

ENCLOSURE

Enclosure 1. Consent Form

CONSENT FORM FOR INTERVIEW PARTICIPATION

TITLE OF RESEARCH PROPOSAL: Perceived Usefulness of Canvas LMS and Its Effect on Students' Learning Motivation

RESEARCHER: Ginanjar Masyhur, student at the English Education Department of Siliwangi University

I [REDACTED] (Participant #1) agree to participate in the research project titled **Perceived Usefulness of Canvas LMS and its Effect on Students' Learning Motivation**, conducted by the researcher who have discussed the research project with me. I have received, read, and kept a copy of information letter. I have had the opportunity to ask questions about this research and I have received satisfactory answers. I understand the general purposes, risks, and methods of this research.

I consent to participate in the research project and the following has been explained to me:

- The research may not be of direct benefit to me
- My participation is completely voluntary
- My right to withdraw from the study at any time without any implication to me
- The risks including any possible inconvenience, discomfort, or harm as a consequence of my participation in this research project
- The steps that have been taken to minimize any possible risks
- Public liability insurance arrangements
- What I am expected and required to do

- Whom I should contact for any complaints with the research or the conduct of the research
- I am able to request a copy of the research findings and reports
- Security and confidentiality of my personal information

In addition, I consent to:

- Audio/visual recording of any part of or all research activities (if applicable)
- Publications of results from this study on the condition that my identity will not be revealed

Tasikmalaya, November 2023

Researcher



(Ginanjar Masyhur)

Participant



(██████████)

CONSENT FORM FOR INTERVIEW PARTICIPATION

TITLE OF RESEARCH PROPOSAL: Perceived Usefulness of Canvas LMS and Its Effect on Students' Learning Motivation

RESEARCHER: Ginanjar Masyhur, student at the English Education Department of Siliwangi University

I [REDACTED] (Participant #2) agree to participate in the research project titled **Perceived Usefulness of Canvas LMS and its Effect on Students' Learning Motivation**, conducted by the researcher who have discussed the research project with me. I have received, read, and kept a copy of information letter. I have had the opportunity to ask questions about this research and I have received satisfactory answers. I understand the general purposes, risks, and methods of this research.

I consent to participate in the research project and the following has been explained to me:

- The research may not be of direct benefit to me
- My participation is completely voluntary
- My right to withdraw from the study at any time without any implication to me
- The risks including any possible inconvenience, discomfort, or harm as a consequence of my participation in this research project
- The steps that have been taken to minimize any possible risks
- Public liability insurance arrangements
- What I am expected and required to do
- Whom I should contact for any complaints with the research or the conduct of the research
- I am able to request a copy of the research findings and reports
- Security and confidentiality of my personal information

In addition, I consent to:

- Audio/visual recording of any part of or all research activities (if applicable)
- Publications of results from this study on the condition that my identity will not be revealed

Tasikmalaya, November 2023

Researcher



(Ginanjar Masyhur)

Participant



([REDACTED])

Enclosure 2. Interview Guidelines

Here are the guidelines in doing online interview to this research participant:

- 1) The researcher starts by introducing himself and explaining his research goal
- 2) Google Meet will be used to communicate online with the respondent, as Google Meet has a record feature
- 3) The researcher poses open-ended questions, meaning respondents will have to formulate and express their own answers apart from simple “yes” and “no”
- 4) The interview will take about 30 to 60 minutes.

The interview question is based on the perceived usefulness of information technology by Davis (1989) and ARCS model of learning motivation according to Keller (2010):

List of questions:

Factor	Descriptor	Indicators	Items
Perceived Usefulness (PU) of Canvas	Information about how Canvas is considered as useful by the participants	1. Making tasks easier	1. <i>Bagaimana pendapat anda bahwa penggunaan Canvas dapat mempermudah proses pembelajaran?</i>
		2. Increasing productivity	2. <i>Apa pengaruh Canvas pada produktifitas belajar anda?</i>
Students' Learning Motivation	Information about participant's learning motivation	1. Attention	1. <i>Apa saja fitur dari Canvas yang menarik perhatian anda agar tetap menggunakannya?</i>

	using Canvas LMS as the platform	2. Relevance	2. <i>Bagaimana Canvas membantu memenuhi kebutuhan dan target belajar anda?</i>
		3. Confidence	3. <i>Apa pengaruh penggunaan Canvas terhadap bagaimana anda melihat kompetensi diri?</i>
		4. Satisfaction	4. <i>Bagaimana pendapat anda bahwa Canvas memunculkan stimulasi berupa tantangan dan pencapaian?</i>

Enclosure 3. Interview Transcripts**INTERVIEW TRANSCRIPTION OF PARTICIPANT #1**

Title : The Perceived Usefulness of Canvas LMS and its Effect on Students' Learning Motivation

Venue : Zoom

Time : 20.07 – 21.00

Date : Friday, 1 December 2023

Recording Device : PC and recording in Zoom app

Interviewer : G

Interviewee : M (P1)

Questions	Answers	Sub-codes	Codes
G: Oke, dibuka dulu ya, assalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh. Perkenalkan saya Ginanjar Masyhur dan ini adalah interview untuk mencari—(eh) untuk step data collection di dalam skripsi saya yang berjudul “The Perceived Usefulness of Canvas (LMS) and its Effect on Students' Learning Motivation” langsung aja—sebelum ke pertanyaan yg ada di interview guidelines barangkali M bisa ceritakan sedikit secara umumnya pengalaman belajarnya menggunakan Canvas yang paling berksan itu apanya gitu secara umumnya sebagai pembuka.	P1: Ya, (eu) belajar pake Canvas itu waktu matkul TELL sama Literature (in ELT) yang paling berkesan itu pas bagian ada hiburannya, kan di Canvas itu banyak kaya pilihan picture atau videonya, nah pas kita misalkan abis baca materi setelah itu di option berikutnya itu suka ada ice breaking-nya jadi gak terlalu stress.		

G: Baik, ada lagi barangkali, atau itu aja?	P1: Segitu aja.		
G: Oke berarti di TELL sama Literature in ELT yang paling berkesan itu di bagian ice breaking nya gitu ya, gak terlalu apa ya—kaku-kaku amat mungkin ya, gitu, nah—	P1: Betul.		
G: Nah oke, kalo gitu langsung ke pertanyaan pertama gitu ya. Dengan semua pengalaman M menggunakan Canvas itu, dan juga tentu saja (eu) mempertimbangkan dari matkulnya dan juga dari dosen-dosennya itu menurut M efektif gak sih penggunaan Canvas itu, dan se-efektif apa penggunaan Canvas itu?	P1: Yang efektif itu Canvas ketika di matkul TELL, soalnya pas itu bener-bener fokus jalanin semua misalkan nge-eksplor Canvas nya sendiri, dan pas aku eksplor itu—		
G: Eh M bentar, putus-putus suaranya, ada noise gitu ...	P1: Oh ya, bentar atuh gimana ya? Off cam aja?		
G: Coba, bisi dari itunya—apa? mic nya. Iya coba diulang lagi jawabannya, maaf mul.	P1: Tadi teh apa?		
G: Se-efektif apa sih penggunaan Canvas dari pengalaman-pengalaman M	P1: Tentang efektifitas ya, menurut aku (eu) cukup efektif buat mahasiswa, bagi		

menggunakan platform itu?	mahasiswa yang pakai Canvas buat sarana pembelajaran gitu, soalnya setelah aku eksplor fitur-fitur yang ada di Canvas itu—halo?		
G: Iya, gimana mul?	P1: Kedengeran gaka?		
G: Iya, kedengeran.	P1: Diulang ya a?		
G: Iya boleh.	P1: Tentang efektifitas, nah yang Canvas itu efektif buat mahasiswa karena (eu) Canvas itu ... a maaf, tadi teh efektif terus sejauh mana efektifnya?		
G: Ini teh, maaf mul, ini teh ada ininya euy, ada noise gitu di audionya.	P1: Oh iya?		
G: Iya.	P1: Kalo keluar dulu terus masuk lagi gimana?		
G: Coba, atau pake headset gitu, gak kedengeran pisan.	P1: Kedengeran sekarang?		
G: Iya kedengeran, lebih jelas sekarang	P1: Ulang lagi, apa gimana?		
G: Tadi teh kata M teh kan cukup efektif buat mahasiswa khususnya pas matkul TELL karena setelah mengeksplor fitur-fiturnya, dari sana aja, jadi fitur-fiturnya itu gimana?	P1: Oh iya ... iya (euh) dimulai dari modulnya ya a, di modul itu kan ada banyak apa ya ... rencana, rencana belajar buat misal mau Bahas apa, nah selain itu ada materi-materi yang udah dikasih sama dosen, per satu	Makes task easier (Materials are all on Canvas)	Perceived Usefulness of Canvas

	<p>semester semuanya udah ada materinya tuh, nah dari sana kita bisa misalkan baca-baca dulu, habis baca (eu) habis baca itu bisa ngaruh gitu ke kita pas misalkan pas belajar di matkul TELL tersebut, jadi lebih bisa nangkep (eu) materi dari dosen gitu.</p>		
<p>G: I see I see ... berarti dari ketersediaan modulnya jadi barangkali lebih mudah memahami materi apalagi yang di posting oleh dosen di meeting selanjutnya, berarti sudah efektif gitu ya menurut M mah, nah lalu kalua dari fitur yang lain barangkali nnih, selain dari modul-modulnya, atau materi dari yang dosennya posting barangkali, ada lagi gak yang berkontribusi ke efektifitas canvasnya itu?</p>	<p>P1: Halo?</p>		
<p>G: Eh kedengeran gak?</p>	<p>P1: Nggak, putus-putus a.</p>		
<p>G: Jadi oke, kan tadi M tuh bilang salah satunya dari modul-modulnya, dan juga dari materi yang dosen posting jadi (eu) M juga bisa</p>	<p>P1: Ada a, contohnya fitur diskusi, asa ada waktu itu teh fitur diskusi teh.</p>		

<p>membaca dan memahami materi tersebut diajarkan di meeting berikutnya, nah barangkali ada lagi dari fitur yang lain, selain dari modul-modul dan materi materi yang dosen post yang membantu membuat Canvas lebih efektif dari proses pembelajaran, barangkali ada lagi dari fitur lain?</p>			
<p>G: Ah iya ada, discussion board gitu kan ya?</p>	<p>P1: Iya, iya kalo gak salah ... heem disana teh kan bisa gitu berdiskusi disana, nah fitur itu biasanya waktu dulu itu dipake buat misalkan nanyain materi, nah disitulah terjadi lah tanya jawab, nah disitu bisa ningkatin efektifitas Canvas sebagai sarana pembelajaran.</p>	<p>Makes task easier (Discussion of materials)</p>	
<p>G: Oke, berarti dari modul-modul dan juga discussion board ya gitu ya, oke ... nah dari sana—oh ngefreeze videonya? Eh audionya?</p>	<p>P1: Halo?</p>		
<p>G: Halo, lancar lagi? Coba off cam dulu ya.</p>	<p>P1: Nah, jelas.</p>		
<p>G: Oke, semoga lancar ... berarti dari modul-modul, materi-materi yang dipost dari dosen, dan juga dari discussion</p>	<p>P1: Kalo discussion itu jarang si a.</p>		

<p>board, nah itu sering nggak sih M berkontribusi ke discussion board itu?</p>			
<p>G: Hmm, oke ... ini aa juga sambal ngetik notulensi... oke, berarti ya balik lagi ya berarti menurut M cukup efektif dalam pembelajaran---</p>	<p>P1: Ini ada tambahan lagi, menurut aku yang bener kita baca itu, itunya, ada quiz nya kalo gak salah, dari kuis itu bikin kita mau gak mau harus baca, buat ngejawab pertanyaan yang ada di kuis kuis tersebut, itu yang membantu Canvas jadi efektif.</p>	<p>Increase in productivity (Quizzes testing students' comprehension)</p>	
<p>G: Oke, berarti bisa mancing kreatifitas mungkin ya, sama prior knowledge melalui kuis-kuis tersebut, oke ... selanjutnya barangkali itu cukup buat pertanyaan pertama tentang effectiveness. Yang kedua itu tentang learning experience nya. Menurut M gimana nih pengaruh Canvas terhadap kualitas belajar mul, barangkali diantara dua matkul tersebut gitu ya, diantara ELT ataupun TELL apakah menambah kualitas belajar mul, lebih enjoy atukah lebih kesulitan, dan sebagainya gitu, silakan.</p>	<p>P1: Oh, oke, ehm... a, putus-putus.</p>		

<p>G: Oke, kedengeran gak tadi pertanyannya? Halo? Halo, mul?</p>	<p>P1: Halo a? Aa tadi keluar (room zoom).</p>		
<p>G: Pertanyaan kedua, itu gimana sih pengaruh Canvas terhadap kualitas belajar mul? Apakah enjoy gitu ketika pake Canvas, belajar nya lebih ... (eum) tadi berangkatnya dari effectiveness, misalkan apakah menambah kualitas belajarnya mul, barangkali ada penjelasan lain mengenai itu?</p>	<p>P1: Oke, yang berdasarkan pengalamn aku, pas matkul literature sama TELL itu ada perbedaan a, pas literature itu dari diri akunya juga kurang semangat pas ngejalaninnya, nah pas matkul TELL itu ada semangat, jadi ada dua point of view gitu dari yang internal motivationnya itu misalnya kurang, pas ngegunain Canvas nya juga kurang eksplor, terus kurang menarik gitu di mata aku pas matkul literature, nah past matkul TELL, ngeliat Canvas itu jadi sangat menarik, soalnya ada internal motivation aku yang mau gitu buka Canvas, mau eksplor, bener-bener kontennya juga istilahnya aku perhatiin lah gitu.</p>		
<p>G: Berarti dari intrinsic ya, intrinsic motivation gitu ya.</p>	<p>P1: Iya.</p>		
<p>G: Oke, nah itu bisa diceritain lagi gak itu</p>	<p>P1: Itu karena dari nama matkulnya</p>		

