

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat cepat telah membawa dampak besar bagi masyarakat. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi global memberikan pengaruh pada hampir semua aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga politik.<sup>1</sup>

Dalam era globalisasi, peran teknologi informasi semakin krusial, terutama dalam mengolah data serta fakta menjadi informasi yang dapat dimanfaatkan secara luas. Dalam konteks pendidikan, tujuan utamanya telah ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad Yani dan Nabila Rahmadani, *Dampak Teknologi Informasi Di Era Society 5.0 Di Bidang Pendidikan*, 4, no. 1 (2024).

<sup>2</sup> Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003,” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 2, no. 01 (2018), <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1347>.

Berdasarkan definisi pendidikan tersebut, agar proses pembelajaran mampu mendorong siswa aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, seorang guru perlu menguasai berbagai strategi pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung efektif dan efisien. Guru sebagai pendidik memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan.<sup>3</sup> Oleh sebab itu, guru dituntut untuk terus mengasah kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar dari peserta didik. Karena itu, peran guru penting dalam menumbuhkan semangat belajar pada setiap siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran secara kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menarik. Dengan demikian, akan tercipta perilaku belajar peserta didik yang aktif sekaligus efektif.<sup>4</sup>

Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan mental yang mendorong perilaku manusia berdasarkan kebutuhan. Di dalamnya terdapat keinginan yang mampu mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, sekaligus mengarahkan sikap serta tindakan individu. Motivasi sendiri muncul dalam dua bentuk, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar diri seseorang yang kemudian menumbuhkan semangat untuk mengubah sikap ke arah yang lebih positif. Sementara itu, motivasi intrinsik tumbuh dari dalam diri individu

---

<sup>3</sup> Azka Salmaa Salsabilah dkk., *Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter*, 5 (2021).

<sup>4</sup> Iga Silvia Dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix 3 Di Smp Negeri 3 Teluk Kuantan," *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 6, no. 1 (2024): 29–37, <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v6i1.4253>.

dan berperan penting dalam memengaruhi perilakunya untuk melakukan sesuatu yang bernilai dan bermakna.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 2 Nganjuk, proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket sebagai sumber utama, dan pemanfaatan teknologi belum optimal. Sesekali guru menggunakan media PowerPoint, namun tampilan slide masih sederhana sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan fasilitas, seperti belum tersedianya laboratorium IPA, sehingga siswa tidak dapat melakukan percobaan maupun pengamatan langsung. Akibatnya, guru sering hanya menayangkan gambar atau video melalui ponsel pribadi. Minimnya variasi media pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Hal ini menyebabkan proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati, menjadi monoton dan kurang menarik. Idealnya, pembelajaran IPA menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas.

Motivasi belajar akan lebih efektif apabila diberikan dengan memperhatikan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang bervariasi juga dapat memberikan penguatan sekaligus meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, guru dituntut

---

<sup>5</sup> Dewi Fitri Yeni dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (2022), <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/6720>.

mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar peserta didik.

Beberapa penelitian mendukung efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa<sup>6</sup>. Penelitian Nurdianadi SMP Negeri 16 Makassar juga menemukan bahwa penggunaan Canva dalam model Discovery Learning dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar IPA siswa<sup>7</sup>.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus menumbuhkan motivasi belajar peserta didik<sup>8</sup>. Media pada dasarnya merupakan sarana yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca, serta dilengkapi dengan instrumen pendukung yang digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Media ini dapat berupa alat, bahan, maupun kondisi tertentu yang membantu guru menjelaskan materi agar pembelajaran lebih jelas, menarik, serta mendorong

---

<sup>6</sup> Nur Lailni Roma dkk., “Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa,” *COMPASS: Journal of Education and Counselling* 1, no. 2 (2023): 181–86, <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>.

<sup>7</sup> Neng Tuti Novianty dan Diena San Fauziya, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Menulis Surat Pribadi,” *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 4 (2024): 10–21, <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1012>.

<sup>8</sup> Selvi Marsanda Saragih dkk., *Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mis Al – Efektivitas Anwar Medan*, 11 November 2024.

semangat belajar siswa<sup>9</sup>. Maka, untuk mengatasi permasalahan yang ada, penelitian ini memanfaatkan media PowerPoint interaktif berbantuan Canva guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Canva merupakan salah satu teknologi yang saat ini dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, baik sebagai media penyampaian materi maupun sarana pemberian tugas bagi siswa.<sup>10</sup>

Penggunaan Canva membantu mempermudah proses pembelajaran yang disampaikan guru. Melalui aplikasi ini, guru dapat merancang pembelajaran dengan desain yang unik, interaktif, dan menarik sehingga lebih efektif digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan melalui Canva diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII MTsN 2 Nganjuk.”**

---

<sup>9</sup> Yeni Dkk., 2022, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas.”

