

**PENGARUH PERSEPSI SISWA TERKAIT VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA DAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN
T.A 2025/2026**

Nofri Yuliara Harahap, Nelly Armayanti
Universitas Negeri Medan

Email: nofrivuliara27@gmail.com , nellyarmavanti@unimed.ac.id

ABSTRACT

Low learning motivation is one of the problems in the learning process. This study aimed to determine the influence of students' perceptions of Canva-based learning videos and teachers' teaching skills on students' learning motivation. This research employed an *ex post facto* method with 86 students selected through the *total sampling* technique. Data were collected using questionnaires and analyzed through multiple linear regression. The results showed that students' perceptions of Canva-based learning videos had a positive and significant effect on learning motivation (Sig. 0.000 < 0.05), teachers' teaching skills had a positive and significant effect on learning motivation (Sig. 0.004 < 0.05), and both variables simultaneously had a positive and significant effect on learning motivation (Sig. 0.000 < 0.05) with a contribution of 32.9%. Therefore, positive student perceptions of Canva-based learning videos and good teaching skills can improve students' learning motivation.

Keywords: Students' Perceptions, Canva-Based Learning Videos, Teachers' Teaching Skills, Learning Motivation.

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis Canva dan keterampilan mengajar guru terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *ex post facto* dengan sampel sebanyak 86 siswa yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Sig. 0,000 < 0,05), keterampilan mengajar guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Sig. 0,004 < 0,05), serta kedua variabel secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Sig. 0,000 < 0,05) dengan kontribusi sebesar 32,9%. Dengan demikian, persepsi positif siswa terhadap video pembelajaran berbasis Canva dan keterampilan mengajar guru yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Video Pembelajaran Berbasis Canva, Keterampilan Mengajar Guru, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi ini menggeser paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif, kreatif, dan fleksibel. Inovasi di bidang teknologi pendidikan mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran yang membantu guru dan siswa berinteraksi serta memahami materi secara lebih efektif. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan video pembelajaran. Media ini memungkinkan penggabungan teks, gambar, animasi, dan audio dalam satu tampilan yang menarik perhatian siswa. Menurut Nurfadhillah *et al.*, (2021: 268), media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru, maka semakin meningkat pula motivasi belajar siswa.

Dalam konteks global, hasil survei *We Are Social*, (2024: 15) menunjukkan bahwa lebih dari 185 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan internet, dan sekitar 96% di antaranya mengakses konten video melalui perangkat digital setiap harinya. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik masa kini sudah sangat akrab dengan format audiovisual, sehingga pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat Putri dan Syadidul Itqon, (2024: 28), pembelajaran menggunakan media video mampu

meningkatkan daya serap informasi dibandingkan penyampaian konvensional yang hanya berbasis teks. Namun, di Indonesia sendiri, pemanfaatan video pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Studi yang dirangkum dari 12 artikel penelitian antara 2020-2025 menggarisbawahi bahwa video pembelajaran, terutama yang interaktif dan berbasis animasi, membantu siswa memahami konsep kompleks dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta tidak monoton. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya kendala kurangnya keterampilan teknis sebagian guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal (Hayatli *et al.*, 2025: 16). Akibatnya, kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Kondisi ini menandakan pentingnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada peningkatan keterampilan guru dalam mengelola proses belajar agar lebih efektif. Salah satu solusi yang dinilai relevan adalah memadukan keterampilan mengajar guru dengan penggunaan video pembelajaran. Kombinasi keduanya memungkinkan terciptanya pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa, di mana guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan, memotivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Video pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan mudah dipahami,

sementara keterampilan mengajar yang baik memastikan bahwa media tersebut digunakan secara tepat sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan demikian, sinergi antara kemampuan pedagogis guru dan pemanfaatan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati *et al.*, (2025: 4847) menemukan bahwa adanya peningkatan sebesar 85% pada siswa setelah menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Canva dapat menjadi strategi yang efektif, dan ketika media tersebut dipersepsikan menarik dan relevan soleh siswa, hal ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Sinergi antara penggunaan media video yang menarik dan kemampuan pedagogis guru dalam mengelola pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Hal ini tampak di SMKS Budi Agung Medan, khususnya pada kelas X MPLB (Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis). Meskipun media digital seperti video pembelajaran berbasis Canva telah mulai diperkenalkan dan

sesekali digunakan oleh guru pada materi tertentu, namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sehari-hari masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis berbasis modul. Fluktuasi penggunaan media yang belum konsisten dan optimal ini mengakibatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi kurang maksimal, cenderung dinilai membosankan pada hari-hari biasa, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Padahal, karakteristik pembelajaran kejuruan seharusnya menekankan pada pengembangan kompetensi abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta pemecahan masalah secara kontekstual yang relevan dengan dunia kerja.