<p>kenapa bisa tiba-tiba pas matkul TELL pengen eksplor nih. Itu apa dorongannya?</p>	<p>sendiri itu kan technology ya, nah Canvas ini juga masuk ke dalam development of technology, nah materi-materi di Canvas pas matkul TELL itu kan tentang teknologi semua ya a, technology sama language, nah disana pas bener-bener materinya bikin semangat gitu, otomatis ngegunain si Canvas nya juga yang relate sama materinya itu jadi semangat juga gitu.</p>		
<p>G: Oke, I see... berarti berpengaruh sama materinya juga menggunakan Canvas itu ya. Jadi timbal balik gitu ya jadi karena materinya seperti ini jadi menggunakan canvasnya juga makin betah dan sebaliknya juga gitu ...</p>	<p>P1: Iya a.</p>		
<p>G: Kalo dibandingkan juga sama beberapa platform lain nih, barangkali pernah menggunakan Google Classroom gitu ya ataupun platform lain, nah ketika belajar menggunakan Canvas apakah</p>	<p>P1: Kualitas belajarnya tentu lebih baik a, soalnya banyak tambahan-tambahan gitu, maksudnya ice breaking yang tadi kata aku yang bikin belajar itu gak stress, kalo Google Classroom kan dalam satu meeting</p>	<p>Increase in productivity (Less stress, more organized by the existence of rewards)</p>	

<p>kualitas belajarnya atau mengakses informasinya itu apakah jadi lebih baik, atau bahkan dibandingkan sama grup WhatsApp atau seperti apa nih untuk kualitas belajar sendiri?</p>	<p>misalkan cuma materi terus tugas, gak ada gitu section-section kaya Canvas, di section itu tuh, di Canvas itu suka ada kaya surprise-surprise gitu a, kalo pas TELL gitu, misalkan pas dapet kuis terbesar dapet reward gitu, yang kaya gitu masuk juga kedalam apa ya namanya, bikin ningkat lah itu motivasi eh motivasi ... apa sih namanya, yang tadi kata aa?</p>		
<p>G: Kualitas belajar.</p>	<p>P1: Nah itu kualitas belajar.</p>		
<p>G: Oke, berarti kalo dibandingkan khususnya Google Classroom itu lebih interaktif Canvas teh ya, jadi lebih meningkatkan kualitas belajar juga. Mungkin dari yang aa denger mah jadi lebih betah untuk balik lagi menggunakan Canvas barangkali seperti itu ya. Nah, oke, barangkali itu untuk kualitas belajar, mungkin bisa lanjut ke pertanyaan ketiga dari interview guidelines. Itu ... apa sih pengaruh Canvas ke produktivitas belajarnya M gitu,</p>	<p>M: Ya, menurut aku aa, boleh diulang gak pertanyaannya?</p>		

<p>apakah menggunakan Canvas ini jadi makin semangat mengerjakan tugas, mungkin barangkali dari reward yang M sebutkan, atau misalkan ada tugas grup apakah jadi semakin produktif ataupun tugas individu, itu mangga jelaskan.</p>			
<p>G: Apa sih pengaruh Canvas kepada produktivitas M gitu didalam matkul TELL ataupun ELT ini, apakah jadi semakin produktif mengerjakan tugas maupun individu atau kelompok, atau seperti apa?</p>	<p>P1: Oke, disini aku ceritain yang TELL aja ya a, tentang produktivitas pas matkul TELL soalnya pas matkul literature itu agak lupa-lupa lagi. Nah pas matkul TELL itu produktivitas aku sangat naik dibanding matkul yang literature, ya dikarenakan yang tadi itu yang reward bikin semangat, terus juga suka ada misalkan jeda, ada dikasih kata-kata buat nyemangatin kita sebagai mahasiswa terus juga buat—intinya mah gak bikin stress, bikin enjoy di Canvas tuh.</p>		
<p>G: Oke oke, berarti tadi teh karena reward dan juga jeda-jeda gitu ya. Barangkali bisa diceritakan ulang gitu ya, di jeda-jeda ice</p>	<p>P1: Misalkan dari dosen sebelum materi itu disuruh buka Canvas dulu ya a, nah pas buka Canvas itu dari section 1 tuh</p>	<p>Increase in productivity (Memes, music, and videos to associate with materials)</p>	

<p>breaking itu biasanya ada apa sih, ketika matkul TELL khususnya di Canvas gitu.</p>	<p>misalkan ada sebagai welcoming words buat ke modul yang selanjutnya, habis itu materi, nah habis materi itu ada pernah disuruh buka video, nah video itu waktu itu tuh lagu kalo gak salah, nah katanya dengerin lagu ini pas baca materi selanjutnya. Nah setelah itu tuh pas didengerin, terus ke materi selanjutnya, nah jadi santai aja gitu baca materi tuh, terus habis itu misalkan ada meme gitu a yang kocak, nah setelah itu tuh setelah beres ada kuis yang bikin kita misal kalo kan ada berapa kali buat menyelesaikan kuis tuh, misalnya kan ada 2-3 kali, nah misal setelah kita ngerjain kuis tuh dari awal sampe akhir ada yang gak bisa kejawab, bisa diulangin lagi kuisnya tapi kita baca-baca dulu materi sebelum kuis itu.</p>		
<p>G: Oke, berarti pernah ada video, lagu yang bisa bikin santai, sama meme yang bisa jadi ice</p>	<p>P1: Iya, kalo dari fitur Canvas nya tersendiri, itu suka ada animasi gitu yang lucu, kaya</p>		

<p>breaking barangkali ya, dan juga ada kuis kuis juga, oke ... nah untuk reward-reward nya nih yang M bilang, nah reward itu dalam bentuk apa gitu saat menggunakan Canvas ini?</p>	<p>kalo di ultah tuh ditaburin kertas-kertas gitu, nah kalo dari dosennya tersendiri, kadang apresiasi di kelas, pernah juga dikasih pulsa kalo gak salah, tapi bukan aku yang menang.</p>		
<p>G: Oh iya iya iya---</p>	<p>P1: Tapi gitu juga bisa ningkatin motivasi kita buat belajar</p>		
<p>G: I see I see I see, berarti ada berbagai form of rewards gitu ya, ada yang memang secara hadiah, pulsa, apresiasi, dan juga animasi-animasi kaya gitu gitu ya. Meskipun mungkin kalo animasi gitu gak secara direct kaya reward yang lain, tapi bisa mem-boost motivasi gitu untuk belajar.</p>	<p>P1: Ya, itutuh kecil tapi lumayan lah.</p>		
<p>G: Oke, I see... oke, itu yang produktivitas ya. Nah, pertanyaan keempat itu, ini aa mau nanya pentingnya peran Canvas khususnya di matkul TELL tadi, seberapa penting sih peran Canvas dalam proses pembelajaran TELL ini, apakah M punya pendapat ini sangat penting sekali, barangkali punya pendapat seperti sebenarnya bisa gitu</p>	<p>P1: Menurut aku (eu) bisa sih cuman sejauh ini yang aku pernah experience, pernah alami tuh yang paling fun, yang paling enjoy itu di Canvas belajar tuh, selain karena relate juga tadi tentang technology, bisa langsung gitu praktek disana, terus juga banyak fitur-fitur yang bikin fun juga,</p>	<p>Increase in productivity (Canvas promotes creativity)</p>	

<p>belajar TELL tanpa Canvas gitu, atau bagaimana barangkali pendapatnya?</p>	<p>contohnya pas (eu) ngedit-ngedit jawaban disana tuh banyak fitur kaya misalkan nambah foto atau video, ngubah-ngubah font jawaban, warna, itu bikin menarik disana. Terus juga Canvas tuh kan mirip juga sama Google Classroom, sama kaya sebagai terminalnya gitu, disitu bisa masukin materinya, atau apalah, tapi dibanding Google classroom, Canvas itu bisa bikin kita have fun terus juga enjoy belajarnya.</p>		
<p>G: Oke berarti (um) berarti penting ya, khususnya di matkul TELL. Karena fitur-fitur tadi yang M sebutkan, khususnya dibandingkan Google Classroom, dan juga relate sama matkul TELL sendiri.</p>	<p>P1: Iya.</p>		
<p>G: Oke, karena tadi penting ya di matkul TELL, nah kalo misalkan M menggeneralisasikan gitu ya misal menggunakan Canvas misal di matkul lain gitu misalkan, apakah Canvas ini termasuk seperti elemen yang penting yang</p>	<p>P1: Kalo di matkul lain, untuk cara belajar tadi, kan tadi ada pembanding ya a di matkul literature, nah sebenarnya kalo pas matkul literature itu kalo motivasi dirinya tinggi, sebenarnya bisa ngejadiin Canvas itu sebagai sesuatu</p>		

<p>mungkin harus diperhatikan gitu, barangkali di matkul lain, apakah barangkali M punya pendapat seperti itu?</p>	<p>web yang bikin have fun juga kaya matkul TELL, cuma kalo di matkul lain kayanya (eu) itu sih tergantung dari motivasi dirinya buat ngejadiin Canvas ini prefer daripada aplikasi lain.</p>		
<p>G: Oke itu barangkali cukup ya untuk yang seberapa penting Canvas—ya mungkin dari internal juga, dan dari matkulnya ya yang tadi aa tangkep, mungkin bisa diilustrasikan jadi segitiga mungkin ya, internal motivation, matkulnya ada juga, sama Canvas nya juga sendiri.</p>	<p>P1: Iya, sepengalaman aku gitu a.</p>		
<p>G: Sekarang ke pertanyaan yang ke lima gitu ya, nah, make study easier. Nah bagaimana pendapat M bahwa Canvas itu dapat mempermudah proses pembelajaran khususnya di matkul TELL, apakah M setuju bahwa Canvas ini membuat pembelajaran lebih mudah, nah walaupun setuju atau tidak, alasannya kenapa gitu, silakan.</p>	<p>P1: (eu) iya, menurut aku pake Canvas itu bikin pembelajaran jauh lebih mudah karena materinya tadi bisa diulang lagi. Terus ada materi video misalkan, bisa diulang lagi kaya gitu. Sebenarnya kalo tentang lebih mudahnya atau ngganya itu bukan karena Canvasnya juga si a, tapi karena kitanya aja—sama kaya misal kita ngegunain Google Classroom untuk mempermudah</p>	<p>Makes task easier (Materials are able to be repeated)</p>	

	<p>proses pembelajaran, nah itupun kalo kitanya ogah-ogahan mah tetep aja gitu gak Classroom atau Canvas, tetep aja tidak mempermudah.</p>		
<p>G: Oke, I see I see, tadi juga sudah disebutkan itu dari platform nya sendiri dari canvasnya banyak fitur-fitur yang membantu, contohnya dari materi-materi juga, tadi intermezzo, ice breaking dan lain sebagainya. Tadi juga M menyebutkan, dari internal ya, (eu) mungkin itu yang paling diperhatikan dari yang aa tangkep tadi ya dari jawaban-jawaban mul, itu juga play a big role gitu ya untk menggunakan platform Canvas ini. Berarti lebih mudah gitu ya menggunakan Canvas itu. Oke, untuk mengakses pelajaran atau materi, apakah Canvas ini misalkan harus menggunakan aplikasi lain yang third party, ataukah semua materi ataupun semua hal yang ada di Canvas itu bisa dibuka langsung di</p>	<p>P1: Seinget aku mah kalo misalkan nyantumin link YouTube gitu, kan kalo di Google classroom, pas ngebuka link itu ke aplikasi lain ya, nah kalo di Canvas web, itu kalo ngeklik itutuh kebukanya tetep disana, jadi gak ke distract.</p>	<p>Makes task easier (No distraction from other applications)</p>	

aplikasinya atau website nya gitu?			
G: Oke I see, jadi mungkin gak buka si website YouTube nya gitu jadi gak keluyuran sana sini gitu ya. Kalo dokumen-dokumennya misal, apakah harus di download dulu, kaya PPT atau PDF atau bisa langsung di websitenya?	P1: Kalo dokumen itu iya bisa di website nya kalo gak salah, tapi bisa juga di download buat disipen di computer kita, kalo buat ngebuka doing mah bisa di web nya buat baca-baca materi jadi tetep stay in web.	Makes task easier (Materials are able to be downloaded)	
G: I see I see, nah (eum) okey, nah untuk berinteraksi sama teman-teman, atau sama dosennya sendiri, apakah Canvas nya ini membuka chance untuk mempermudah hal tersebut, atau gimana?	P1: Kalau buat diskusi itu jujur lupa lagi, cuma kalo gak salah pernah ya discussion, cuma lebih sering di WhatsApp sih kalo misalkan ada pengumuman atau informasi itu lebih sering di WhatsApp di ingetin, cuma announcement di WhatsApp itu juga ada, cuma di WhatsApp itu paling sering komunikasinya, terkait pembelajarannya.		
G: Oke, iya, berarti mungkin lebih sering di WhatsApp itu karena lebih cepet mungkin ya, lebih cepet diterima juga. Nah untuk Canvas ini kan ada discussion dan juga announcement, apakah	P1: Announcement ...		

announcement nya itu bisa dikasih komen?			
G: Masih inget gak?	P1: Lupa lagi, tapi aku mah gak pernah komen ke announcement.		
G: Nah itu biasanya dosennya juga masuk gak di discussion? Atau cuma ngepost bahan diskusinya aja?	P1: A buat discussion itu aku lupa lagi kaya gimana, cuma aku inget ada discussion tuh, mungkin saking jarangnyanya jadi lupa lagi.		
G: Ya, halo mul, kedengeran?	P1: Kedengeran.		
G: Lanjut ya, part 2. Sekarang masuk ke, tadi kan fokusnya ke Canvasnya, ke kebergunaan Canvasnya gitu, (eum) sekarang yang menyentuh ke learning motivationnya gitu, pertanyaannya. Nah tadi kan M udah menjelaskan ya, mengenai selain mengenai Canvasnya juga ada internal motivation dari penggunaannya tersendiri, khususnya dari M gitu. Mungkin dari—bisa diceritain gitu kalo masih inget, first impression pas pake Canvas itu seperti apa sih, dan dari first impression ini jadi internal motivation-nya seperti apa gitu ketika	P1: Pertama kali banget, berarti pas matkul literature gitu, pertama kali itu kalo gak salah mah dulu tuh bener-bener “ini gimana ini gimana” masih banyak pertanyayan buat pake Canvas nya itu sendiri, terus juga, tapi karena itu tuh sesuatu hal yang baru buat aku pribadi, jadi agak meningkat pas awal-awal, itu lumayan meningkat motivasi buat belajarnya.		

