuan teknologi kini telah berkembang pesat dan semakin terus membawa perubahan pada segala kehidupan yang menuntut manusia harus mampu mengikuti arusnya termasuk di bidang pendidikan. Dimana pendidikan menurut UU nomor 2 pendidikan adalah sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Pada saat sekarang ini pengaruh globalisasi telah membawa perubahan positif pada bidang ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) yaitu dengan meningkatnya perubahan tata nilai dan sikap pada kemajuan ilmu pengetahuan.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan menengah kejuruan yang diselenggarakan untuk melanjutkan serta meluaskan pendidikan untuk memasuki ke lapangan kerja agar dapat mengembangkan sikap professional kearah yang lebih baik. SMK juga sebagai pencetak tenaga kerja yang siap terjun ke dunia lapangan kerja, maka untuk itu sekolah kejuruan harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan program keahlian mereka masing-masing.

Dalam penelitian ini, SMK yang diteliti adalah bidang studi keahlian rekayasa perangkat lunak (RPL) yang mengasihkan siswa-siswi yang siap untuk terjun ke dunia kerja dan keningkat yang lebih tinggi. SMK tidak pernah lepas dari pembelajaran, karna pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik sehingga dapat mengacu kegiatan yang bertujuan untuk memotivasi belajar siswa kearah yang lebih baik. Dalam hal ini sehingga media mempunyai peran terpenting dalam proses pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat siswa. Dalam motivasi juga terdapat keinginan dan cita cita yang tinggi sehingga siswa yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang beralamat di Desa Parsabolos, dari salah satuguru bidang studi komputer dan jaringan dasar bahwa, guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan terkadang menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu motivasi

belajar siswa juga masih rendah, akibat masih kurangnya media ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini dibuktikan dengan banyaknya siswa melakukan aktivitas lain saat belajar di kelas, seperti berbicara, bercanda dan bermain gadget pada saat pembelajaran.

Sehingga peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan percobaan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang diduga dapat memperlancar proses belajar dan memotivasi belajar siswa dikelas karena canva dapat membantu guru untuk menjelaskan materi dengan menampilkan desain templet yang menarik yang dapat membuat siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Dimana salah satu yang diharapkan penulis yaitu untuk mencapai suatu keberhasilan belajar siswa pada proses pembelajaran pada materi instalasi jaringan komputer yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam suatu kelas maka dapat membantu interaksi antara seorang guru dengan peserta didik sehingga dapat termotivasi untuk belajar. Selain itu dapat juga mengatasi kebosanan dalam belajar dengan memberikan motivasi dan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan canva. Jika hal itu dimanfaatkan dengan baik maka tujuan pembelajaran dapat diduga akan tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas sehingga penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Instalasi Jaringan Komputer di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian. Menurut Kurniawan (2016) mengatakan bahwa “Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Adapun menurut Sugiyono (2016:72) dalam penelitian eksperimen ada perlakuan atau treatment, dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre eksperimental. Metode pre eksperimental adalah pemberian kesempatan kepada peserta didik baik perorangan ataupun kelompok untuk melakukan suatu percobaan yang sengaja dirancang dan direncanakan untuk

membuktikan suatu kebenaran suatu teori secara sistematis, dengan melakukan dua kali pengukuran yakni melalu pre-test dan post test yang digunakan untuk memberikan gambaran apakah efektif penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Adapun desain yang digunakan peneliti yaitu menggunakan one group pretest posttest design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok perbandingan. Dimana dengan menggunakan metode penelitian ini berarti peneliti akan mencari tau suatu permasalahan dan membandingkan pengaruh antara dua variabel setelah diberikan perlakuan. Berikut desain penelitian yang digunakan peneliti sebagai berikut:

O₁ X O₂

Sumber : Sugiyono(2016:74)

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan)
 X : Treatmen yang diberikan
 O₂ : Nilai *Postest* (setelah perlakuan)

Dalam design penelitian ini terdapat dua cara yang dilakukan yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Sebelum eksperimen dinamakan pretest (sebelum perlakuan) dan sesudah eksperimen dinamakan posttest (sesudah perlakuan). Setelah diberi perlakuan peneliti akan mengetahui pengaruh dari kedua cara tersebut dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan sehingga mendapatkan nilai yang lebih akurat. Perlakuan tersebut harus dilaksanakan secara langsung oleh sipeneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Setelah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Angkola Timur, dapat diuraikan secara terperinci mengenai hasil penelitian tentang gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Teknik yang digunakan pada pengumpulan data yaitu sesuai dengan langkah-langkah ilmiah, maka selanjutnya dilakukan pendeskripsian sebagai mana yang telah dituangkan dalam rumusan masalah akan diuraikan secara terperinci mengenai hasil penelitian gambaran kedua variabel yaitu variabel bebas penggunaan media pembelajaran Canva dan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa.