Berdasarkan hasil tabulasi angket terhadap 69 siswa kelas X MPLB SMK Swasta Budi Agung Medan, secara umum menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa tergolong rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban pada kategori Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada sebagian besar indikator motivasi belajar. Sebagai contoh, pada pernyataan “Saya merasa semangat saat mengikuti pelajaran di kelas,” hanya sekitar 33,33% siswa yang menjawab Setuju dan Sangat Setuju, sementara sisanya cenderung ragu atau tidak setuju. Demikian pula pada pernyataan “Saya aktif bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya pahami,” hanya 27,54% siswa yang berada pada kategori setuju, sedangkan mayoritas lainnya menunjukkan ketidaktertarikan untuk bertanya secara aktif. Pernyataan “Saya

tetap belajar walaupun tidak diawasi oleh guru atau orang tua” pun menunjukkan bahwa hanya sekitar 31,88% siswa yang memiliki motivasi belajar mandiri, sisanya lebih mengandalkan kontrol eksternal dalam proses belajarnya. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kurangnya dorongan internal, seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab pribadi dalam belajar, dan inisiatif untuk memahami materi secara mandiri, menjadi kendala utama yang harus ditangani.

B. Metode Penelitian

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Budi Agung Medan yang beralamat di Jl. Platina Raya No.7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2025/2026.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. penelitian *ex post facto* bertujuan untuk meneliti hubungan sebab-akibat tanpa adanya manipulasi atau perlakuan yang dilakukan oleh peneliti. Jenis penelitian ini diterapkan pada program, kegiatan, atau peristiwa yang telah terjadi. Hubungan sebab-akibat ditentukan berdasarkan landasan teori, di mana suatu variabel dipengaruhi oleh variabel lain atau mempengaruhi variabel tertentu.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi mencakup seluruh siswa kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan, dengan total sebanyak 86 siswa. Rincian populasi dapat dilihat dalam data berikut.

Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
X MPLB 1	29 siswa
X MPLB 2	29 siswa
X MPLB 3	28 siswa
Jumlah	86 siswa

Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih melalui proses penarikan sampel (*sampling*) untuk dijadikan objek penelitian. Menurut Sugiyono, (2023: 127) sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Apabila jumlah populasi dalam penelitian kurang dari 100 orang, maka seluruh anggota populasi dapat dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2023: 134). Dengan demikian, seluruh 86 siswa kelas X MPLB SMK Swasta Budi Agung Medan dijadikan sebagai sampel

Penggunaan teknik *total sampling* didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah populasi relatif kecil, serta untuk menjaring variasi data persepsi seluruh

siswa secara komprehensif terhadap media video pembelajaran berbasis Canva yang intensitas penerapannya oleh guru di lapangan masih terbatas. Penggunaan *total sampling* diharapkan dapat memberikan gambaran kondisi yang lebih akurat, utuh, dan objektif sesuai dengan keadaan *ex post facto* yang sebenarnya di lapangan.

Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
X MPLB 1	29 siswa
X MPLB 2	29 siswa
X MPLB 3	28 siswa
Jumlah	86 siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan yang beralamat di Jalan Platina Raya No. 7, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket untuk mengukur variabel video pembelajaran berbasis aplikasi Canva, keterampilan mengajar guru, dan motivasi belajar siswa. Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian *ex post facto*. Sampel penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang berjumlah 86 siswa. Setelah instrumen dinyatakan layak, angket disebarkan kepada seluruh responden untuk memperoleh data penelitian mengenai video pembelajaran berbasis aplikasi Canva, keterampilan mengajar guru, dan motivasi belajar siswa.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat klasik, analisis regresi linear berganda, dan uji hipotesis. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dan keterampilan mengajar guru terhadap motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis aplikasi Canva (X1) dan keterampilan mengajar guru (x2) terhadap motivasi belajar siswa (y) kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Menggunakan pendekatan *ex post facto*, penelitian yang melibatkan 86 responden dari kelas X MPLB 1, X MPLB 2, dan X MPLB 3, yang mengkaji pengaruh antarvariabel berdasarkan kondisi nyata yang telah terjadi secara alami di lapangan tanpa adanya perlakuan khusus dari peneliti.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ketiga variabel tersebut berada pada kategori baik. Temuan deskriptif ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dan menilai bahwa guru telah mengajar dengan terampil, di mana kondisi tersebut berjalan beriringan dengan tingginya motivasi belajar siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian juga telah dipastikan memenuhi seluruh syarat uji asumsi klasik regresi linear berganda.

Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, uji multikolinearitas menunjukkan tidak terdapat hubungan yang kuat antarvariabel bebas karena nilai *tolerance* > 0,10 dan *VIF* < 10, serta uji heteroskedastisitas menunjukkan tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas. Dengan demikian, model regresi dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang diajukan.

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama secara parsial (uji *t*), diperoleh t_{hitung} sebesar 4,699 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang membuktikan bahwa persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,592 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada persepsi siswa terkait video Canva akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar sebesar 0,592 satuan dengan asumsi variabel lain tetap. Secara empiris, temuan ini bermakna bahwa semakin menarik, mudah dipahami, dan interaktif video berbasis Canva di mata siswa, maka

dorongan belajar mereka akan semakin kuat; sebaliknya, visualisasi media yang monoton berpotensi menurunkan antusiasme belajar.

Secara teoretis, hasil ini selaras dengan Teori Multimedia dari Mayer yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara bersamaan. Temuan ini juga didukung oleh Teori ARCS dari Keller, khususnya pada komponen *Attention* (Perhatian) dan *Relevance* (Kesesuaian), di mana media yang atraktif mampu menstimulasi minat awal siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, hasil ini memperkuat riset terdahulu oleh Sukmawati dkk. (2025) yang menemukan bahwa video Canva mendongkrak motivasi karena visualisasinya yang menarik dan interaktif, serta penelitian Masfufah dkk. (2022) yang menegaskan efektivitas Canva dalam meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa.

Pada pengujian hipotesis kedua secara parsial, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,003 dengan signifikansi $0,004 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,196 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan keterampilan mengajar guru akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,196 satuan dengan asumsi variabel lain konstan. Fakta ini mempertegas peran sentral guru di kelas, di mana guru yang terampil dalam menjelaskan materi secara sistematis, menggunakan variasi metode, memberikan penguatan (*reinforcement*), serta mengelola kelas dengan efektif akan mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang kondusif. Kondisi ini membuat siswa merasa lebih nyaman, aktif, dan termotivasi selama proses belajar berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky yang memosisikan guru sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya melalui bimbingan dan arahan yang tepat. Hasil penelitian ini pun mengonfirmasi keabsahan penelitian Lukita dan Sudibjo (2021) serta Suseno (2020) yang menyimpulkan bahwa kompetensi dan keterampilan mengajar guru yang bermutu tinggi memiliki hubungan positif yang signifikan dengan peningkatan partisipasi serta antusiasme belajar peserta didik.

Selanjutnya, melalui analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi $Y = 7,706 + 0,592X_1 + 0,196X_2$, yang menunjukkan bahwa persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis Canva dan keterampilan mengajar guru secara bersama-sama memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengujian simultan (uji F), diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 21,876 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis ketiga dinyatakan diterima. Sementara itu, nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,329 menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 32,9%, yang berarti variasi motivasi belajar siswa mampu dijelaskan oleh kedua variabel bebas tersebut sebesar 32,9%. Sisanya sebesar 67,1% dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, kondisi psikologis, maupun fasilitas belajar.

Besarnya pengaruh faktor luar ini merupakan karakteristik yang umum

ditemukan dalam penelitian *ex post facto*, mengingat perilaku dan dorongan psikologis manusia dipengaruhi oleh banyak variabel yang saling berinteraksi.