<p>pertama kali banget diperkenalkan ke Canvas?</p>			
<p>G: Oke, I see ... oke berarti mungkin pertama kali mah mungkin agak bingung ya, awalnya mungkin lebih rumit dari Google Classroom, lebih rich gitu ya, lebih kaya dari Google classroom, tapi dari sana jadi meningkat motivasi belajarnya. Nah tadi kan di matkul ELT tuh kurang termotivasi gitu ya, apalagi ketika diperkenalkan pada Canvas, kalo misal pas di TELL ketika udah mengenal Canvas di ELT, itu first impression pas di TELL-nya jadi gimana?</p>	<p>P1: Oke, kalo pas di TELL itu first impression-nya jadi beda, karena udah ngenal gitu ya, first impression nya itu “oh ini yang waktu itu pas literature, pake ini lagi”, gitu, karena pas literature itu apa ya, istilahnya itu ... tadi, gak begitu ngikutin gitu a, gak begitu apa ya, eksplor gitu, kaya gitu ... jadi pas setelah itu, oh yaudah Canvas lagi, tapi semakin lama karena ada semangat buat belajar gitu, eksplor juga jadi moitvasinya itu meningkat gitu.</p>		
<p>G: Oke, berarti karena di matkul ELT diperkenalkan, jadi di TELL itu gak kaget malah kaya “oh Canvas lagi” mungkin karena udah tau sistemnya jadi makin meningkat motivasi belajarnya.</p>	<p>P1: Udah tau, tapi setelah nyari tau lagi, ternyata masih banyak yang aku belum tau gitu.</p>		
<p>G: Ah, I see... oke, nah berhubungan dengan hal-hal yang tadi ya yang M bilang, memang sudah diperkenalkan di ELT, dan juga</p>	<p>P1: Iya, kalo dulu kan waktu ELT tuh kalo misalkan disuruh ngisi gitu, nah aku baru tau pas TELL bisa nyisipin gambar, video, terus</p>	<p>Attention (Features of editing posts and quiz grades)</p>	<p>ARCS Model of Learning Motivation</p>

<p>seiring waktu matkul ELT itu berjalan, pasti lebih mengenal Canvas itu sendiri, tapi masih ada hal-hal yang masih harus di eksplor ketika di TELL, karena mungkin asumsi aa juga ketika course nya beres juga, mungkin jarang main-main ke Canvas kalo gak ada matkul mah gitu ya. Nah masuk nih ke pertanyaan pertama di bagian kedua yaitu tentang attention gitu, nah apa aja asih fitur dari Canvas yang menarik perhatian M agar terus menggunakannya gitu? Nah barangkali bisa berangkat dari yang tadi disebutkan, oh udah tau nih Canvas dari matkul ELT tapi ternyata masih ada hal yang masih harus di eksplor gitu.</p>	<p>juga ganti-ganti font itu dari sana. Terus juga yag menarik perhatian itu, sebenarnya ini ada kaitannya sama minat buat belajar lagi, itu di bagian grading a, di bagian grade nya, kan suka keliatan ya, kita itu dapet skor segini ... kalo misalkan ada goals buat dapet A gitu nilainya, otomatis kan misalkan nilainya masih kurang nih, nah buat pembelajaran berikutnya itu kita itu lebih nyiapin diri gitu agar skor yang kita dapet itu bisa meningkat gitu.</p>		
<p>G: Oke, berarti (eu) fitur-fitur yang bisa meng-attract gitu ya, meng-keep attention bagi M itu adalah ketika dari TELL itu tau bahwa oh bisa sebagai user itu juga bisa ngepost pake video, ganti font dan lain sebagainya, ternyata banyak yang bisa di-customize</p>	<p>P1: Yang bikin focus di Canvas nya itu, cara penyampaian materinya, maksudnya dari tampilannya kan di section-section, jadi gak melulu di satu interface yang itu gitu, jadi istilahnya gak monoton lah, jadi ada di section,</p>	<p>Attention (Interesting interface)</p>	

<p>gitu ya di Canvas itu, dan juga kalo yang berhubungan sama matkulnya itu, di bagian grading, dan bisa dijadikan target gitu ya. Okey, kalo misalkan ada project nih misal yang harus mengharuskan kalian kaya mantengin canvasnya terus, mungkin baca materi atau instruksi gitu, nah itu apakah ada gitu dari Canvas nya sendiri yang bisa menarik perhatian dan tetap focus ketika mengerjakan hal-hal seperti itu?</p>	<p>section, section gitu. Kalo dibandingin lagi sama Google Classroom, kan monoton ya a, cuman itu aja, materi terus tugas. Kalo di Canvas kan di next part, next part kaya gitu, jadi gak monoton, walaupun di satu web yang sama gak bikin kita bosan lah gitu.</p>		
<p>G: Nah oke, mungkin dari interface nya juga simple tapi mungkin gak boring gitu ya, simple mudah dimengerti cuma gak bikin boring gitu ya kalo dibandingkan sama Google Classroom.</p>	<p>P1: Nah iya.</p>		
<p>G: Nah itu cukup untuk yang attention, sekarang yang nomor 2 nya yaitu dari relevance, relevansi. Nah (um) bagaimana Canvas membantu memenuhi kebutuhan dan target belajarnya mul, misalkan pertanyaannya gini khususnya di matkul TELL gitu, ini berhubungan sama matkulnya sih gitu,</p>	<p>P1: Iya, untuk mata kuliah TELL tentu sangat relevan ya a, kan tentang teknologi gitu, Canvas juga sebagai bukti nyata perkembangan teknologi di bidang pendidikan, walaupun di Canvas juga dulu tuh dikasih LMS-LMS yang lain gitu, selain canvas, tapi</p>		

<p>nah apakah pembelajaran TELL, katakanlah seperti itu, ketika dihubungkan sama platform Canvas gitu, relevan gak sama learning goals nya mul? Nah seperti itu.</p>	<p>menurut aku Canvas itu yang tadi aa bilang sih, rich tapi gak boring gitu.</p>		
<p>G: Oke, berarti relevan sekali dengan matkul TELL ini ya karena berupa perkembangan teknologi juga dalam pendidikan gitu ya, aa coba hubungin sama yang tadi M bilang di attention. Nah itu ada grading nih, pertama tadi ketika grading kita kurang gitu ya mungkin dalam kuis atau dalam sebuah module gitu ya, itu gimana dalam pembelajaran matkul TELL di Canvas dengan segala jenis sectionnya, apakah bisa gitu pada akhirnya bisa membuat M untuk mengejar target dari grading tersebut? Apakah sudah sukses melakukan hal tersebut? Apakah mendorong untuk bisa mencapai goal tersebut?</p>	<p>P1: Iya, sepengalaman aku, iya, sangat berpengaruh buat aku. Misal kita dapet nilai itu lebih dari ... misal tarolah 90 dari keseluruhan itu, nah dari itu kita ada motivasi buat mempertahankan nilai tersebut biar gak turun gitu, biar gak mepet sama hasil akhir dari penghitungan skor. Kaya gitu a.</p>	<p>Relevance (Increasing motivation after getting a grade)</p>	
<p>G: Berarti dengan diperlihatkannya skor itu ya jadi mungkin (eu) bisa dijadikan target terus-menerus</p>	<p>P1: Di Google Classroom ada grading, cuma gak langsung kaya Canvas gitu gak</p>	<p>Relevance (Grading system in Canvas is more detailed)</p>	

<p>ya, mungkin kalau kurang bisa apa ya, dikejar lagi biar lebih tinggi. Kalo udah tinggi misalkan bisa dipertahankan gitu ya, di Canvas itu. Kalo misalkan dibandingkan sama Google Classroom, apakah ada grading kaya gitu gak? Masih inget gak?</p>	<p>langsung “wah total nilainya itu segini” keliatan gitu progres-progresnya itu, gak kaya gitu kalo di Google Classroom, kalo di Canvas keliatan banget.</p>		
<p>G: Oke.</p>	<p>P1: Terus juga kalo di Google Classroom itu nggak langsung tau gitu nilainya itu, kadang dosen itu ngasih nilai itu pas di akhir, kadang juga pas setelah matkul, jadi kurang gitu kalo di Google Classroom.</p>		
<p>G: Oke I see. Nah (um) itu tentang nilai ya, kalo misalkan tentang pemahaman sebuah materi, atau sebuah subbab, atau sebuah meeting—materi dalam sebuah meeting. Itu materi-materi yang dosen post, kuis-kuis, atau ice breakingnya barangkali malah ya. Apakah itu sangat berpengaruh untuk M untuk memahami materi yang diberikan oleh dosen gitu?</p>	<p>P1: Ya, (eum) dulu pernah seingat aku tuh ice breakingnya itu tuh masih relate sama materi yang ada di modul gitu. Nah itu juga salahsatu hal yang bikin ngebantu kita buat lebih paham untuk materi. Jadi di ice breaking itu ada yang relate sama ice breakingnya, cuma yang relate itu salahsatu faktor yang membantu.</p>	<p>Relevance (Ice breaking is relatable with materials)</p>	
<p>G: Oke, berarti dari ice breakingnya ada yang membantu itu.</p>	<p>P1: (eu) Bentar a, ini tuh apa pengaruhnya</p>		

<p>Barangkali cukup ya untuk yang relevance, bisa membantu lebih paham ya ke pembelajarannya. Nah, selanjutnya itu dari confidence, confidence ini maksudnya adalah (um) bagaimana sih Canvas ini gitu ya, bisa mempengaruhi kepercayaan diri M gitu ya. Jadi pertanyaannya adalah, apa pengaruh Canvas terhadap bagaimana M melihat kompetensi diri? Apakah dengan menggunakan Canvas ini apakah ada pengaruhnya, positif ataupun negative terhadap rasa percaya diri mul, barangkali dalam penguasaan matkul TELL gitu.</p>	<p>terhadap kepercayaan diri gitu?</p>		
<p>G: Iya, jadi setelah menggunakan Canvas itu apakah ada pengaruhnya terhadap bagaimana M melihat kompetensi diri sendiri khususnya dalam matkul TELL ini.</p>	<p>P1: Ohh, ya, ada pengaruhnya. Iya, ada pengaruhnya dari (eu) setelah ... setelah misalkan ngerjain kuis ya a, ngerjain kuis itu jadi bisa gitu asalnya gak bisa, soalnya bingung gitu mau jawab apa. Setelah ngerjain kuis itu ada rasa percaya diri bahwa kita tuh udah bisa gitu, udah bisa, kaya gimana ya ...</p>	<p>Confidence (Increasing confidence after finishing quizzes)</p>	

	<p>pokoknya udah bisa ada lah kemampuan untuk di materi tersebut itu, dilihat dari kita bisa ngerjain kuis. Gitu mungkin a.</p>		
<p>G: Ah iya, bisa bisa gitu juga. Berarti mungkin setelah diuji gitu ya pemahaman kita, jadi keliatan gitu ya bahwa kita itu udah bisa dan jadi lebih percaya diri juga.</p>	<p>P1: Nah iya, gitu.</p>		
<p>G: Oke, nah selanjutnya barangkali ... nah kalo itu kan berpengaruh langsung ke matkulnya ya, sekarang kalo misalkan confidence dalam hal misalkan berkolaborasi dengan teman-teman dalam group project misalkan, atau berkolaborasi dengan dosen juga. Itu ada pengaruhnya gak setelah menggunakan Canvas gitu?</p>	<p>P1: (um) sepengalaman aku kalo buat sosial gitu a, maksudnya?</p>		
<p>G: Iya, seperti itu.</p>	<p>P1: Kalo sosial itu nggak terlalu berpengaruh a kalo kata aku mah di Canvas, karena seringnya waktu itu kalo diskusi apa-apa gitu, misalkan kelompok gitu, diskusinya itu di</p>		

	other platform gitu, di WhatsApp.		
G: Oh, oke oke ... berarti emang Canvas itu kurang bisa apa ya—kurang cepat mungkin ya, nggak seperti WhatsApp untuk diskusi yang seperti itu gitu ya.	P1: Karena gak setiap orang tertarik buat buka Canvas juga kan.		
G: Hmm, jadi barangkali untuk ngobrol, diskusi kaya gitu mah di platform lain seperti di WhatsApp gitu ya?	P1: Betul.		
G: Berarti jarang menggunakan ini ya—fitur—kan ada tuh fitur inbox di Canvas juga kan, fitur chat di Canvas—berarti jarang menggunakan itu ya?	P1: Jarang.		
G: Oke. Nah itu untuk yang confidence. Ini pertanyaan yang terakhir ya, yang keempat di bagian kedua ini. Yaitu mengenai satisfaction. Nah maksudnya satisfaction itu adalah kepuasan dalam hal pembelajaran. Bagaimana sih pendapat M bahwa Canvas itu memunculkan stimulasi berupa tantangan dan pencapaian? Maksudnya M setuju gak bahwa Canvas itu memberikan	P1: Iya, (eu). Inituh ditanya setuju gak setujunya? Atau gimana?		

