

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan suatu Negara. Kualitas pendidikan suatu Negara dipengaruhi oleh banyak faktor. Kualitas pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor kurikulum, guru atau tenaga pengajar, fasilitas, dan sumber belajar. Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif di dalam kelas.<sup>4</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>5</sup>

Matematika sebagai ilmu pengetahuan telah diajarkan dalam pendidikan sejak usia dini yang membuktikan bahwa matematika sangat

---

<sup>4</sup> Indri Anugraheni, 'Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar', *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14.1 (2018), 9–18.

<sup>5</sup> Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

berguna dalam aspek kehidupan. Dengan pembelajaran matematika membuat siswa dapat berpikir kreatif, logis, sistematis, analitis, dan kritis. Meskipun begitu, matematika selalu dianggap sulit bagi siswa karena objek matematika yang abstrak menggunakan banyak rumus sehingga pandangan siswa terhadap pelajaran matematika di sekolah merupakan pelajaran yang sulit dan rumit untuk diterapkan dan dipahami.<sup>6</sup>

Pembelajaran yang dianggap rumit untuk dipahami memberi dampak yang tidak baik bagi proses pembelajaran siswa. Pembelajaran matematika pada saat ini hanya mementingkan keterampilan prosedural dalam menyelesaikan soal yang sebenarnya hanya perlu berlatih untuk dapat menguasainya.<sup>7</sup> Pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika yang dianggap sulit ini mempengaruhi hasil belajar dan rendahnya motivasi belajar. Berbagai keluhan yang dialami siswa pada proses pembelajaran matematika sebagai salah satu bukti rendahnya motivasi yang dimiliki.<sup>8</sup> Pemilihan media pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa, jika pemilihan media pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi kelas maka target hasil belajar juga tidak akan tercapai.

---

<sup>6</sup> Ganjar, Susilo, “Analisis Kesulitan Siswa Kota Balik Papan Dalam Memecahkan Masalah Yang Berkaitan Dengan Persamaan Kuadrat dan Fungsi Kuadrat” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 2, (2018):

<sup>7</sup> Indi Ratnani Dan Dian Septi N. A., “ Pengaruh Metode Pembelajaran Matematika Dengan Concept-Rich Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung Tulungagung Pada Materi Aritmatika Sosial” Dalam *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, Vol. 2No. 2, Oktober 2018. Hal. 77.

<sup>8</sup> Mardianto, (2018), *Psikologi Pendidikan*, Medan: perdana Pubishing, hal. 198.

Jika dilihat perkembangan teknologi yang semakin maju, hal ini membuat guru idealnya terus belajar, kreatif dalam mengembangkan diri, serta terus menerus menyesuaikan pengetahuan dengan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, psikologi dan ilmu pengetahuan dengan demikian pemahaman beragam unsur dan kendala dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika dapat diantisipasi.<sup>9</sup> Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan cara tersebut maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi ini tercipta media baru dalam pembelajaran yaitu Media Aplikasi Canva, yang mana media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik

---

<sup>9</sup> Wenny Kartika, “ Problematika Pembelajaran Matematika Di MTS. Swasta Alltthadiyah Percut Sei Tuan”, (Medan : Skripsi,2018) hal.2.

dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik salah satu yang di gunakan dalam media pembelajaran Canva.<sup>10</sup>

Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Matematika. Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain yaitu siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Media canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu creator membuat desain tentang bagaimana

---

<sup>10</sup> Aam Nuraeni, Elih Solihatulmilah, and Eka Nurul Mualimah, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Anekdot Fase E 7 Sma Negeri 1 Bayah', 04.02 (2023), 103–12.

proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, Canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. *Tools* yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web browser serta perlu menginstal aplikasi. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran.<sup>11</sup>

Motivasi belajar sebagai hal yang penting dalam proses pembelajaran matematika. Terdapat dua jenis motivasi belajar, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif yang tidak tergantung faktor yang ada di luar dirinya. Sementara motivasi ekstrinsik adalah motif yang sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Kenyataannya motivasi ekstrinsik banyak terjadi terutama usia anak dan remaja dalam proses belajar. Adanya motivasi belajar, siswa dapat lebih bersemangat sehingga kegiatan belajar mengajar akan berlangsung secara lancar. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menciptakan

---

<sup>11</sup> Feryana N Miftahul Jannah and others, 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.1 (2023), 2.

pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Semakin tepat motivasi yang diberikan oleh guru, maka semakin baik hasil proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami, dan melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>13</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Ada beberapa pandangan ahli mengenai hasil belajar yaitu menurut Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa” hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *"Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian"* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal 35.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *"Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar"* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hal 22.

<sup>14</sup> Siti Nurcahyati, *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Word Square Pada Siswa SMP Negeri Satap 2 Konawe Selatan*, (2017), hal. 11.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.<sup>15</sup> Sehingga hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai kemampuan atau keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Jika seseorang berhasil belajarnya kurang kemungkinan besar dalam keberhasilan sangatlah minim, namun seperti halnya sebaliknya jika hasil belajarnya maksimal maka dalam memperoleh keberhasilan sangatlah banyak peluangnya. Oleh karena itu, hasil belajar sangatlah mempengaruhi dalam peningkatan kualitas dan mutu untuk menambah dan mengembangkan kemampuan. Hasil belajar akan tampak dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik).<sup>16</sup>

Dari beberapa pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi akibat adanya kegiatan belajar, perubahan tersebut bisa dari tingkah laku dan ketrampilan. Dalam penelitian ini perubahan yang akan diteliti mengenai perubahan sikap yaitu sikap peserta didik saat menerima pembelajaran dengan media pembelajaran Aplikasi Canva.