<sup>10</sup> Lovandri Dwanda Putra dkk., “Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2530–35, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII MTsN 2 Nganjuk?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Nganjuk?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII MTsN 2 Nganjuk.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Nganjuk.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran PowePoint interaktif yang didesain dengan bantuan aplikasi Canva. Media ini

dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII khususnya pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk PowerPoint interaktif yang dapat digunakan secara offline maupun online melalui handphone, laptop dan computer.
2. Media ini berisi materi lengkap mengenai Ekologi dan Keanekaragaman Hayati, yang mencakup pengertian ekosistem, komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, jaring-jaring makanan. Setiap submateri disertai dengan ilustrasi, gambar nyata, dan video pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa.
3. PowerPoint dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi transisi, audio penjelasan, dan kuis interaktif yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.
4. Desain tampilan media dibuat menggunakan Canva, dengan memperhatikan prinsip estetika, kerapian, dan keterbacaan. Warna, ikon, dan tata letak disesuaikan agar menarik perhatian siswa namun tetap informatif dan mudah digunakan.
5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka, sehingga isi materi dan aktivitas pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang berlaku di jenjang SMP/MTs.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di MTsN 2 Nganjuk masih cenderung berpusat pada guru. Media yang digunakan masih didominasi oleh PowerPoint konvensional dan buku paket, yang dinilai kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam proses belajar, khususnya pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati yang membutuhkan pemahaman visual dan penalaran konseptual yang kuat. Diharapkan dengan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan canva ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, penulis mengharapkan hasil produk dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti
  - a. Mendapat pengalaman nyata dalam pengembangan media PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva kelas VII semester genap.
  - b. Dapat dijadikan referensi pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi dan materi yang berbeda.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
  - b. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

3. Manfaat bagi peserta didik
  - a. Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif
  - b. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
  - a. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan aplikasi Canva diasumsikan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII MTs yang menggunakan perangkat digital.
  - b. Tampilan visual yang menarik, fitur animasi, dan interaktivitas dalam PowerPoint untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
  - c. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui kombinasi Canva dan PowerPoint diasumsikan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, karena media ini mudah digunakan tanpa memerlukan jaringan internet yang kuat.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
  - a. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media PowerPoint interaktif berbantuan Canva untuk materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati kelas VII di MTsN 2 Nganjuk.
  - b. Penggunaan media bergantung pada perangkat komputer atau laptop, sehingga kurang optimal jika digunakan melalui ponsel.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

| No | Penelitian                                                                                                                                                      | Persamaan                                                                    | Perbedaan                                                                                                                                                             | Hasil Penelitian                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, Akram “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa” <sup>11</sup>   | Aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA. | Penelitian Laillni hanya menguji efektivitas penggunaan Canva, sedangkan penelitian ini mengembangkan PowerPoint interaktif berbantuan Canva menggunakan model ADDIE. | Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar; aktivitas belajar meningkat dari 66,35% menjadi 91,20%. |
| 2  | Syahrini Karim dan Irnayanti Bahar ”Efektivitas Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah DDI Kalukuang” <sup>12</sup>     | Pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa.                        | Penelitian Karim & Bahar bersifat eksperimen, sedangkan penelitian ini merupakan pengembangan media (R&D) dengan model ADDIE.                                         | Canva meningkatkan motivasi dari 62,5% menjadi 84% dan hasil belajar meningkat signifikan.                    |
| 3  | Hidayat, I Nengah Suantika, Dewa Bagus Sanjaya “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah | Meneliti pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa.               | Penelitian Karim & Bahar bersifat eksperimen, sedangkan penelitian ini merupakan pengembangan media (R&D) dengan model ADDIE.                                         | Canva meningkatkan motivasi dari 62,5% menjadi 84% dan hasil belajar meningkat signifikan.                    |

<sup>11</sup> Roma dkk., “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa sebagai Media Pembelajaran IPA.”

<sup>12</sup> Syahrini Karim dan Irnayanti Bahar, “Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ddi Kalukuang,” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2024): 49–56, <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i2.2855>.

|   |                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                              |                                                                                                                                                         |                                                                                                                                             |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Dasar pada Mata Pelajaran PKn” <sup>13</sup>                                                                                                                                                                                   |                                                                                              |                                                                                                                                                         |                                                                                                                                             |
| 4 | Nazhika Anaiya Pratiwi, Esti Susiloningsih, Dwi Cahaya Nurani “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV” <sup>14</sup> | Mengembangkan PowerPoint interaktif berbantuan Canva dan menggunakan model ADDIE             | Penelitian Pratiwi dilakukan pada siswa SD kelas IV, sedangkan penelitian ini pada siswa MTs kelas VII dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati. | Media memperoleh validasi ahli materi 97,22% dan ahli media 91,66% (kategori sangat layak).                                                 |
| 5 | Iga Silvia, Ikrima Mailani, & Alhairi “Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX 3 di SMP Negeri 3 Teluk Kuantan” <sup>15</sup>                         | Menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. | Penelitian Silvia menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan berbantuan Canva.                           | Motivasi belajar meningkat dari 52,1% (pra-siklus) menjadi 87,5% (siklus II); media PowerPoint efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. |

## H. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut dalam pembelajaran. Pengembangan bertujuan meningkatkan

<sup>13</sup> Hidayat Hidayat dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKn,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1557–65, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>.