<p>stimulasi berupa challenges ataupun obstacles—eh nggak obstacles sih, berupa challenges gitu tantangan. Dan setelah tantangan itu selesai itu ada pencapaian gitu, atau ada reward gitu? Nah silakan.</p>			
<p>G: Iya dengan alasannya juga setuju atau nggaknya gitu.</p>	<p>P1: Ah iya, sangat setuju. Canvas itu memunculkan challenge buat kita, buat bergerak lah gitu. Istilahnya itu buat—entar a gimana ya ... pokoknya fitur-fiturnya itu banyak yang nge-challenge diri kita buat maju gitu. Nah setelah itu, setelah challenge-challenge yang diberikan itu tentunya ada pencapaiannya, dari yang tadi grade itu. Terus juga ada reward-rewardnya gitu.</p>	<p>Satisfaction (Seeing grades after finishing quizzes and tasks)</p>	
<p>G: Oke, berarti (eu) reward nya itu yang tadi disebutkan ya yang dari ... sebelumnya. Kaya apresiasi dari dosen, ada hadiah juga kadang-kadang, dan lain sebagainya gitu ya. Nah untuk—apa ya ... untuk stimulasi tantangannya itu selain dari kuis gitu,</p>	<p>P1: Iya, yang tadi intermezzo yang relate jadi challenge juga buat kita. Terus juga ... itu a (eu) pas meeting sama dosen suka ada pertanyaan-pertanyaan gitu nah pernah waktu itu di akhir sesi itu ada pertanyaan yang membuat kita mikir</p>	<p>Satisfaction (Rewards and appreciation from lecturers)</p>	

<p>ada lagi nggak, misalkan dari materinya sendiri atau dari yang lain—gitu atau dari discussionnya yang “oh ini agak sulit” kan suka ada gitu kaya intermezzo yang kita itu ditanya prior knowledge suatu topik tertentu. Apakah menurut M itu juga adalah sebuah challenge, atau gimana?</p>	<p>gitu, maksudnya nyari tau jawaban dari pertanyaan itu. Itu juga jadi challenge buat kita, gitu a.</p>		
<p>G: Oke, I see. Nah aa juga inget ya yang di intermezzo itu sebelum meeting atau sebelum mengakses modul itu kan ada tadi yang relevan gitu ke dalam course-nya, nah itu kalo gak salah komentar temen-temen kita tuh gak bisa dibaca ya, sebelum kita input komentar kita. Apakah itu memancing sebuah challenge gitu menurut M yang kreatif, yang original gitu?</p>	<p>P1: Ohh, ohh iya. Baru inget, iya ada fitur kaya gitu. Itu juga jadi challenge gitu buat kita—kan kalo misalkan udah di-submit itu bakal keliatan sama ya orang lain, nah otomatis itu juga bisa jadi challenge buat kita ngejawab itu dengan jawaban yang sebaik mungkin gitu.</p>	<p>Satisfaction (Intermezzo sections incentivize to be creative and original)</p>	
<p>G: Oke, jadi fitur yang tadi itu memancing kreatifitas dan harus dijawab sebaik mungkin. Dan juga mungkin jadi gak ada contekan gitu ya, dari temen-temen yang lain ketika menjawab</p>	<p>P1: Kalo misalkan kesulitan-kesulitan pas pake Canvas mah sepengalaman aku nggak ada sejauh ini, soalnya emang terbiasa pake website, terus juga terbiasa pake teknologi gitu, jadi</p>		

<p>... itu. Oh iya Mul, aa juga mau tanya nih, untuk kesulitan sendiri saat memakai Canvas sebagai platform pembelajaran, itu ada nggak mul?</p>	<p>asa gak ada obstacle yang berarti gitu a.</p>		
<p>G: I see, baik ... Nah oke barangkali udah lah ya, untuk semua pertanyaannya udah terjawab. Terima kasih buat M udah mau jadi partisipan di skripsi saya ini. Tapi sebelum ditutup, pengen mastiin dulu—misal nanti aa nyari data tambahan gitu ya, dan ada—barangkali bisa interview lagi kaya gini atau lewat chat WA (WhatsApp) itu bisa ya (eu) bisa untuk ini ya—ikut lagi gitu?</p>	<p>P1: Bisa a, insya Allah.</p>		
<p>G: Oke, terima kasih. Oke kalo begitu, cukup sekian dulu—kasian udah malem juga. Terima kasih M jawaban-jawabannya, nanti aa kasih follow up gitu ya. Oke barangkali segitu aja, terima kasih M sekali lagi. Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh.</p>	<p>P1: Waalaikumsalam warohmatullohi wabarokatuh.</p>		

INTERVIEW TRANSCRIPTION OF PARTICIPANT #2

Title : The Perceived Usefulness of Canvas LMS and its Effect on Students' Learning Motivation

Venue : Zoom

Time : 19.36 – 20.38

Date : Saturday, 2 December 2023

Recording Device : PC and recording in Zoom app

Interviewer : G

Interviewee : D (P2)

Question	Answer	SUB-CODES	CODES
G: Oke, Assalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh, (eu) kita langsung mulai aja ya. (Eu) tenang ya, gak usah tegang ya, santai aja. Dimulai dulu ya, perkenalkan nama saya Ginanjar Masyhur, dan ini adalah interview untuk dalam rangka data collection, dari skripsi saya yang berjudul The Perceived Usefulness of Canvas and its Effect of—on Students' Learning Motivation. Jadi ini tuh, yang topiknya untuk mencari persepsi kebergunaan Canvas dan pengaruhnya terhadap learning motivation gitu. Nah sebelumnya barangkali ngobrol- ngobrol dulu ya seputar Canvas, dan pengalaman D sendiri barangkali masih	P2: Kalo yang paling diinget karena platform itu sangat memudahkan gitu ya, jadi semua informasi itu bisa dimuat disana kaya powerpoint, dokumen-dokumen bahkan video, dan kuis juga jadi nggak apa ya namanya— nggak harus dihubungin lagi ke aplikasi lain jadi lebih enak aja dipakenya gitu.		

<p>inget nggak nih (eum) apa aja sih hal-hal yang berkesan gitu ketika menggunakan Canvas. Harusnya mungkin di matkul TELL sama ELT ya yang terakhir teh ya. Secara general aja yang paling diinget apa sih gitu dari Canvas gitu?</p>			
<p>G: Oke.</p>	<p>P2: Terus, seru sih menyenangkan.</p>		
<p>G: Seru, menyenangkan. Oke. Ada lagi?</p>	<p>P2: Apa lagi ya ... terus tuh bisa liat respon temen-temen sekelas juga kan disana, jadi kaya apa ya—bisa liat orang-orang yang udah jawab kalo misalnya kuis atau apa ituteh ... materi gitu ning, kalo misalnya kita bisa ngomen kalo misalnya udah ngebuka materi itu. Jadi harus komen dulu baru bisa buka materi. Jadi kaya tiap tahapannya itu itu harus ngisi sesuatu, ada tantangannya tersendiri.</p>		
<p>G: Oke, berarti (eum) yang paling diingat itu sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran. Ini aa juga sambil ngetik (eu) ininya responnya, jadi kalo kedengeran suara keyboard maaf ya. Nah, oke, dan juga</p>	<p>P2: ELT deh.</p>		

<p>tadi itu menyenangkan bisa liat respon temen-temen tapi harus ngisi dulu ya, kitanya juga harus ngisi kuis atau materi gitu. Nah mungkin itu secara umumnya ya. Nah itu kalo aa boleh tanya nih, (eu) dari yang D inget, penggunaan Canvas itu dari matkul TELL atau ELT nih?</p>			
<p>G: ELT? Oke.</p>	<p>P2: Iya.</p>		
<p>G: Oke. Nah itu teh ELT dulu atau TELL dulu?</p>	<p>P2: ELT dulu deh.</p>		
<p>G: ELT dulu? Berarti mungkin lebih ke first impression ya, yang paling diinget itu ya.</p>	<p>P2: Iya.</p>		
<p>G: Nah kalau begitu langsung aja sambil masuk ke pertanyaan pertama dari interview guidelines. Boleh juga sambil dibuka juga kalo bisa ya, bisi mau liat gitu yang udah aa kirim. Yang pertama itu dari ke-efektifan Canvas-nya nih. Nah, jadi menurut D itu se-efektif apa sih Canvas dalam proses belajar? Terutama dalam matkul ELT itu, atau di matkul TELL. Inget gak kalo di matkul TELL nya?</p>	<p>P2: Lupa ... Tapi sama sih, mirip-mirip.</p>		
<p>G: Oke, balik lagi ya. Jadi se-efektif apa sih penggunaan Canvas di matkul itu gitu?</p>	<p>P2: (Eu) menurut saya sih sangat efektif gitu, karena ... tiap pertemuannya tuh kan ada satu modul, jadi</p>	<p>Makes task easier (Canvas is structured)</p>	<p>Perceived Usefulness of Canvas</p>

	<p>kita tuh harus mengisi tiap tahapan di modul tersebut. Buat mengikuti modul selanjutnya. Jadi benar-benar terstruktur gitu. Jadi kaya ada target tiap minggunya buat kitanya. Gitu sih.</p>		
<p>G: Oke berarti karena (eu) terstruktur ya, karena apa ya—benar-benar ter-planning gitu. Nah kalo dikaitkan—kan itu dari prosesnya dari mengisi modul-modul ya. Kalo dikaitkan sama—ada nggak nih menurut D fitur yang membuat “oh ini Canvas ini efektif nih buat pembelajaran” gitu, ada nggak?</p>	<p>P2: Fiturnya yang paling menarik gitu?</p>		
<p>G: Ya, yang paling menarik, paling diingat paling berkesan lah.</p>	<p>P2: (Eu) fiturnya itu si materinya bisa di-download. Jadi kaya, kalo bedanya sama Google Classroom kan itu kalo mau download harus masuk Google Drive dulu, jadi harus buka Drive dulu baru bisa di-download. Kaya kalo di Canvas itu bisa langsung di-download aja jadi gak ribet. Terus teh, ya kaya tadi yang udah disinggung di awal gitu, jadi (eu) mau kuis, video ataupun PPT tuh gak harus buka aplikasi lain lagi</p>	<p>Increase in productivity (Practical to use)</p>	

	<p>gitu, jadi nggak terhubung dengan aplikasi lain jadi bisa dibuka di Canvasnya langsung gitu.</p>		
<p>G: Ya I see I see, jadi berarti lebih praktis ya jadi gak usah ke Google Drive dulu, atau pake aplikasi-aplikasi lain, jadi mungkin di Canvas itu kaya apa ya—all in one gitu ya, jadi bisa akses semua.</p>	<p>P2: Iya gitu.</p>		
<p>G: Terus juga nih kalo dikaitkan sama tugas-tugas atau berdiskusi sama dosen atau temen-temen gitu—menurut D Canvas efektif nggak untuk melakukan aktifitas-aktifitas itu?</p>	<p>P2: Sangat efektif—tapi kalo misalnya—sama dosen juga efektif—karena kan (eu) kita bisa apa namanya ... komen-komen gitu kan, terus kita bisa liat respon-respon yang lain juga, nah terus ... kaya komenan di IG (Instagram) aja gitu jadi bisa dibales lagi sama dosennya atau sama temen-temen yang lain jadi ... apa ya—lebih komunikatif, meskipun cuma di chat gitu, di ketikan.</p>		
<p>G: Oke, oh berarti (eum) itu ya fitur yang sering digunakan dalam hal berkomunikasi ya. Nah ini aa mau tanya di Canvas itu kan ada fitur inbox ya sama chat juga, nah itu berarti jarang</p>	<p>P2: Oh iya, jarang ... belum pernah pake soalnya.</p>		

digunakan yang di inbox sama chat nya?			
<p>G: Soalnya seringnya di discussion board soalnya ya. Oke ... lalu, efektifitas ... oke mungkin untuk efektifitas—oya, kalo kaitannya sama ... kan suka ini ya, kaya blended learning, jadi kaya di Canvas ada gitu ya, interaksi sama dosen dan temen-temen juga, ada materi juga. Nah kan suka ada, Canvas itu suka digunakan sebelum meeting matkul itu kan. Katakanlah matkul TELL misal—sebelum matkul TELL gitu, nah menurut D efektif gak sih penggunaan Canvas ketika sebelum meeting, dan impact-nya apa sih ke pas meetingnya itu, gitu?</p>	<p>P2: ... (no audio)</p>		
<p>G: Halo D ?</p>	<p>P2: Halo a? Ada suaranya?</p>		
<p>G: Ada ada. Aa ulang ya pertanyaannya bisi nggak ketangkap. Nah kalo dikaitkan sama—kan gini, Canvas kan biasanya digunakan sebelum meeting, atau sesudah meeting bahkan. Katakanlah dalam matkul TELL, nah (eum) kan biasanya harus buka Canvas dulu kaya baca-baca materi, ada</p>	<p>P2: (eum) Impact-nya itu efektif sih, karena kan kita jadi tau juga gitu apa aja materi yang akan dipelajari di meeting nanti cuma biasanya (eu) kalo misalnya kita males gitu, jadi apa ya, bukan keberatan tapi kaya “duh harus nyelesin dulu modul ini”, jadi kaya ada target yang harus</p>	<p>Makes task easier (Lecturer shares materials before meeting on Canvas)</p>	

