



## Pengaruh Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Kemandirian Belajar Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa T.P 2024/2025

Restu Jaya Iaoli<sup>1\*</sup>, Wahyutra Adilman Telaumbanua<sup>2</sup>, Arianto Lahagu<sup>3</sup>, Yearning Harefa<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Universitas Nias, Indonesia

### ARTICLE INFO

Received: 22 August 2025

Received in revised: 13 September 2025

Accepted: 30 October 2025

Available online: 30 November 2025

\* Corresponding author.  
restujayalaoli@gmail.com

### Keywords:

Learning Technology,  
Canva,  
Learning Independence,  
Interactive Media,  
Junior High School

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of Canva-based learning technology on student learning independence at the Technical Implementation Unit (UPTD) of SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa. The background of this research is based on the importance of utilizing interactive digital media in the learning process to increase student motivation and responsibility for learning, especially in the current digital era. Canva, as a graphic design platform that is easy to access and use, is believed to be a learning medium that supports active student engagement and encourages independent learning. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The study sample consisted of eighth-grade students divided into experimental and control groups. The instruments used were a learning independence questionnaire and documentation of the learning process. Data analysis used a t-test to determine significant differences between the groups that used Canva and those that did not. The results of this study indicate a significant effect of Canva-based learning technology on student learning independence. Students who used Canva demonstrated higher levels of learning independence compared to those who did not use the tool. Therefore, Canva can be used as an effective alternative learning medium to enhance student learning independence.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknologi pembelajaran berbasis Canva terhadap kemandirian belajar siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan tanggung jawab belajar siswa, terutama di era digital saat ini. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, diyakini dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment). Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VIII yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket kemandirian belajar dan dokumentasi proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media Canva dan yang tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Canva terhadap kemandirian belajar siswa. Siswa yang menggunakan media Canva menunjukkan tingkat kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

### Kata Kunci:

Teknologi Pembelajaran,  
Canva,  
Kemandirian Belajar,  
Media Interaktif,  
SMP



## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kapasitas manusia sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Canva, sebuah alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan siswa untuk membuat berbagai materi pembelajaran secara kreatif dan mudah. Canva menawarkan berbagai template dan fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat desain pembelajaran, poster, infografis, video, dan bahan ajar lainnya. Salah satu penelitian yang relevan adalah kajian yang dilakukan oleh Raka Pajarullah dan Heti Triwahyuni, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami teks biografi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi secara signifikan.

“ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer dalam pembelajaran adalah penggunaan platform desain grafis, seperti Canva, yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif.

Canva merupakan alat desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti poster, infografis, presentasi, dan lain-lain, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Lebih dari itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat proyek atau tugas yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Kemandirian belajar siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang harus diperhatikan. Kemandirian belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri, termasuk pengaturan waktu, pengambilan keputusan dalam memilih metode atau sumber belajar, serta evaluasi terhadap kemajuan yang dicapainya. Kemandirian belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, masih banyak siswa yang belum menunjukkan tingkat kemandirian belajar yang memadai. Hal ini terlihat dari kebiasaan belajar yang cenderung pasif, mengandalkan penjelasan guru, serta kesulitan dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa belum semua siswa siap untuk belajar dengan pola yang lebih aktif dan mandiri.

Beberapa faktor diduga memengaruhi rendahnya kemandirian belajar siswa, seperti rendahnya motivasi intrinsik, kurangnya kepercayaan diri, minimnya keterampilan belajar, serta lingkungan belajar yang belum mendukung. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada guru juga dapat menghambat perkembangan sikap mandiri dalam diri siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar.

Upaya untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa tidak bisa dilakukan secara instan. Proses ini membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan lingkungan sekolah yang kondusif. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan kepercayaan kepada siswa untuk mengambil keputusan, serta memberikan umpan balik yang membangun agar siswa dapat belajar dari kesalahannya.

Kemandirian belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu mengatur dirinya sendiri dalam proses pembelajaran, mulai dari menentukan tujuan belajar, memilih strategi belajar, hingga mengevaluasi hasil belajarnya. Siswa yang memiliki kemandirian belajar biasanya menunjukkan motivasi yang tinggi, tanggung jawab terhadap tugasnya, serta mampu mengambil keputusan yang berkaitan dengan kegiatan belajarnya tanpa selalu bergantung pada guru atau orang tua.