Penelitian dengan tema ini sudah pernah dilakukan oleh Dea Tamara Putri Lubis dan Naeklan Simbolon tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar

---

<sup>15</sup> Dani Firmansyah “ Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol. 3 No. 1 (2015): 37

<sup>16</sup> Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: tunas Gemilang Press, 2014), hal. 38.

Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 028227.

Penelitian selanjutnya sudah pernah dilakukan oleh Yetti Rohayati tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

Selanjutnya penelitian yang juga sudah dilakukan oleh Lesta Septia Sari dan Siti Fatonah tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV. Namun penelitian dengan tema yang sama belum pernah dilakukan pada materi aljabar yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, jika dikaji pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Dalam hal ini, MTs MBI Mambaul Falah dipilih tempat penelitian karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya dalam memahami pelajaran matematika. Penggunaan metode yang kurang inovatif tampaknya menjadi kendala memotivasi siswa untuk belajar matematika. Alasan lainnya karena adanya kesediaan dari pihak sekolah untuk dijadikan tempat pnelitian, belum adanya penerapan metode pembelajaran aplikasi canva disekolah tersebut dan kurikulum yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh peneliti yaitu kurikulum 2013.



Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII MTs MBI Mambaul Falah”**.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, kami mengidentifikasi sejumlah masalah yang nantinya dipakai sebagai bahan sebuah penelitian.

- a. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan yang masih jarang diberlakukan.
- b. Minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, karena dianggap Pelajaran yang sulit.
- c. Dampak hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

### **2. Pembatasan Masalah**

Penelitian agar dapat berjalan secara efektif, efisien, dan terarah dan pengujian dapat dilakukan lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah, sebagai berikut:

- a. Pokok bahasan yang diteliti adalah aljabar.
- b. Program computer yang digunakan sebagai media pembelajaran aljabar adalah Canva.
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B MTs MBI Mambaul Falah.
- d. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif.

- e. Penelitian ini hanya membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.

3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat yang terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan secara praktis

- a) Bagi guru

1. Memberikan variasi tentang media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar
2. Memperkaya guru tentang media pembelajaran berbasis computer untuk pembelajaran aljabar
3. Dapat menambah alternatif guru dalam menumbuhkan motivasi siswa pada saat pembelajaran

- b) Bagi siswa

1. Siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang aljabar
2. Melatih siswa mengeksplorasi sendiri materi aljabar dengan bantuan aplikasi canva
3. Siswa jadi memiliki suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya

c) Bagi madrasah

Memberikan sebuah informasi kepada sekolah untuk digunakan sebagai perbaikan proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d) Bagi peneliti

1. Penulis dapat menambah wawasan tentang aplikasi canva sebagai media pembelajaran.
2. Penulis dapat mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.
2.  $H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.
3.  $H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII MTs MBI Mambaul Falah.

## G. Penegasan Istilah

Agar memperoleh pemahaman yang termuat didalam proposal ini, maka penulis perlu memberikan penegasan istilah yang menjadi kunci dalam proposal ini, baik secara konseptual maupun operasional.

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran salah satu alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>17</sup>

#### b. Aplikasi Canva

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook.<sup>18</sup>

#### c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu

---

<sup>17</sup> Miftahul Janah, "Peningkatan Hasil Belajar...", hal. 64.

<sup>18</sup> Tri Wulandari and Adam Mudinillah, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2.1 (2022), 102–18.

dorongan untuk melakukan sesuatu yang memiliki kegunaan dalam mencapai tujuan.<sup>19</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.<sup>20</sup>

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran aplikasi canva, yang mana media ini dapat membantu guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran.

b. Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi online yang desain grafisnya digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sesuatu hal yang dapat mendorong untuk lebih giat dalam melakukan pembelajaran, sehingga dalam belajar dapat memberikan nuansa dan

---

<sup>19</sup> Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar...,” hal. 175.

<sup>20</sup> Dani Firmansyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran...,” hal. 37.

semangat dalam melaksanakannya. Terdapat 5 indikator untuk mengukur motivasi belajar yaitu :

1. Ketekunan dalam belajar
2. Ulet/gigih dalam belajar
3. Minat dan ketajaman dalam belajar
4. Mandiri saat belajar
5. Berprestasi dalam belajar

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran sehingga kita dapat menyimpulkan bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam membaca dan memahami skripsi ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan pada skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut merupakan rinci dari sistematika pembahasan :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak, dan halaman daftar isi.

## 2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian inti terdiri dari tiga bab yang berisi sub-sub bab antara lain :

Bab I Pendahuluan Bab ini berisikan a) Latar belakang, b) Identifikasi dan batasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Kegunaan penelitian, f) Hipotesis penelitian, g) Penegasan istilah, dan h) Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, Bab ini berisikan a) Deskripsi teori, b) Penelitian Terdahulu, dan c) Kerangka Konseptual.

Bab III Metode Penelitian, Bab ini berisikan a) Rancangan Penelitian, b) Lokasi Penelitian, c) Variabel Penelitian, d) Populasi, Teknik Sampling dan Sampel penelitian, e) Instrumen penelitian, f) Data dan sumber data, g) Teknik pengumpulan data, dan h) Analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, Bab ini berisikan a) Deskripsi data, dan b) Pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, Bab ini berisikan : a) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa, b) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa, c) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,



Bab VI Penutup, Bab ini berisikan a) Kesimpulan dan b) saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisikan daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.