<p>kuis, ada intermezzo, dan lain sebagainya. Lalu baru meeting kelasnya gitu, nah menurut D apa sih pengaruhnya—atau efektif gak sih penggunaan Canvas ketika sebelum kelas dan apa sih impact-nya ketika meeting kelas tersebut gitu?</p>	<p>dikerjain dulu sebelum masuk kelas gitu kan. Cuma emang efektif banget gitu, soalnya kita bisa tau kan, materi yang akan dipelajari pas meeting itu. Dan jadi pas meeting itu udah tau lah dikit-dikit lah—jadi ngebahas ulang aja, gitu sih.</p>		
<p>G: Oke, berarti (eu) efektif ya menurut D sebelum meeting, karena materinya udah dipost sama dosennya, jadi gimana ya ... udah prepare lah ya, gak kaget sama materinya. Nah, terus juga (eum) itu seringnya di fitur intermezzo ya kalo gak salah, ada topik gitu harus dikomen dulu, untuk memancing gitu prior knowledge-nya, itu membantu gak menurut D?</p>	<p>P2: Membantu banget.</p>		
<p>G: Oke.</p>	<p>P2: Karena kaya, jadi itu tuh apa ya ... namanya teh ... kaya buat kita mikir gitu.</p>		
<p>G: Iya iya.</p>	<p>P2: Jadi kaya harus ngejawab itu kan, ini teh apa ...</p>		
<p>G: Jadi kepancing buat kreatif gitu ya.</p>	<p>P2: Iya.</p>		
<p>G: Oke, iya itu barangkali dari effectiveness, udah cukup. Kita ke pertanyaan kedua, itu</p>	<p>P2: Kalau untuk aku berpengaruh bagus gitu ya, karena aku juga termasuk orang yang males,</p>	<p>Increase in productivity (Students become more diligent)</p>	

<p>mengenai quality of learning. Nah, gimana sih pengaruh Canvas terhadap kualitas belajarnya D gitu, khususnya barangkali diantara matkul TELL ataupun ELT gitu, apakah kualitas belajar D jadi ya ... terpengaruh jadi negative, atau jadi menurun, iya seperti apa?</p>	<p>maksudnya kalo misalkan ada tugas juga deadliner gitu. Jadi ngerjainnya tuh suka di akhir gitu kan, nah kalo ... pake Canvas itu kan kita harus ngerjain modul itu kan sebelum meeting, terus si—tiap kita ngisi modul tersebut tuh ada urutannya. Maksudnya tiap orang yang ngisinya tuh ada kaya yang—paling atas berarti dia yang duluan ngisi kan, jadi kelihatan banget, kalo kita terakhir ngisinya tuh paling bawah. Terus jadi termotivasi gitu kan biar gak bawah-bawah banget gitu. Membuat kita tuh lebih rajin buka Canvas gitu kan. Terus ada apa ya—si materinya tuh kadang dikunci, kalo kita mau buka tuh kan harus ngisi-ngisi apa dulu gitu kan, jadi kaya ada tantangan gitu. Jadi geregeteun gitu, hayang cepet beres gitu, jadi dikerjain gitu tah, gak terlalu—jadi membangun jiwa yang males untuk semangat mungkin gitu ...</p>		
<p>G: Oke ...</p>	<p>P2: Jadi kompetitif gitu.</p>		

<p>G: Kompetitif, oke. Membangun apa tadi teh—jiwa yang males jadi rajin gitu ya?</p>	<p>P2: Iya, jadi termotivasi biar cepet-cepet beres.</p>		
<p>G: Berarti kalo disambungin sama kualitas belajar, mungkin dari yang aa tangkep gitu. Jadi apa ya—terinternalisasi si ... apa tuh—meskipun itu kan keitungnya sih mungkin dari external ya dari mungkin oh liat dari komen yang duluan siapa, aku belum komen gitu. Jadi kaya—tapi dari sana bukan jadi beban-beban banget, tapi dari diri D nya jadi gak pengen paling bawah banget. Ya mungkin minimal gak paling bawah gitu ya ... Oke. Nah, terus kan tadi D nyebutin ada—jadi rajin buka Canvas dan juga ada challenge-challenge-nya tersendiri ya.</p>	<p>P2: Iya betul.</p>		
<p>G: Nah (eu) itu gimana ya—kalo dibanding sama platform lain gitu ya ... nah D tadi nyebutin Google Classroom gitu ya, nah itu ketika memakai Google Classroom dan ketika memakai Canvas, itu mungkin bisa dijabarkan gitu ya (eu) perbedaan dalam quality-nya itu kaya</p>	<p>P2: (no audio)</p>		

gimana menggunakan platform tersebut?			
G: Itu di mute D, bisa lagi jawab.	P2: Oh iya lupa ... (eu) jadi kalo di GC itu kan kaya biasa aja kaya gitu gak ada yang digembok-gembok gitu, jadi kaya kurang tertantang karena misalnya kalo ada pertanyaan atau postingan kita langsung jawab aja gitu sebelum kita—ngisi pun misalnya di komen yang public kita bisa di kelas—kita bisa liat komen yang lain juga, tanpa kita harus melakukan sesuatu dulu gak kaya di Canvas kan harus apa dulu baru bisa buka materi gitu. Jadi kaya kurang aja—kurang greget gitu, kalo misalnya di Canvas tuh kaya tadi misalnya kita tuh mau nanyain ke temen—pernah nanyain apa gitu, terus dia bilang “sok atuh buka dulu (modulnya) da atuh gak bisa dibuka sebelum ngerjain itu mah”, jadi kaya oh harus ngerjain ini itu dulu gitu, baru kita teh tau—baru (eu) apa ya, intinya tahapan itu kaya games gitu harus ngerjain ini dulu baru yang itu kebuka gitu, jadi seru aja kalo di	Increase in productivity (Canvas gives sense of challenges)	

	GC kaya biasa aja gitu.		
<p>G: Oke, jadi (eu) kalo dibanding sama Google Classroom itu jadi mungkin agak apa ya ... kaku mungkin ya di Classroom itu dibanding Canvas gitu yang lebih interaktif. Dan juga bisa dibandingkan sama games jadi ada level-levelnya gitu ya. Oke, jadi sebagai challenge juga. Nah itu juga dari yang aa tangkep tadi ke internal motivation-nya juga terpengaruh gitu ya. Jadi justru dengan adanya challenge-challenge tersebut malah pengen makin maju gitu ya. Daripada Google Classroom gitu ya tinggal—apa ya, kalo Sunda-nya mah udah nemrak gitu, jawaban orang udah ada, materi tinggal di akses dan sebagainya. Oke (eu) nah oke dari yang aa tangkep tadi jadi kualitas belajarnya terbantu dari Canvas dibanding Google Classroom gitu ya. Oke, selanjutnya ... sebelum ke pertanyaan ketiga, masih di quality of learning juga ... kan ada tuh kuis-kuis gitu kan, kalo kuisnya</p>	<p>P2: Kalo kuis itu ... bentar ... gimana tadi teh a?</p>		

<p>barangkali sama cara dosen menyampaikan materi di Canvas, nah apakah itu juga sebuah peningkatan dalam kualitas belajarnya D atau bagaimana?</p>			
<p>G: Ya kan di Canvas itu ada kuis-kuis juga kan, dan seringnya langsung ada grade-nya gitu kan. Nah, apakah si kuis-kuis ini menurut D berpengaruh ke kualitas belajarnya D gitu?</p>	<p>P2: Berpengaruh, karena si kuis itu juga kan si materinya tuh dari modul eta-eta keneh gitu ya, dari yang sebelumnya kita kerjain. Jadi kaya dalam setiap modul teh langsung diukur kemampuan kita terus kan langsung ada grade-nya juga jadi tau gitu salahnya dimana—gatau ketang itu mah lupa ... (eu) tau nilainya kan ya, jadi (hmm) terus si materi yang kita kerjain juga itu teh kan masih dalam modul yang sama, jadi masih inget-inget. Apa ya ... bingung jelasinnya.</p>		
<p>G: Santei aja santei ...</p>	<p>P2: Iya, gitu sih, jadi kaya mengukur kemampuan kita tiap kita modul kan. Jadi gak jauh dari modul itu. Jadi kaya ya ... sangat berpengaruh sih. Jadi setelah kita baca satu modul teh diulas lagi diasah kemampuannya gitu, ditanya-tanya lagi gitu kan. Tadi teh habis baca apa—yang</p>	<p>Increase in productivity Experience (Enhancing memory)</p>	

	ini teh apa ... jadi memperkuat ingatan mungkin ya, bisa jadi. Karena masih anget juga, langsung diulas lagi disitu. Ada grade-nya juga.		
G: Oke, berarti menambah kualitasnya itu dalam arti memperkuat ingatan sama pemahaman mengenai berbagai materi gitu ya, kalo dikaitkan sama kuis-kuis gitu ya. Oke, nah kan (eu) suka ada tuh kaya group project gitu, dan disubmit ke Canvas. Nah kegiatan-kegiatan kaya gitu sama gak meningkatkan kualitas belajar juga nggak?	P2: Group project?		
G: Kalo di Canvas gitu, khususnya ketika menggunakan Canvas.	P2: Apa ya ... lupa kan ya a?		
G: Iya.	P2: Lupa lagi ...		
G: Oh lupa lagi? Oke gapapa. Nah, (eu) oke kita lanjut aja ya ke pertanyaan ketiga. Yaitu mengenai produktivitas belajar, nah menurut D ada nggak sih pengaruhnya penggunaan Canvas terhadap produktivitas belajarnya D, atau walaupun ada pengaruhnya itu kaya gimana, apakah justru	P2: Jadi lebih rajin dari yang lain sih. Maksudnya jadi lebih rajin dibanding platform yang lain—karena tadi udah dijelaskan dikit ya, banyak tantangannya yang harus dilalui. Terus juga Canvas tuh kan katanya tuh bisa diliat berapa lama si siswa buka Canvas tersebut gitu kan. Jadi kita bisa diliat sama	Increase in productivity (Motivated to spend more time on Canvas)	

<p>apakah D jadi kaya makin rajin gitu untuk membuat tugas jadi makin bagus, ataukah jadi makin males effortnya, atau gimana gitu?</p>	<p>dosen, berapa lama buka Canvas gitu, terus komen-komen kita berapa banyak. Kaya, kan bisa diliat gitu, jadi kita teh termotivasi untuk lebih lama gitu spend time di Canvas-nya gitu. Gitu sih.</p>		
<p>G: Oke, I see I see. Berarti kembali lagi ke yang tadi ya, yang tadi challenges-challenges-nya, jadi semakin produktif juga dalam belajarnya. Oke, (um) aa juga mau nanya nih ya persepsinya D kalo misalkan ada kuis gitu di Canvas, nah itu persepsinya D itu kaya “asik ada kuis” positifkah, atau “aduh ada kuis nih” kaya males atau gimana, gitu?</p>	<p>P2: Aku kalo lagi males mah males ya, cuma gak terlalu males juga. Soalnya kan udah tau si kuisnya tuh gak bakal jauh dari modul itu. Jadi sebisa mungkin kita tuh harus inget, maksudnya tuh pas ngisi modul-modul sebelumnya tuh, kita harus benar-bener memahami juga, baca-baca, biar di kuisnya itu kita dapet bagus, karena emang sesuai, maksudnya gak ada yang diluar dari itu. Jadi ya, fine-fine aja gitu.</p>	<p>Increase in productivity (Increase effort to take quizzes better)</p>	
<p>G: Oke I see I see. Nah, berpengaruh lagi sama produktivitas belajar, ini dari interface barangkali ya, dari tampilan Canvas-nya, sama dari kemudahan navigasi pake Canvas-nya gitu ya, itu berpengaruh gak ke produktivitas belajarnya Dina—misal susah nggak untuk mau ngesubmit</p>	<p>P2: Mudah sih ... mudah, mudah.</p>	<p>Makes task easier (Easy to submit tasks)</p>	

<p>tugas, tadi komen barangkali ya ... itu terhitung mudah atau gimana tuh?</p>			
<p>G: Oke ... berarti nggak ini ya—mungkin gak sekaku Google Classroom, tapi gak begitu rumit sampe pusing mau kemana-kemananya ya gitu. Oke itu dari produktivitas ya ... aduh 10 menit lagi—oke, yang keempat—lanjut ya. Yang keempat itu ada critical to my study ya. Pertanyaannya itu adalah seberapa penting sih peran Canvas dalam proses belajarnya D gitu, ya ini dalam konteks matkul yang dua tadi barangkali ya, TELL atau ELT gitu ya. Menurut D Canvas itu penting gak sih gitu? Atau D itu punya pendapat bahwa oh nggak harus pake Canvas juga masih bisa jalan gitu ini matkul. Atau barangkali ada pendapat lain gitu.</p>	<p>P2: Kalo menurut aku sangat penting, karena memang matkul tersebut semua materinya ada dalam Canvas, jadi kita tuh gak perlu nyari-nyari lagi di Google atau dimana karena memang materi-materi kaya PPT, dan yang lain-lainnya itu udah ada di Canvas semua. Ya semua informasi itu udah dimuat dalam satu platform gitu, jadi nggak ribet, sangat memudahkan dan membantu. Kalo misalkan kita mau UTS atau UAS tinggal rajin baca-baca aja gitu, karena semuanya ada disana.</p>	<p>Makes study easier (Because all materials are in Canvas)</p>	
<p>G: Oke, berarti penting banget gitu ya apalagi khususnya dalam dua matkul tersebut gitu. Oke, (um) ... apa lagi ya ... oke barangkali yang keempat mungkin ... kita lanjut dulu aja</p>	<p>P2: Setuju memudahkan, karena yang tadi disebutkan juga gitu—kita bisa mengakses semua informasi dalam satu platform tanpa harus membuka aplikasi-aplikasi lain gitu,</p>	<p>Makes task easier (Easy to access information)</p>	