Sinergi dari kedua variabel bebas ini secara utuh mendukung Teori ARCS dari Keller dan Teori Konstruktivisme. Ketika perhatian (*Attention*) dan kesesuaian materi (*Relevance*) siswa sudah dipicu oleh video pembelajaran Canva yang kreatif, guru yang memiliki keterampilan mengajar prima melengkapinya dengan membangun rasa percaya diri (*Confidence*) siswa lewat bimbingan, serta menciptakan kepuasan (*Satisfaction*) melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penggabungan aspek teknologi digital (Canva) dan kompetensi pedagogis guru ini juga sejalan dengan akumulasi hasil penelitian terdahulu (Sukmawati dkk., 2025; Masfufah dkk., 2022; Lukita & Sudibjo, 2021; Suseno, 2020).

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dan kebaruan karena menguji kedua variabel tersebut secara simultan pada lokus spesifik, yaitu siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Swasta Budi Agung Medan yang karakteristik materinya menuntut pemahaman konseptual yang dinamis. Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang menarik serta didukung oleh performa keterampilan mengajar guru yang baik merupakan faktor krusial yang saling melengkapi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan pada siswa kelas X MPLB SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2025/2026, diperoleh kesimpulan bahwa persepsi siswa terkait video pembelajaran berbasis Canva dan keterampilan mengajar guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Secara parsial, pengaruh video pembelajaran Canva dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti semakin positif pandangan siswa terhadap daya tarik media Canva, maka semakin tinggi pula motivasi belajarnya. Sementara itu, keterampilan mengajar guru secara parsial juga terbukti signifikan dengan nilai sebesar $0,004 < 0,05$, mengindikasikan bahwa performa guru yang terampil mampu menciptakan suasana kondusif yang mendorong peningkatan motivasi siswa. Secara simultan, interaksi kedua variabel bebas ini teruji signifikan berdasarkan nilai F_{hitung} sebesar 21,876 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan kontribusi pengaruh (*Adjusted R Square*) sebesar 32,9%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran berbasis Canva yang menarik serta keterampilan mengajar guru yang baik dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran

yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva sebagai media pendukung pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru perlu terus meningkatkan keterampilan mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan media pembelajaran digital dan peningkatan keterampilan mengajar. Selain itu, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi perlu ditingkatkan guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.
3. Bagi siswa diharapkan dapat mempertahankan serta meningkatkan motivasi belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan guru secara optimal, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.
4. Bagi Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti lingkungan keluarga, gaya belajar, fasilitas belajar, kompetensi profesional guru, maupun penggunaan teknologi pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian dapat dilakukan

pada jenjang pendidikan dan populasi yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqilla, F., Bentri, A., Hidayati, A., & Amsal, M. F. 2025. *Persepsi Siswa Terhadap Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo Kabupaten Solok*. 11(September), 215–225.
- Arsana, I. K. S. 2019. *Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Dan*. 6(2), 269–282.
- Damanik, R., Sagala, R. W., & Rezeki, T. I. 2021. *Keterampilan Dasar Mengajar Guru*.
- Elisa, M., Sumanti, & Fitrah, H. 2024. Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi. *Litnus*, 7, 115.
- Fauzia, I., Linda, D., Arie Hendra Saputro, Rahmadiyah, N. D., Dzulqarnain, M. F., Adila, L. M., Menno, A. W. M., Sudrajad, A. S., Simanjuntak, Y. I. W., Suharsono, & Nugraha, B. 2024. *Bedah Aplikasi Canva: Strategi dan Teknik Desain*.
- Firdayanti, A. 2024. *Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Hubungannya dengan Kreativitas Belajar Mereka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” (Penelitian Korelasional terhadap Siswa Kelas X di SMAN 26 Bandung)*.
- Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Hayatli, M. El, Fadilla, A., Nuraida, A., Islam, U., Sumatera, N., & Belajar, H. 2025. *Studi Literatur : Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Hidayat, R., Tangsi, & Muhaemin. 2024. *Persepsi Siswa Kelas X Hydra SMA Angkasa Maros*. x(2).
- Jennah, R. 2020. Pengembangan Media Video Tutorial. In *Bimbingan dan konseling* (Vol. 9, Issue 1).
- Khoiriah, D., & Mukti, A. 2025. *Pengaruh Teori Belajar Vygotsky terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 1, 345–351.
- Kurnaengsih, & Masruroh, L. 2020. *HAKEKAT BELAJAR DALAM PANDANGAN PIAGET*. 52–60.
- Lukita, D., & Sudibjo, N. 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>