Berdasarkan pengamatan awal, di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi terkait dengan pengembangan kemandirian belajar siswa. Sebagian besar siswa masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap guru dalam proses pembelajaran dan belum mampu mengelola waktu belajar secara efektif. Di samping itu, pembelajaran yang cenderung berbasis pada ceramah dan tugas yang bersifat instruksional mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian mereka dalam belajar. Pada kenyataannya, di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa, sebagian besar



siswa masih menghadapi tantangan dalam hal kemandirian belajar. Hal ini dipengaruhi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai seperti fasilitas belajar komputer, proyektor, paket internet dan berbagai fasilitas belajar yang masih kurang lengkap sehingga siswa terbatas dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas di paparkan secara manual atau teori saja tanpa adanya teknologi sebagai media yang digunakan dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan suatu pendekatan yang lebih menarik dan memotivasi siswa agar dapat meningkatkan kemandirian belajar mereka.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar merujuk pada kemampuan siswa untuk mengelola, merencanakan, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri, tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Kemandirian ini penting untuk menyiapkan siswa agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di luar sekolah, di mana mereka diharapkan memiliki inisiatif, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat. Meskipun penggunaan teknologi seperti Canva dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui proyek kreatif, kenyataannya platform ini belum diintegrasikan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Penggunaan Canva masih terbatas, dan tidak ada evaluasi atau penelitian yang mendalam mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi ini terhadap peningkatan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alooa.

Tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi para guru mengenai cara memanfaatkan Canva secara efektif dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Selain itu, belum ada penelitian yang mengkaji secara sistematis dampak penggunaan Canva terhadap tingkat kemandirian belajar siswa, terutama di sekolah-sekolah yang terletak di daerah dengan keterbatasan akses teknologi dan pelatihan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Canva terhadap kemandirian belajar siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alooa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai sejauh mana penggunaan Canva dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah untuk lebih mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa di era digital ini. Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemandirian belajar siswa. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembuatan materi pembelajaran, mengasah kreativitas, dan lebih mandiri dalam belajar. Melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Kemandirian Belajar Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alooa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemandirian belajar siswa di sekolah tersebut.

## 2. Metode

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada sebuah filsafat positivisme memandang realita, fenomena, gejala yang dapat diklarifikasikan, relatif tetap, teramati, dan terukur. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti bermaksud untuk mengungkapkan seberapa besar pengaruh variabel bebas (penggunaan teknologi pembelajaran berbasis canva) terhadap variabel terikat (kemandirian belajar siswa). Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa angka-angka dan pengolahannya menggunakan metode statistik yang digunakan lalu diinterpretasikan.

Populasi adalah semua subjek yang menjadi sasaran penelitian, wujud subjek itu bisa bermacam-macam dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, barang produk (hasil-hasil kerajinan, hasil-hasil industri dan lain-lain), barang non produk (batu, produk, tanah, air dan lain-lain). Adapun populasi pada penelitian ini berjumlah 173 orang diantaranya terdiri dari kepala sekolah, guru, pegawai perpustakaan dan peserta didik di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.

**Tabel 1.** Populasi UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru	25
3	Staf Tata Usaha	2
4	Siswa	145
	Jumlah	173



Sampel yang kita gunakan pada penelitian ini adalah seluruh bapak ibu guru di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yang aktif mengajar di kelas. Jadi jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini sesuai jumlah pada populasi bapak ibu guru di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa 25 orang.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah teknologi pembelajaran berbasis canva, dan Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemandirian belajar siswa. Data dihitung dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 2026.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Uji normalitas digunakan untuk mengatahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas dengan rumus lilliefors yang dimana jika  $L_{\text{tabel}} > L_{\text{hitung}}$  maka dikatakan normalitas. sesuai di lampiran di situ di tabel penggeraan normalitas  $L_{\text{hitung}}$  nya adalah 0,209. sedangkan  $L_{\text{tabel}}$  nya sebesar 0,396. Untuk variabel X nya sedangkan di variabel Y :  $L_{\text{hitung}}$  nya sebesar 0,196 dan  $L_{\text{tabel}}$  nya 0,396. Jadi dari tabel tersebut bahwa kedua data sampel distribusi normal.

Uji Homogenitas mengetahui apakah varian populasi sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas masih dengan cara melihat. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogenitas dan sebaliknya jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dari populasi yang mempunyai varians sama atau homogenitas. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil uji homogenitas angket pada Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva**  
F-Test Two-Sample for Variances

	EKSPERIMEN	KONTROL
Mean	59,04	58
Variance	113,1233333	123,5
Observations	25	25
Df	24	24
F	0,915978408	
P(F<=f) one-tail	0,415775605	
F Critical one-tail	0,504093347	

Sumber : excel 2025

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai Signifikan  $0,415 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data dari populasi mempunyai varians sama atau homogenitas. dan juga dasar pengambilan keputusannya jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ . Dan di tabel di atas juga menunjukkan bahwa  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ .

Untuk menemukan dan mengetahui pengaruh yang signifikan antara Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva terhadap kemandirian belajar siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa Tahun pelajaran 2024/2025, maka dihitung besarnya korelasi antara variabel X dan Y dengan memanfaatkan data dari responden dengan menggunakan rumus r product moment. Berikut merupakan perhitungan koefisien korelasi pada angket Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva (X) dan Kemandirian belajar siswa (Y).

$$\begin{array}{ll} N = 25 & \sum X = 1476 \\ \sum Y = 1450 & \sum Y^2 = 87064 \end{array} \quad \begin{array}{ll} \sum X^2 = 89858 & \sum XY = 88092 \end{array}$$

Selanjutnya nilai - nilai tersebut disubtitusikan ke dalam product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25(88092) - (1476)(1450)}{\sqrt{\{25(89858) - (1476)^2\}\{25(87064) - (1450)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2202300 - 2140200}{\sqrt{\{2246450 - 2178576\}\{2176600 - 2102500\}}}$$



$$r_{xy} = \frac{62100}{\sqrt{\{67874\}\{74100\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{62100}{\sqrt{5.029.463.400}}$$

$$r_{xy} = \frac{62100}{70.918}$$

$$r_{xy} = 0,087$$

Dari hasil di atas dapat dicari reliabilitas variabel X dan Y dengan rumus Spearman brown yaitu:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

$$r_{ii} = \frac{2 \cdot 0,087}{(1 + 0,087)}$$

$$r_{ii} = \frac{0,174}{1,087}$$

$$r_{ii} = 0,160$$

Dengan N = 25 pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 diperoleh  $r_{tabel} = 0,160$ . Maka dapat dikatakan  $r_{ii} > r_{tabel}$  atau  $0,160 > 0,396$ . Kemudian dinyatakan bahwa angket yang disajikan yang berisi item soal variabel X sebanyak 15 item dan Variabel Y sebanyak 15 item soal memiliki korelasi nilai  $r_{ii}$  sebesar 0,160, yang diklasifikasikan berdasarkan interval korelasi antara 0,100 – 0,1000, hal ini berarti tingkat koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y mempunyai tingkat korelasi yang tergolong Tinggi.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo,oa dengan jenis penelitian Kuantitatif. Permasalahan pokok penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang masalah apakah ada pengaruh Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Kemandirian Belajar siswa di kelas VIII-A UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo,oa Tahun Pelajaran 2024/2025. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui angket atau kuesioner.

Dari Hasil perhitungan uji validitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,640$  setelah itu dikonfirmasikan pada  $r_{tabel}$  untuk N = 25 pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) perolehan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka angket Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva (X) dinyatakan valid. Selanjutnya, Dalam melakukan pengujian reliabilitas angket Teknologi Pembelajaran berbasis canva diperoleh  $r_{11} = 0,889$  dan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{11} > r_{tabel}$  maka secara keseluruhan angket Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva (X) dapat dinyatakan reliabel.

Perhitungan uji validitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,580$  setelah itu dikonfirmasikan pada  $r_{tabel}$  untuk N = 25 pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) perolehan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka angket kemandirian Belajar siswa (Y) dinyatakan valid. Selanjutnya, dalam melakukan pengujian reliabilitas angket Kemandirian belajar siswa diperoleh  $r_{11} = 0,888$  dan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{11} > r_{tabel}$  maka secara keseluruhan Kemandirian Belajar siswa dapat dinyatakan reliabel.

Dari hasil Koefisien Determinan ditemukan bahwa teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap Kemandirian belajar siswa di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo,oa Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah sebesar 0,075%. Diperoleh bentuk persamaan regresi pada penelitian ini yaitu dimana a bernilai 5,87 dan regresi b bernilai 1,02 sehingga model persamaan regresi yang terbentuk yaitu  $\hat{Y} = 5,87 + 1,02$  yang dapat diartikan bahwa jika penguatan Kemandirian belajar siswa diperkirakan akan meningkat sebesar 0.78 untuk setiap peningkatan Pembelajaran Berbasis Canva sebesar satu skor.