<p>yang kelima ... nah yang pertanyaan selanjutnya itu mengenai makes study easier. Gimana sih pendapat D mengenai bahwa Canvas itu memudahkan proses pembelajaran gitu? Tadi juga sudah disebutkan gitu ya sebenarnya, tapi—D setuju gak sih bahwa Canvas itu bisa memudahkan pembelajaran gitu, dan barangkali bisa dijelaskan lebih lanjut gitu dan mungkin menyentuh si fitur-fiturnya yang D inget, atau interaksi-interaksi yang ada dalam Canvas gitu.</p>	<p>cuman (eu) terkadang kalo misalnya ini (eu) khususnya pas lagi online gitu ya. Kan semuanya tuh kebanyakan pake Google Classroom, terus yang pake Canvas ini paling cuma satu dua matkul kan kaya tadi, mungkin keberatannya itu misalnya buat mahasiswa yang misalnya cuma pake gadget doang, masih jarang dosen yang menggunakan Canvas ini untuk pembelajaran gitu, jadi membuat kita keberatan buat kita install banyak aplikasi gitu. Karena kan misalkan yang ini GC semuanya, terus yang satu atau dua Canvas gitu. Tapi sangat memudahkan buat pembelajaran ... karena itu tadi satu platform bisa memuat semua informasi.</p>		
<p>G: Oke, Canvas juga dari yang aa baca-baca juga dan yang aa inget juga tuh. Bisa—apa ya, dosennya itu malah siswa, user kaya bisa ngepost video ataupun gambar dan lain sebagainya. Nah menurut D fitur-fitur itu (eu) memudahkan juga gak</p>	<p>P2: Memudahkan. Tapi buat posting-posting video gitu aku lupa lagi ... tapi memudahkan.</p>		

<p>dalam hal memahami matkul-matkulnya— atau relate nggak sih sama matkulnya gitu?</p>			
<p>G: Oke, gapapa ... Oke, nah berarti memang memudahkan itu dari apa—fitur-fiturnya lah ya, dan juga karena gak harus pake aplikasi third-party, semuanya ada disana jadi gampang, praktis gitu. Oke, barangkali itu buat yang easy for study, buat jawab satu pertanyaan lagi ... nah, kita masuk ke yang berkaitan sama learning motivationnya ya. Tadi D juga udah membelokkan ke learning motivationnya gitu ya, karena memang dari yang aa denger juga memang betul-betul berpengaruh ya penggunaan Canvas itu ke learning motivation itu sendiri, nah sebelum ke sana. Kaya tadi ya—kaya di awal tadi, mungkin D bisa menceritakan first impressionnya saat menggunakan Canvas itu gimana sih menurut D gitu?</p>	<p>P2: Kalo first impression tuh ... agak bingung, karena emang pertama kali juga mungkin buka Canvas, terus kaya “ini harus gimana, gitu” jadi bingung harus ngapain, cuma setelah dikasih arahan gitu, dikasih tau gimana-gimananya oh ternyata gampang gitu, ternyata lebih simple juga sih, dari GC kan, tapi kalo misalkan yang pertama banget itu agak bingung kaya “ini harus gimana harus gimana” terus kenapa ini dikunci-kunci gitu kan, terus kita coba gitu intermezzo-nya, atau apa—oh kebuka, jadi harus gini kaya game. Tapi mudah dimengerti.</p>		
<p>G: Oke mungkin agak bingung ya, karena pertama kali. Nah itu masih inget gak, D sendiri itu memahami</p>	<p>P2: Cukup sebentar, mungkin karena sering komunikasi sama temen juga, ada yang lebih dulu</p>		

<p>Canvas-nya agak lama, atau cukup sebentar gitu?</p>	<p>memahami gitu, “oh ini gini gini” oh terus—kitanya juga nyoba, pencet-pencet aja, ini gini, ini gini. Gitu udah, cukup cepet.</p>		
<p>G: Oke karena berkomunikasi dengan teman cara menggunakan Canvas, karena eksplor juga. Jadi cepet untuk memahami. Nah barangkali mungkin pertamanya mah agak intimidated gitu buka Canvas itu, tapi seiring waktu bisa memahami ya. Oke, refresher dulu ya, tadi aa nanyain tentang first impression dari Canvas-nya itu sendiri ... dan D bilang tadi agak bingung di awal cuma karena komunikasi sama temen-temen dan juga eksplor sendiri jadi tau bahwa Canvas itu lumayan gampang gitu ya, jadi gak sekaku Google Classroom. Tapi gak terlalu rumit gitu ya untuk navigasi dalam website-nya. Barangkali ada tambahan lagi nggak mengenai first impressionnya dulu gitu sebelum lanjut lagi ke pertanyaan berikutnya?</p>	<p>P2: Udah si a, gaada lagi.</p>		

<p>G: Oke, udah ya. Nah oke, kita masuk ke pertanyaan selanjutnya ya, ini sesi kedua—tadi mah lebih fokus ke Canvas-nya sendiri, ini mah lebih menyentuh ke learning motivation-nya gitu ya. Meskipun tadi juga dari jawaban D itu banyak ya, ada yang menyentuh ke motivation juga, contohnya dari tadi ada rasa kompetitif, challenges dan juga ... kemudahan belajar dan lain sebagainya gitu. Yang pertama itu adalah attention, perhatian, nah (eu) apa aja sih fitur dari Canvas yang menarik perhatian D agar tetap menggunakan Canvas gitu, jadi yang membuat gak boring dan bisa mempertahankan perhatian D untuk membuka Canvas-nya sendiri.</p>	<p>P2: Dari itu ya download materi yang sangat mudah, terus juga khususnya itu dari—apa ya, kaya seru dari Canvas itu dalam menyimak materi dan mengisi pertanyaan-pertanyaan. Jadi membuat kita itu menyimak dengan baik, karena saat kita menjawab atau mengisi pertanyaan itu nanti jawaban kita itu bakal tampil juga di layar temen kelas, jadi kaya—bisa dibaca gitu jadi bukan sama dosen doang. Jadi kaya itutuh harus bener gitu jawabnya, udah mah ada urutannya kan nanti, terus juga gak bisa niron sama yang lain. Jadi yang membuat kita tuh kaya harus menyimak dengan baik, dalam fitur yang itu. Penyampaian materi.</p>	<p>Attention (Convenience for listening and reading materials)</p>	<p>ARCS Model of Learning Motivation</p>
<p>G: Oke, penyampaian materi ya. Oya, dulu juga kan, aa juga ngasih refresher juga ya. Kalo di Canvas itu ada yang intermezzo tea ya—kaya dosen tuh ngepost dulu sebelum materi ini, ngepost sesuatu, mungkin meme, mungkin apa gitu ya,</p>	<p>P2: Iya, sangat membantu, karena membuat kita tidak boring juga gitu kan, kaya jadi gak formal-formal banget gitu ya belajarnya, kan ada game-nya, ada intermezzo, ada meme, terus juga ada lagu-lagu gitu juga kan, jadi lebih enjoy</p>	<p>Attention (Because of games, memes, and intermezzos)</p>	

<p>mungkin video atau lagu atau apa gitu ya. Yang bisa menggiring mahasiswa ke dalam materi, nah itu menurut D postingan-postingan yang kaya gitu membantu mempertahankan attention D nggak saat menggunakan Canvas?</p>	<p>juga lebih seru. Gak terlalu serius juga jadinya, santai gitu.</p>		
<p>G: Oke, (eum) berarti mungkin lebih enjoy, jadi lebih—karena kan kalo dibandingin sama Google Classroom, itu kan gaada kalo gak salah mah ya—</p>	<p>P2: Iya, boring.</p>		
<p>G: Iya, boring gitu ya, gak ada ngepost-ngepost kaya gitu, langsung aja materi gitu ya. Itu untuk attention ya, yang menarik perhatian, nah kalo berarti—apakah ada nggak nih—atau pernah gak, sering gak, ketika D buka Canvas itu kaya agak suntuk gitu, sambil buka website yang lain, pernah gak kaya gitu?</p>	<p>P2: Mungkin kalo kaya tebak-tebakan gitu kan intermezzo, kalo gak tau nih isinya, kadang itu kita cari informasi dulu gitu di Google. Tapi kalo untuk overall mah nggak sih, karena emang udah termuat semuanya disana gitu, jadi nggak membuat kita tuh pengen membuka apa-apa gitu.</p>	<p>Attention (Less distraction from other websites)</p>	
<p>G: Oke, berarti Canvas nya itu sendiri bisa memfasilitasi agar D itu nggak terdistract sama website lain, gitu ya tab lain. Malah mungkin nggak terdistract sama device lain juga ya,</p>	<p>P2: Sangat membantu, karena kan dari setiap modulnya juga kan ada target yang harus kita capai. Materi-materi yang dikunci itu harus kita kerjain sesuai tahapan-tahapannya gitu, kaya</p>	<p>Relevance (Because of targets in every modules)</p>	

<p>saat lagi buka Canvas. Oke mungkin itu cukup buat attention ... sekarang berhubungan sama relevance, relevansi. Nah relevansi maksudnya adalah menggunakan Canvas itu ada relate-nya gak sama target pembelajaran D sendiri. Nah pertanyaannya itu adalah, bagaimana sih Canvas bisa memenuhi kebutuhan dan target belajarnya D gitu. Katakanlah dalam 2 matkul ini TELL dan ELT gitu, apakah Canvas ini membantu banget gitu dalam mencapai target pembelajaran itu?</p>	<p>tadi kan gitu ada level-levelnya, kita itu rata gitu per kelas, setiap orang tuh pasti udah buka itu, ngerjain itu. Tiap orang tuh kita bener-bener ada targetnya gitu, target belajar. Yang harus dicapai, ada tantangannya juga, jadi sangat relevan kalo dibanding sama platform lain, kadang misalnya sebelum belajar kita teh belum tau ada yang buka materi atau nggak, kadang ada yang ngandelin pas matkul aja gitu dengerin aja. Nah pas gitu tuh jadi pemahaman kita tuh sebelum pertemuan juga udah dikasih, intinya targetnya apa ya—jelas gitu dan tercapai, gitu rata gitu. Karena sistemnya yang seperti game itu.</p>		
<p>G: Berarti dari sistemnya sendiri, karena tadi modulnya dikunci-kunci gitu ya. Itu juga jadi goal pembelajaran untuk membuka modul-modul tersebut dan membaca materi tersebut. Itu untuk relevance ya, tapi sangat membantu banget gitu ya. Untuk memenuhi target ...</p>	<p>P2: Iya, yang pertama dalam pengisian modul-modul tadi kan, karena apa si—tiap mahasiswa yang ngisi itu kan akan terlihat jelas, terpampang, dan sesuai urutan ngisinya, ada jamnya juga. Terus karena jawaban-jawaban kita kan juga bisa dilihat sama yang lain, itu</p>	<p>Confidence (Motivated to be more competitive)</p>	

<p>oke, selanjutnya kita menuju ke yang confidence. Confidence ini berpengaruh sama penggunaan Canvas ini terhadap kepercayaan diri D gitu ya, ataupun—kaya pede bahwa D tuh punya kompetensi, sudah meng-acquire new skills gitu ya. Jadi pertanyaannya itu, adalah apa sih pengaruh penggunaan Canvas terhadap persepsi D sendiri melihat kompetensinya D gitu, apakah ada pengaruhnya dari Canvas, atau gimana gitu?</p>	<p>sangat apa ya—membangun jiwa kompetitif kita gitu kan, karena kadang ada rasa—kita tuh yang tadinya deadliner gitu jadi gak terlalu karena malu nih kalo jadi paling bawah gitu. Atau misalnya deadline-nya tuh udah lewat dan kita baru ngisi, karena keliatan gitu ya sama yang lain disitunya. Terus juga kita bisa liat jawaban yang lain panjang-panjang atau gimana, sementara kalo punya kita tuh gitu doang, masa gitu ya ... jadi itu membangun jiwa kompetitif, itu sih.</p>		
<p>G: Oke ... berarti tadi berpengaruh sama confidence itu kaya apa ya ... ada jiwa kompetitif gitu ya, pengen bersaing gitu ya sama temen-temen yang lain gitu. Sekarang berkaitan sama yang tadi, yang D omongin tadi. Dari ... pengalaman D setelah mengisi kuis dan lain sebagainya, melihat grade kuis juga atau komentar tadi. Setelah menggunakan Canvas in, setelah menyelesaikan course ini berarti kan</p>	<p>P2: Ada, mungkin diliat dari bisa baca jawaban yang lain gitu kan. Baca-baca respon temen, oh ternyata aku juga bisa gitu ya. Yang kadang aku insecure gitu kan, takutnya jelek atau gimana gitu ya, takut tidak sesuai isinya atau gimana. Tapi setelah misalnya kita menjawab atau apa, dan kita bisa liat responnya juga, gak jauh berbeda kok. Emang kepercayaan diri kita meningkat gitu, oh aku bisa kok gitu. Ya kaya gitu ...</p>	<p>Confidence (Relieve insecurity about own responses after seeing others')</p>	