<sup>14</sup> Nazhika Anaiya Pratiwi dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV*, 8 (2025).

<sup>15</sup> Silvia Dkk., “Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix 3 Di Smp Negeri 3 Teluk Kuantan.”

mutu dan kemampuan manusia secara optimal melalui produk yang dikembangkan, seperti media pembelajaran, bahan ajar, ataupun strategi pembelajaran.<sup>16</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar dengan mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media ini berfungsi sebagai pengantar pesan atau informasi belajar yang membantu siswa memahami materi dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media pembelajaran, bahan ajar menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, dan siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

## 3. Powerpoint Interaktif

PowerPoint interaktif adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint yang dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti hyperlink, video, animasi, suara. PowerPoint interaktif tidak sekadar sebagai alat presentasi, tetapi berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan

---

<sup>16</sup> Sutarti dan Irawan, "Pengertian Penelitian dan Pengembangan. Dalam Tinjauan Pustaka, Universitas Negeri Malang." (2017).

<sup>17</sup> Maira Fadillah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 1 (2020): 16, <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>.

interaktif sehingga mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa serta keterlibatan aktif selama pembelajaran.<sup>18</sup>

#### 4. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif dengan mudah. Canva menyediakan berbagai template yang mudah digunakan dan fitur desain yang intuitif, sehingga dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar<sup>19</sup>

#### 5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kekuatan pendorong dalam diri siswa yang menghasilkan dan mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>20</sup> Selain itu, motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri individu yang membuat seseorang memiliki keinginan dan semangat untuk belajar secara aktif dan bertanggung jawab.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Radhinal Abdullah Dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Fektievitas Penggunaan Powerpoint Interaktif Dalam Mendorong Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam," *JURNAL AL-QAYYIMAH* 7, no. 2 (2024): 19–32, <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934>.

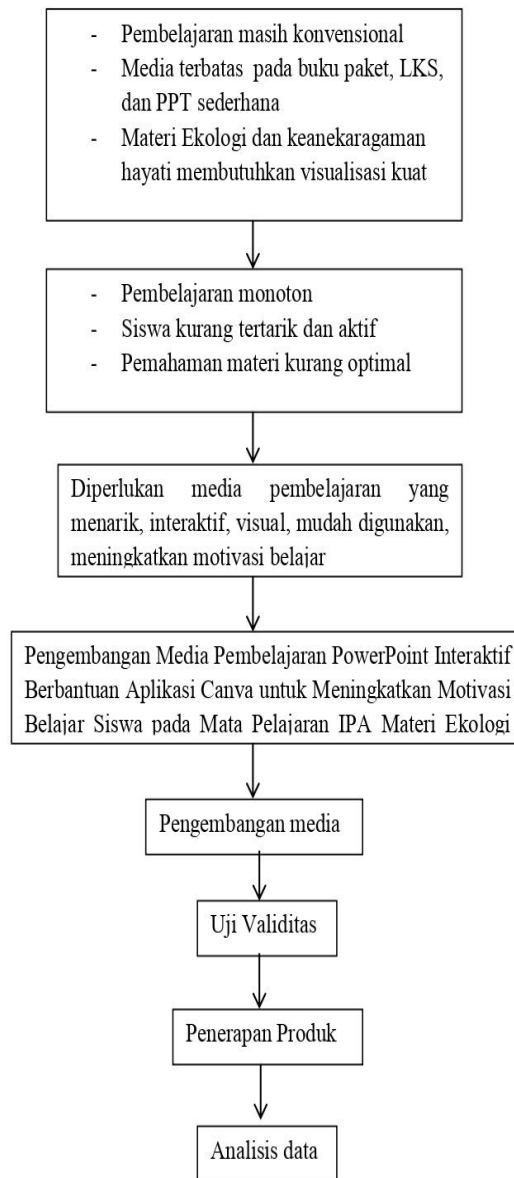
<sup>19</sup> Catur Rohmiasih dkk., *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan*, 2023.

<sup>20</sup> Monica Gabriela Nainggolan dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran," *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 3 (2024): 237–44, <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>.

<sup>21</sup> Bambang Haris Diandaru, *Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang*, 20 (2023).

## I. Kerangka Berfikir

**Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir**



(sumber: dokumentasi pribadi)