1. Deskripsi Data Penggunaan Media Pembelajaran Canva Di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang gambaran dari media pembelajaran Canva di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 84,29 jika nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yng terdapat di BAB III dalam tabel 4, maka berada pada kategori “Baik” hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran Canva di kelas X RPL 1 SMK Negeri 1 Angkola Timur sudah sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dan hasil yang baik.

Adapun data perolehan hasil penilaian angket yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 8

Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva di kelas X RPL 1 SMK Negeri 1 Angkola Timur

No	Indikator	Skor Rata-rata	Keterangan
1	Relevansi (Kesesuaian)	84,5	Baik
2	Kemudahan Pengguna	85,8	Baik
3	Kebermanfaatan	83,9	Baik

A. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada bagian terdahulu peneliti mempunyai dugaan bahwa “penggunaan media pembelajaran canva efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur”. Sebelum dilakukan pengujian apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur, maka ada beberapa tahap pelaksanaan perhitungan yang harus dilakukan yaitu melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji Hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk apakah sebaran data yang diperoleh dapat berdistribusi normal atau tidak, namun sesudahnya akan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, dalam menguji normalitas ini penulis menggunakan uji One Sample Kolmogrof Smirnov SPSS 22.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva efektif terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer. Hal ini ini dapat dilihat dari hasil pengolahan angket media pembelajaran aplikasi Canva dan angket motivasi belajar siswa kedua angket tersebut terdapat ke efektifan. Dimana penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva diperoleh nilai rata-rata 84,83 dengan kategori “Baik” yang artinya penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva sudah berjalan maksimal sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dengan demikian motivasi belajar siswa dapat meningkat lebih baik lagi untuk mengasikkan siswa yang bermotivasi dalam belajar. Dapat dilihat dilihat berdasarkan hasil setiap indikator.

1. Gambaran Aplikasi Canva pada Materi Instalasi Jaringan Komputer di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Dari hasil analisis data diperoleh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur sudah digunakan dengan sangat baik. Guru sangat menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sangatlah penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva diperoleh nilai rata-rata (mean) 84. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada bab III tabel 6, maka dikategorikan “Baik”. Nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva pada indikator relevansi terdapat nilai 84,3 artinya pada indikator tersebut sudah dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk memperluas pengetahuan mereka dalam membuat rancangan yang bagus dan yang sesuai dengan materi dan dikategorikan “Baik”. Nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva pada indikator kemudahan pengguna terdapat nilai 85,5. Artinya pada indikator tersebut dikatakan berhasil dalam penyelesaian media kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan ide mereka dikategorikan dengan “Sangat Baik”. Nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva pada indikator kebermanfaatan diperoleh nilai rata-rata 83,7 Artinya pada indikator tersebut sudah dikatakan berhasil dengan kategori “Baik”.

2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa pada Penggunaan Aplikasi Canva Pada Materi

Instalasi Jaringan Komputer di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur

Dari hasil analisis data motivasi belajar siswa di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur sudah memperoleh hasil yang sangat baik guru sangat menyadari pentingnya memotivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Dari analisis data motivasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 87 apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi bab III maka memperoleh kriteria “sangat baik”. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh nilai 83,5 dikategorikan dengan “Baik” artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemauan belajar peserta didik dalam mencapai keberhasilan selama proses pembelajaran di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. ”. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya dorongan dalam belajar diperoleh nilai 86,3 dikategorikan dengan “Sangat Baik” artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam mendorong kemauan belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. ”. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya penghargaan dalam belajar 89,2 dikategorikan dengan “ Sangat Baik” artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam belajar dengan diberinya suatu penghargaan kepada peserta didik yang memperoleh nilai yang memuaskan sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar untuk mencapai keberhasilan. ”. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan diperoleh nilai rata-rata 90,1 dikategorikan dengan “Sangat Baik” artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam meraiha harapan dan cita-cita peserta didik untuk mencapai harapan selama proses pembelajaran di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

3. Penggunaan Aplikasi Canva Efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Instalasi Jaringan Komputer di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur

Berdasarkan hasil pembuktian dilapangan dengan analisis data terhadap kedua variabel diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva memberikan dampak peningkatan terhadap motivasi belajar siswa di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Hasil output 22 pada tabel di atas merupakan hasil uji hipotesis. Kemudian nilai signifikansinya yang diperoleh adalah sebesar 0,28 dengan taraf signifikansinya 0,444. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa taraf signifikansi $0,05 < 0,444$. Dapat

disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva efektif terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nut Mila dkk (2021) yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring" Menyatakan hasil penelitian yang dilakukan terhadap media pembelajaran Canva dengan rata-rata persentase skor 73,8 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dimasa pandemic-19, selain itu hasil uji coba juga disebut bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tanjung dan Faiza (2019) yang berjudul "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 0,83 dan dapat dikategorikan valid. Sehingga dapat disimpulkan kategori kepraktisan media berada pada kategori praktis. Kemudian berdasarkan hasil uji dapat dilihat media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) dengan judul "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa".Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh nilai rata-rata 65,45% yang termasuk dalam kriteria valid, untuk hasil validasi ahli dan guru memperoleh "sangat valid" dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57% dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria "sangat baik". Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56 % dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa produk vidio animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, penulis menarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 84,83 jika dikonsultasikan pada kriteria penilaian maka nilai rata-rata tersebut berada pada kategori "Baik".

2. Gambaran motivasi belajar siswa pada penggunaan aplikasi Canva pada materi instalasi jaringan komputer kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 87,29 jika dikonsultasi pada kriteria penilaian maka berada pada kategori "Sangat Baik". Artinya motivasi belajar siswa meningkat dengan sangat baik setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva.

3. Penggunaan aplikasi Canva efektif terhadap motivasi belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Berdasarkan perhitungan output SPSS Versi 22 pada tabel untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansinya sebesar $0,05 < 0,444$ artinya hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima dan disetujui kebenarannya. Dengan menggunakan Media pembelajaran aplikasi Canva sangat efektif terhadap motivasi belajar siswa di kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Dengan demikian hipotesis yang ditegaskan dalam penelitian ini dapat diterima atau disetujui kebenarannya.

5. REFERENSI

- Arianti. 2018. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*. Vol 12. No 2. 1978-0214.
- Amrina, Mudinillah, A, Hafiz, A. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Sunan Kalijago Malang*. Vol3. No 2. 2721-9488.
- Agustina, R, Afriana, A, Safrina. 2018. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kebermanfaatan, Resiko dan Kepercayaan terhadap Minat Nasabah Menggunakan Internet Banking Pada Pt Bank bukopin Tbk Banjarmasin. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*. Vol. 11. No 2.
- Micro, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Jaringan Komputer*. Edisi Revisi.
- Djamaluddin, A, Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.

- Bakhrudin, M, Dkk. 2021. Strategi Belajar Mengajar. CV Agrapana Media.
- Cahyani, A, dkk. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Islam. Vol 3. No. 01. 123-140
- Diana, P dan Jaya, P. 2021. Pengembangan materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. Jurnal Vocational Informatika Teknik Elektronika an Informatika. Vol 9. No 1. 2716-3989.
- Dolong, J. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. Vol 5. No 2
- Fauziah, A, Rosnaningsih, A, Ashar, S. 2017. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. Doi: [Http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.Vol.4.No1.2614-0136](http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.Vol.4.No1.2614-0136).
- Febrianti, Yopi. Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. Jurnal Edunomic. Vol 6. No 2. 2337-571X.
- Handono, w, f, Bastari, J. 2014. Optimalisasi Swich Untuk Penambahan Laju Kecepatan Data Pada Jaringan Komputer. Jurnal Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Tekhnologi (KNIST).33-39
- Idzhar, A. 2016. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Office. Vol 2. No 2.
- Kholid, F, Soemarso, E. 2018. Analisis Pengaruh Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Nasabah dan Kebermanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E- Banking Pada PT Bank BNI Syariah Kcp Magelang. Jurnal Sains Ekonomi dan Perbankang Syariah. Vol 8. No 2.
- Kurniawan, A, dan Puspitaningtiyas, Z. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Pandiva Buku.
- Maskuri, A, Kurniawan, Dkk. 2019. Kepercayaan Kemudahan Penggunaan dan Electronik Word Of Mouth Terhadap Minat Beli Online. Jurnal Manajemen Kewira Usahaan. Vol 16. No 2. 2654-9247.
- Mais, A. 2016. Media Pembelajaran. Cv Pustaka Abadi.
- Melinda, T dan Saputra, R, E. 2021. Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor di Sd. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. Vol 5. No 2. 2541-0202.
- Muhlis. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistim Koloid SMAN 4 Bantimurung Maros. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran. Vol 2. No 1. 2549-9203.
- Mulyadi, A, dkk. 2018. Pengaruh Kepercayaan Kemudahan dan Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian di Toko Online Lazada. Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Terapan. Vol XV. No 2.
- Maskuri, A, dkk. 2019. Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan dan Electronoc Word Of Mouth Terhadap Minat Beli Online. Jurnal Manajemen Kewirausahaan. Vol 16. No 2. 2654-9247.
- Mila, N, dkk. Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. Proseding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021. 979-623
- Nurdayansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. UMSIDA Press.