<p>memakai Canvas-nya juga beres ya, apakah ada muncul gak dari diri D sendiri bahwa D itu udah meng-acquire new skills atau kepercayaan diri mungkin dibawa ke course selanjutnya gitu?</p>			
<p>G: Oke ya, mungkin yang awalnya agak ragu, insecure gitu. Tapi ketika dicoba dulu ngisi kuis intermezzo gitu, dan liat respon temen-temen dan ternyata gak jauh beda gitu lah ya, mungkin gitu ya. Jadi bisa apa ya—relate juga sama temen-temen gitu. Nah I see ... oke, (um) oke, nah tadi kan lebih menuju ke kuis, ataupun section yang intermezzo keliatan ya yang komen duluan gitu ya. Kalo aa kaitkan sama tugas-tugas, ketika di submit ke Canvas itu sama gak ada meningkatkan rasa kepercayaan diri juga gitu?</p>	<p>P2: Ada, kalo misalnya kan grade-nya juga suka langsung muncul gitu ya, terus ada juga yang bisa diulang dua kali gitu. Jadi misalnya ada kuis yang bisa dua kali ngisi gitu kan, nah misal kita salah dua atau tiga gitu kan, nah kita tuh bisa ngisi lagi tapi kaya sambil baca-baca lagi gitu kan, nah habis itu kek kita yakin nih udah bener, bisa disubmit nih kuisnya, misal dapet 100 atau 90 tapi bisa—jadi kaya apa ya ... bener-bener emang menguatkan ingatan dan materi yang dipelajari itu, jadi ya kalo kita bener-bener membaca mah jadi bakal bisa, karena emang tidak keluar dari modul itu. Kalo kuis atau tugas-tugas yang dikasih teh.</p>	<p>Confidence (Quiz raising confidence even with multiple tries)</p>	
<p>G: Oke, berarti tugas juga udah ada grade-nya langsung gitu ya.</p>	<p>P2: Sebenarnya ada, misal setelah kuis-kuis atau apa gitu, kan</p>	<p>Satisfaction</p>	

<p>Itu juga ngaruh ke confidence nya, oke kita lanjut aja ke pertanyaan terakhir gitu ya. Di section ini—gak ada section lain sih ini yang terakhir. Mengenai satisfaction gitu ya, kepuasan. (um) Sebenarnya aa tanya dulu nih, ketika di matkul TELL atau ELT itu atau di Canvas-nya sendiri, dosen sering ini gak, ada bentuk reward gak setelah melakukan kegiatan gitu?</p>	<p>biasanya Pak Nanak itu biasanya kalo di zoom suka ada misalnya apa ya, di modul yang kedua misalnya di tugas yang ini—yang paling bagus nanti bapak kasih reward apa gitu, 3 orang, berapa orang. Jadi itu juga menambah tantangan gitu, kaya jadinya tuh kita tuh pengen gitu, pengen dapetin ini nih, atau apa gitu, terus si bapanya juga sering ngasih reward kaya gitu tuh. Meskipun pas itu—pula atau apa gitu, terus pernah ngasih reward tumbler juga, banyak reward gitu.</p>	<p>(Rewards from lecturers for best grades)</p>	
<p>G: I see I see, berarti berbentuk pulsa atau kuota, itu tumbler itu maksudnya cup gitu ...</p>	<p>P2: Tempat minum, dipaketin gitu.</p>		
<p>G: Wah, keren euy, jaman aa mah gak gitu.</p>	<p>P2: Ada itu temen yang dapet.</p>		
<p>G: Iya, oke kalo pulsa sama kuota mah jaman aa juga ada sih. Ini keren gitu, paling coklat dikasih makanan gitu. Nah itu (eu) D pernah dapet gak reward gitu misal nilai terbaik gitu?</p>	<p>P2: Nggak.</p>		
<p>G: Oke ... nah itu kebanyakan atau individu?</p>	<p>P2: Individu, karena matkul yang di Canvas itu kebanyakan individu (tugasnya) tapi kalo</p>		

	TELL itu ada sih kelompok.		
G: Oh iya, oke, nah oke karena mungkin barangkali jarang ini ya, kurang beruntung kali ya dapat reward-reward yang langsung kaya gitu. Kan tadi gak cuma sekali gitu bisa dua tiga kali, dan kalo gak salah ngambil nilainya yang paling gede ya, kalo gak salah teh dari ketiga kali itu. Nah D ketika melihat grade dari kuis itu gimana sih persepsinya—jadi motivasi juga atau seperti apa?	D: Ya jadi motivasi, tapi kaya gimana ya, kalo aku tuh lebih gak terlalu ambis gitu—tidak terlalu berambisi untuk menang jadi kaya ya ... biasa aja.	Satisfaction (More motivated after seeing quiz grades)	
G: Tapi tadi katanya ini apa—yang jiwa kompetitif itu ...	P2: Iya, tapi gak itu banget geuningan ... ada dikit lah, itu juga kompetitifnya itu gak pengen yang kesatu, cuma gak mau jadi yang terakhir.	Satisfaction (Became competitive but not too much)	
G: Oke, jadi gak pengen the best, tapi yang penting udah trying my best gitu ya.	P2: Iya.		
G: Oke I see I see. Soalnya aa juga inget dulu gitu ya, ketika dapat skor itu kaya pengen coba lagi atau gimana gitu. Nah D juga itu—ketika kuis yang bsa berkali-kali itu biasanya nyoba berapa kali percobaan dilakuin?	P2: Kalo misalnya nilainya udah bagus mah sekali aja, tapi kalo misalnya kaya kurang salah dua atau berapa coba lagi sampe abis we. Sampe abis kesempatannya.		
G: Oke, berarti meskipun tadi ya disebutin gak pengen	P2: Kesulitan? (eu) Paling tadi yang kalo misalkan pake HP		

<p>kesatu-kesatu banget, tapi kalo misalkan ada chance mah diambil lagi gitu ya. Oke, terus apa lagi ya ... itu kan yang reward-nya, dan tantangannya juga udah disebutin gitu ya sebenarnya mah, tapi itumah lebih ke—udah sih ketang, barangkali tadi mungkin yang belum aa sentuh itu kesulitan menggunakan Canvas-nya tersendiri gitu. Mungkin dari first impression sampai tamat menggunakan Canvas, ada nggak kesulitan atau obstacle yang mungkin ada terus—yang ada wae, ada nggak kesulitan kaya gitu?</p>	<p>gitu kan kebanyakan aplikasi gitu kan apalagi pas online, kaya ada yang pake Skype, Zoom, Google Classroom, gitu-gitu banyak banget. Canvas kan lebih enak di laptop, tapi jadinya agak ribet juga jadi kita tuh harus buka laptop dulu. Kalo misalnya di-install di HP kan lebih gampang gitu, cuma emang agak keberatan jadi kebanyakan aplikasi karena masih jarang dosen yang menggunakan Canvas gitu, kebanyakan kan masih pake Google Classroom. Sebenarnya lebih seru Canvas sih, cuma karena masih sedikit dosennya menggunakan. Jadi ribet menggunakan banyak aplikasi, teru smungkin kesulitannya apa ya—oh, kalo gak salah aku juga kemarin tuh coba buka Canvas, terus kaya—bukan kesulitan sih inimah, kaya kekurangan. Kayanya kalo kelas yang udah selesai tuh dihapus sama dosennya itu gak ada kita gak bisa akses lagi, jadi sebisa mungkin kalo kita pas</p>		
---	--	--	--

	<p>masih kelas tuh materi tuh di download-download, kita gak tau itu dosennya bakal hapus kelasnya atau nggak di Canvasnya.</p>		
<p>G: Ah I see, nah iya aa juga kan buka Canvas lagi juga ternyata tinggal Sociolinguistics doang gitu, yang TELL yang ELT juga gak ada. Tapi ternyata ketika dicari itu tuh ada list nya ada previous list nya, cuma itu tuh di hide gitu gak di delete banget, cuma di hide gitu jadi gak bisa diakses, makanya yang aa muncul mah Sociolinguistics doang. Dan itu kekurangannya, dan tergantung lecturer-nya juga gitu. Oke, mungkin itu kalo di HP gitu—kita mungkin ke aplikasi ya, itu kalo di HP stabil gak aplikasinya, atau fiturnya sama gak sama yang di laptop gitu?</p>	<p>P2: Stabil, lebih enak juga kan, maksudnya gampang gitu karena biasanya suka ada yang beda gitu di fiturnya tampilannya tuh, kaya apa ya ... kalo misalnya seperti modul nih, kan udah diceklis semua tuh, apa ya lupa ... pokoknya ada sebuah fitur yang kalo di laptop muncul tapi di HP gak muncul, tapi aku lupa lagi gitu ... jadi beda tampilannya tuh.</p>		
<p>G: Oke I see hmm ... berarti mungkin karena optimal—support nggaknya si aplikasinya sama yang di versi web. Nah kalo di web-nya sendiri, itu ada nggak sering kaya kekurangan dari</p>	<p>P2: Nggak sih, lebih enak di website-nya.</p>		

website-nya, ada yang kaya gitu gak?			
G: Oke, kayanya udah ini pertanyaanya udah kejawab semua dan lumayan ini jawabannya ini buat jadi data gitu. Jadi mungkin barangkali—oya sebelum ditutup ada ini nggak, yang baru inget lagi tentang Canvas yang tadi mungkin belum sempet di obrolin lagi?	P2: Udah sih.		
G: Udah? Oke paling segitu aja mungkin ya untuk interview-nya kali ini mengenai Canvas, ini juga kan direkam juga paling kalo nanti barangkali nanti aa ada kekurangan data gitu ya, nanti aa tanya-tanya lagi follow up lagi mungkin. Bisa interview lagi kaya gini ataupun chat-chat santai di WA (WhatsApp), boleh ya, bisa D?	P2: Iya.		
G: Oke, nah kalo gitu barangkali makasih banget karena udah bantu aa jadi partisipan, sampe malem juga gitu ya mohon maaf ya. Paling gitu doang sih, sekali lagi terima kasih, kita tutup aja assalamualaikum	P2: Waalaikumsalam warohmatulohi wabarokatuh.		

warohmatullohi wabarokatuh.			
--------------------------------	--	--	--

Enclosure 4. Lembar Proyek Tugas Akhir S-1

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS SILIWANGI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Jalan Siliwangi No. 24 Tlp. (0265) 323532 Fax. 323532 Tasikmalaya-46115

E-mail : fkp_unsil@unsil.ac.id Web Site : fkp.unsil.ac.id**Lembar Penetapan Proyek Tugas Akhir S-1 dan Tim Dosen Pembimbing**

Kepada Yth. Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris

Kami Dewan Bimbingan penulisan Tugas Akhir Studi Pendidikan Bahasa Inggris menyatakan bahwa

Nama Mahasiswa : Ginanjar Masyhur

NPM : 182122108

Telah mengajukan usulan proyek tugas akhir S-1 (Skripsi) dengan informasi berikut:

Tema Penelitian (Maksimal 5 Kata Kunci)

Technology Acceptance Model, ARCS Model of Learning Motivation, Canvas, Learning Motivation, Higher Education Students

Judul Riset Tentatif (Maksimal 21 Kata)

PERCEIVED USEFULNESS OF CANVAS LMS AND ITS EFFECT ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

Rasional (40-70 Kata)

The practice of language education has improved with the aid of technology, among which are learning management systems (LMS), by providing the ease of accessing resources for students. Teachers benefit from using LMS from their user-friendliness and complete control over the students' participation (Mayyas & Bataineh, 2019). This is based on Technology Acceptance Model (TAM) in e-learning, which predicts the learning motivation of students towards using a particular technology after their perceived usefulness and ease of use of said technology, in this case a learning management system (Davis, 1989). One of the LMS implemented is Canvas, as it provides simple way of registering, as well as multiple features to engage with students such as learning modules, audio and video materials, group

projects, as well as tasks that are checked by an automated system to ensure the accuracy of the assessment (Nalyvaiko & Vakulenko, 2021). These functions of Canvas LMS are able to influence students' learning motivation. According to Keller (2010), learning motivation can be divided into four categories namely Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS). This research will be focused on finding how Canvas affects students' motivation.

Rumusan Masalah (20-40 Kata)

1. How do students perceive the usefulness and ease of use of Canvas and its' effect on their learning motivation?

Landasan Teori dan Konsep (20-40 Kata)

Students' motivations to learn could be driven by the LMS itself, as pointed out by (Santiana et al., 2021) the use of Canvas can promote more engaging learning experience as long as they do not experience the downsides mentioned above. This assumption is based on TAM, which aims towards finding perceived usefulness, ease of use, and attitude towards a particular technology (Davis, 1989). In this case, the perceived usefulness and ease of use of Canvas and how the students' motivations are varied towards using it.

Furthermore, the ARCS model of learning motivation points out the specifics of what should be achieved to optimize students' learning motivation. [A]ttention refers to how Canvas LMS capture students' interest and curiosity to learn; [R]elevance reflect on how Canvas LMS is related to students' goals; [C]onfidence refers to how learners believe in their competence after using the platform; and [S]atisfaction involves the sense of accomplishment with rewards (Keller, 2010).

Desain Penelitian (20-30 kata)

This research is qualitative case study, particularly descriptive case study, as this strategy is evidence based and aims to understand a certain phenomenon through a variety of perspectives in order to provide rich exploration of the case at hand. The data will be gathered through close collaboration between researcher and participant as they describe a phenomenon in the real-life context of which it occurred (Baxter & Jack, 2008).

Metode Pengambilan Data (20-30 kata)

Purposive sampling will be used in this research, with the aim to gather depth and understanding from participants that are most likely to yield appropriate and useful information regarding the topic at hand (Campbell et al., 2020).