Dari hasil perhitungan pengujian hipotesis ditemukan  $t_{hitung} = 0,742$  dan  $t_{tabel} = 0,684$ . Sedangkan kriteria Uji t adalah: Ha diterima jika  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  dan Ho di tolak. Berdasarkan kriteria tersebut di atas ternyata harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dalam arti hipotesis Ha diterima dan hipotesis tandingannya Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa, Ada pengaruh teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap kemandirian belajar siswa Tahun Pelajaran 2024/2025.



#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan analisis data hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Hal ini terbukti dari Statistik menyusun bahwa media canva mampu mengukur motivasi kreativitas dan inisiatif siswa dalam pembelajaran kemandirian Dari Hasil perhitungan uji validitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,640$  setelah itu dikonfirmasikan pada  $r_{tabel}$  untuk  $N = 25$  pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) perolehan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka angket Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva (X) dinyatakan valid. Selanjutnya, Dalam melakukan pengujian reliabilitas angket Teknologi Pembelajaran berbasis canva diperoleh  $r_{11} = 0,889$  dan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{11} > r_{tabel}$  maka secara keseluruhan angket Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva (X) dapat dinyatakan reliabel.

Siswa menunjukkan tingkat kemandirian belajar siswa yang lebih tinggi menggunakan canva dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dalam kemampuan siswa dalam belajar menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain dan mencari sumber sendiri. Perhitungan uji validitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,580$  setelah itu dikonfirmasikan pada  $r_{tabel}$  untuk  $N = 25$  pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) perolehan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka angket kemandirian Belajar siswa (Y) dinyatakan valid. Selanjutnya, dalam melakukan pengujian reliabilitas angket Kemandirian belajar siswa diperoleh  $r_{11} = 0,888$  dan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $r_{11} > r_{tabel}$  maka secara keseluruhan Kemandirian Belajar siswa dapat dinyatakan reliabel.

Media pembelajaran canva membantu siswa untuk lebih kreatif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran hal ini dapat memiliki fitur desain interatif dan mendukung eksplorasi dalam kemandirian siswa terhadap materi pembelajaran media berbasis canva. Dari hasil Koefisien Determinan ditemukan bahwa teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap Kemandirian belajar siswa di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo,oa Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah sebesar 0,075%.

Diperoleh bentuk persamaan regresi pada penelitian ini yaitu dimana a bernilai 5,87 dan regresi b bernilai 1,02 sehingga model persamaan regresi yang terbentuk yaitu  $\hat{Y} = 5,87 + 1,02$  yang dapat diartikan bahwa jika penguatan Kemandirian belajar siswa diperkirakan akan meningkat sebesar 0.78 untuk setiap peningkatan Pembelajaran Berbasis Canva sebesar satu skor.

Dari hasil perhitungan pengujian hipotesis ditemukan  $t_{hitung} = 0,742$  dan  $t_{tabel} = 0,684$ . Sedangkan kriteria Uji t adalah:  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan kriteria tersebut di atas ternyata harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dalam arti hipotesis  $H_0$  diterima dan hipotesis tandingannya  $H_1$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap kemandirian belajar siswa Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### Daftar Pustaka

- Agnia, A. S. G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Anderson, C. A. (2022). The Impact of Technology on Education: A Review of the Literature. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*.
- Bates, A. W. (2021). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Dian, R., Sari, M., & Putri, A. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Menggunakan Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Fadila, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Fazriyah, S., Yulianti, D., & Saraswati, D. (2023). Penggunaan Canva dalam Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Guskey, T. R. (2021). *On Your Mark: Challenging the Conventions of Grading and Reporting*. Solution Tree Press.
- Huang, R. H., & Zhang, H. (2023). The Impact of Technology on Student Learning: A Review of the Literature. *Educational Technology Research and Development*.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Oktaviona, D. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Media Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Pajarullah, R., & Tri wahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Memahami Teks Biografi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Pebriyanto, R., & Hermawan. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMAN 1 Cigugur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.



- Prensky, M. (2021). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin.
- Pusatinformasi.belajar.id. (2020). Kelebihan dan Kekurangan Canva dalam Pembelajaran.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). *Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences*. Asia Society.
- Saza, M. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Siemens, G. (2023). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suhada, R., Idrus, I., & Kasrina, K. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*.
- Suhada, R., Idrus, I., & Kasrina, K. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*.
- Suhada, R., Idrus, I., & Kasrina, K. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*.
- Turan, Z., & Kilicer, K. (2021). The Role of Technology in Education: A Review of the Literature. *Educational Sciences: Theory & Practice*.