This research will utilize semi-structured interviews for gathering data, as it is suitable for probing, asking open-ended questions to know the independent thoughts of each individual, and enables the researcher to follow up on the answers for more rigorous data (Kallio et al., 2016). Furthermore, the data will be analysed using qualitative data analysis based on Miles et al. (2014), as an appropriate method to

identify themes among patterns within the data.

Tujuan dan Kontribusi (20-40 Kata)

Theoretical:

The findings of this study is supporting the Technology Acceptance Model by Davis (1989) in which detailed the perceived usefulness (PU) and perceived ease of use (PEOU) of technology to enhance individuals' performance in relation to ARCS model of learning motivation by Keller (2010).

Practical:

The result of this study provides information for teachers who use Canvas LMS in their teaching-learning experience revealing how perceived usefulness of Canvas is affecting students' learning motivations, thus enhancing their learning performance.

Empirical:

The findings of this study will give an in-depth understanding of how perceived usefulness and ease of use of Canvas LMS affects students' learning motivation based on the evidence.

References

- Ahlin, E. (2019). Semi-Structured Interviews With Expert Practitioners: Their Validity and Significant Contribution to Translational Research. *Semi-Structured Interviews With Expert Practitioners: Their Validity and Significant Contribution to Translational Research*, November. <https://doi.org/10.4135/9781526466037>
- Al-Marouf, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2020). Fear from COVID-19 and technology adoption: the impact of Google Meet during Coronavirus pandemic. *Interactive Learning Environments*, 31(3), 1293–1308. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1830121>
- Alamri, W. A. (2019). Effectiveness of Qualitative Research Methods: Interviews and Diaries. *International Journal of English and Cultural Studies*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.11114/ijecs.v2i1.4302>
- Albrecht, J. R., & Karabenick, S. A. (2018). Relevance for Learning and Motivation in Education. *The Journal of Experimental Education*, 86(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/00220973.2017.1380593>
- Aldiab, A., Chowdhury, H., Kootsookos, A., Alam, F., & Allhibi, H. (2019). Utilization of Learning Management Systems (LMSs) in higher education system: A case review for Saudi Arabia. *Energy Procedia*, 160(2018), 731–737. <https://doi.org/10.1016/j.egypro.2019.02.186>
- Alyahyan, E., & Düşteğör, D. (2020). Predicting academic success in higher

- education: literature review and best practices. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0177-7>
- Amin Husni, N. H., Jumaat, N. F., & Tasir, Z. (2022). Investigating Student's Cognitive Engagement, Motivation and Cognitive Retention in Learning Management System. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(09), 184–200. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i09.29727>
- Avcı, Ü., & Ergün, E. (2022). Online students' LMS activities and their effect on engagement, information literacy and academic performance. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 71–84. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1636088>
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Case study: Implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559.
- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>
- Bradley, V. M. (2020). Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- CAO, Y. (2021). An Analysis of Application of Interact Function in Higher Education Internet System—A Case Study of Canvas Learning Management System. *DEStech Transactions on Economics, Business and Management, eeim*, 204–212. <https://doi.org/10.12783/dtem/eeim2020/35206>
- Davis, F. D. (1985). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results [Massachusetts Institute of Technology]. In *Sloan School of Management, M.I.T.* <https://doi.org/oclc/56932490>
- Davis, F. D. (1989a). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D. (1989b). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *JSTOR*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>

- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act* (Second Edi). McGraw-Hill Book Company. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781351475273>
- Egorov, E. E., Prokhorova, M. P., Lebedeva, T. E., Mineeva, O. A., & Tsvetkova, S. Y. (2021). Moodle LMS: Positive and Negative Aspects of Using Distance Education in Higher Education Institutions. *Propósitos y Representaciones*, 9(SPE2). <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9nspe2.1104>
- Fang, X., Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., & Xu, H. (2023). The applications of the ARCS model in instructional design, theoretical framework, and measurement tool: a systematic review of empirical studies. *Interactive Learning Environments*, 1–28. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2240867>
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, September, 16–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>
- Furqon, M., Sinaga, P., Liliyasi, L., & Riza, L. S. (2023). The Impact of Learning Management System (LMS) Usage on Students. *TEM Journal*, 12(2), 1082–1089. <https://doi.org/10.18421/TEM122-54>
- Garcia, J. G., Gangan, M. G. T., Tolentino, M. N., Ligas, M., Moraga, S. D., & Pasilan, A. A. (2021). Canvas Adoption Assessment and Acceptance of the Learning Management System on a Web-Based Platform. *ArXiv: Computers and Society*, 12(1), 24–38. <https://128.84.21.199/abs/2101.12344>
- Jusuf, H., Ibrahim, N., & Suparman, A. (2021). Development of Virtual Learning Environment Using Canvas To Facilitate Online Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 153–168. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.22240>
- Kallio, H., Pietilä, A.-M., Johnson, M., & Kangasniemi, M. (2016). Systematic methodological review: developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide. *Journal of Advanced Nursing*, 72(12), 2954–2965. <https://doi.org/10.1111/jan.13031>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Keller, J. M. (2010). Motivational Design for Learning and Performance. In *Motivational Design for Learning and Performance*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Kuh, G. D., & Hu, S. (2016). *Learning Productivity at Research Universities*. 1546(2001). <https://doi.org/10.1080/00221546.2001.11778862>
- Maiti, M., Priyaadharshini, M., & S, H. (2023). Design and evaluation of a revised ARCS motivational model for online classes in higher education. *Heliyon*,

9(12), e22729. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22729>

- Mayyas, M., & Bataineh, R. F. (2019). Perceived and Actual Effectiveness of Easyclass in Jordanian EFL Tertiary- Level Students' Grammar Learning. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 15(4), 89–100. <http://elib.tcd.ie/login?url=https://search.proquest.com/docview/2338288294?accountid=14404%0Ahttp://linksource.ebsco.com/linking.aspx?sid=ProQ%3Aeducation&fmt=journal&genre=article&issn=&volume=15&issue=4&date=2019-01-01&spage=89&title=International+Jour>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook 3rd Edition*. In SAGE (3rd ed.). SAGE.
- Nalyvaiko, O., & Vakulenko, A. (2021). Canvas Lms: Opportunities and Features. *Educological Discourse*, 35(4), 154–172. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2021.410>
- Nguyen, T., Netto, C. L. M., Wilkins, J. F., Bröker, P., Vargas, E. E., Sealson, C. D., Puthipiroj, P., Li, K. S., Bowler, J. E., Hinson, H. R., Pujar, M., & Stein, G. M. (2021). Insights Into Students' Experiences and Perceptions of Remote Learning Methods: From the COVID-19 Pandemic to Best Practice for the Future. *Frontiers in Education*, 6(April), 1–9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.647986>
- Pujasari, R. S., & Ruslan, R. (2021). UTILIZING CANVAS IN TECHNOLOGY ENHANCED LANGUAGE LEARNING CLASSROOM: A CASE STUDY. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 8(1), 42–54. <https://doi.org/10.36706/jele.v8i1.14240>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Santiana, S., Silvani, D., & Ruslan, R. (2021). Optimizing LMS CANVAS for Interactive Online Learning Perceived by the Students. *Journal of English Education and Teaching*, 5(4), 529–543. <https://doi.org/10.33369/jeet.5.4.529-543>
- Supriyono, Y., Ivone, F. M., Heryadi, D., Beduya, L., & Valencia, L. L. E. A. (2024). Predicting EFL Learners' Self-Regulated Learning Through Technology Acceptance Model. *Journal of English Education and Linguistics Studies*, May 2024, 348–376. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/jeels.v11i1.2701>
- Tick, A. (2019). An Extended TAM Model, for Evaluating eLearning Acceptance, Digital Learning and Smart Tool Usage. *Acta Polytechnica Hungarica*, 16(9), 213–233. <https://doi.org/10.12700/APH.16.9.2019.9.12>

Wade, S., & Kidd, C. (2019). The role of prior knowledge and curiosity in learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 26(4), 1377–1387. <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01598-6>

Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. The Guilford Press.

Zimmerman, B. J. (2002). *Zimmerman - 2002 - Becoming a Self-Regulated Learner An Overview*. 41(2), 64–70.

Acuan Bacaan dan Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

Berdasarkan informasi di atas, Kami Dewan Bimbingan Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris menyetujui usulan proyek penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan. Untuk penyelesaian proposal penelitian secara lengkap serta pembimbingan penelitian dan penulisan skripsi sampai selesai, Kami menyerahkan tugas dan kewajiban ini kepada Tim Dosen Pembimbing. Untuk itu, Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping.

Tanda Tangan Kesediaan

Nama : Yusup Supriyono, S.Pd., M.Pd.. sebagai Pembimbing Utama



(Yusup Supriyono, S.Pd., M.Pd..)

Nama : Dr. Agis Andriani, S.Pd., M.Hum sebagai Pembimbing Pendamping



(Dr. Agis Andriani, S.Pd., M.Hum)

Terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu atas kesediaan untuk memberi bimbingan kepada mahasiswa yang bersangkutan.

DBS PRODI PEND. B. INGGRIS

Anggota

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dea Silvani', with a long horizontal stroke extending to the right.

Dea Silvani, M.Pd.

NIDN. 000303901

Enclosure 5. Kartu Bimbingan



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN
PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Siliwangi Nomor 24 Tlp. (0265) 323532 Fax. 323532
Tasikmalaya - 46115

E-mail : fkip_unsil@unsil.ac.id

Web Site : fkip.unsil.ac.id

KARTU BIMBINGAN

Nama	: Ginanjar Masyhur	Pembimbing I	: Dr. Yusup Supriyono S. Pd., M. Pd.
NPM	: 182122108	NIDN	: 0405117502
Jurusan	: Pend. Bahasa Inggris	Pembimbing II	: Dr. Agis Andriani S. Pd., M. Hum.
Prodi	: Pend. Bahasa Inggris	NIDN	: 0411088302

JUDUL

Perceived Usefulness of Canvas LMS and its Effect on Students' Learning Motivation

PEMBIMBING I

Hari/Tanggal : Senin, 8 Agustus 2022
Materi Bimbingan : Bimbingan awal
diskusi tentative

Paraf

Hari/Tanggal : Jumat, 7 April 2023
Materi Bimbingan : Bimbingan lanjutan
tentative, fokus penelitian

Paraf

Hari/Tanggal : Jumat, 16 Juni 2023
Materi Bimbingan : Bimbingan draft
proposal, referensi untuk topik

PEMBIMBING II

Hari/Tanggal : Jumat, 30 September 2022
Materi Bimbingan : Bimbingan awal
tentative, judul dan kejelasan penelitian
(daring)

Paraf

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Maret 2023
Materi Bimbingan : Bimbingan tentative,
pertanyaan penelitian (daring)

Paraf

Hari/Tanggal : Senin, 20 Juni 2023
Materi Bimbingan : Bimbingan proposal,
paraphrase dan penggunaan Mendeley

	Paraf		Paraf
Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, konsep konten dan fokus menelitian	Paraf	Hari/Tanggal : Jumat, 24 Juli 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, kerapian tata tulis	Paraf
Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Agustus 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, konsep konten, fokus penelitian, dan dasar teori yang digunakan	Paraf	Hari/Tanggal : Senin, 31 Juli 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, kerapian tata tulis	Paraf
Hari/Tanggal : Selasa, 26 September 2023 Materi Bimbingan : Bimbingan pasca seminar proposal, review feedback penguji (daring)	Paraf	Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, usaha menghindari plagiasi dengan penulisan referensi	Paraf
Hari/Tanggal : Selasa, 28 November 2023 Materi Bimbingan : Bimbingan draft skripsi hasil revisi feedback penguji	Paraf	Hari/Tanggal : Kamis, 10 Agustus 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, kerapian referensi (daring)	Paraf
Hari/Tanggal : Senin, 29 Januari 2024 Materi Bimbingan : Revisi draft skripsi, hasil penulisan bab 3 dan 4	Paraf	Hari/Tanggal : Kamis, 24 Agustus 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, kerapian penulisan konten	Paraf
Hari/Tanggal : Kamis, 29 Februari 2024 Materi Bimbingan : Revisi draft skripsi, koreksi hasil pengambilan data	Paraf	Hari/Tanggal : Selasa, 29 Agustus 2023 Materi Bimbingan : Revisi proposal, kerapian penulisan konten	Paraf
Hari/Tanggal : Kamis, 23 Mei 2024		Hari/Tanggal : Senin, 30 Oktober 2023	

Materi Bimbingan : Revisi draft skripsi, hasil revisi bab 2, 3, dan 4	Materi Bimbingan : Bimbingan pasca Seminar Proposal, kerapian penulisan grammar
Hari/Tanggal : Materi Bimbingan :	Hari/Tanggal : Selasa, 9 Januari 2024 Materi Bimbingan : Bimbingan draft skripsi , kerapian dan koherensi konten skripsi
Hari/Tanggal : Materi Bimbingan :	Hari/Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024 Materi Bimbingan : Bimbingan draft skripsi, parafrase, kerapian referensi
Hari/Tanggal : Materi Bimbingan :	Hari/Tanggal : Selasa, 4 Juni 2024 Materi Bimbingan : Bimbingan draft skripsi, koherensi latar belakang penelitian
Hari/Tanggal : Materi Bimbingan :	Hari/Tanggal : Jumat, 5 Juli 2024 Materi Bimbingan : Bimbingan draft skripsi, koherensi latar belakang penelitian, bab 3 dan 4

Diketahui
a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Diana Hernawati, M. Pd.
NIP 197704112021212003

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Inggris,

Dr. Yusup Supriyono, M.
Pd.
NIDN 0405117502