

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan proses pendidikan yang berlangsung secara berkelanjutan melalui interaksi antara guru dan peserta didik dengan tujuan utama membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan berkarakter. PAI-BP tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga berperan strategis dalam internalisasi nilai, sikap, dan moral yang menjadi fondasi perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran PAI-BP sangat ditentukan oleh sejauh mana proses pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu tantangan yang dapat muncul dalam praktik pembelajaran PAI-BP di sekolah adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut dapat menghambat perhatian, keterlibatan, dan ketekunan peserta didik selama pembelajaran sehingga berpotensi memengaruhi kualitas proses serta ketercapaian hasil belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang terbentuk melalui interaksi faktor internal dan eksternal serta berperan dalam menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif, mengarahkan kegiatan belajar, dan mempertahankan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat dipahami sebagai upaya sadar yang berfungsi menggerakkan dan mengarahkan perilaku individu agar terdorong mencapai hasil belajar yang diharapkan (Purba et al., 2020). Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang menstimulasi keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar secara optimal (Alderfer, sebagaimana dikutip dalam Hamdu & Agustina, 2011). Apabila motivasi belajar rendah, peserta didik cenderung kurang memperhatikan materi, kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mudah kehilangan fokus, dan tidak bertahan ketika menghadapi kesulitan. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi secara optimal sehingga berpotensi berkaitan dengan hasil belajar yang belum memenuhi tujuan

pembelajaran. Sebaliknya, motivasi belajar yang lebih baik dapat mendorong perhatian, keterlibatan, ketekunan, dan kesungguhan peserta didik sehingga secara teoretis mendukung proses pencapaian hasil belajar. Meskipun demikian, hubungan motivasi dan hasil belajar tidak selalu berlangsung secara sederhana dan satu arah karena motivasi dapat mendukung pencapaian akademik, sedangkan pengalaman memperoleh keberhasilan juga dapat memperkuat motivasi belajar peserta didik (Vu et al., 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi awal proses pembelajaran serta komunikasi informal dengan guru dan beberapa peserta didik kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung pada 5 November 2025, ditemukan adanya indikasi permasalahan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Kondisi tersebut tercermin dari perilaku beberapa peserta didik yang menunda masuk kelas ketika pembelajaran PAI-BP dimulai, mengobrol selama pembelajaran berlangsung, menunjukkan gejala mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta meminta pembelajaran diakhiri lebih awal meskipun waktu belajar masih tersisa sekitar 10–15 menit. Perilaku tersebut mengindikasikan bahwa perhatian, partisipasi, dan ketekunan beberapa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI-BP belum berkembang secara optimal.

Permasalahan motivasi belajar tersebut perlu mendapat perhatian karena motivasi berperan dalam mengarahkan perhatian, keterlibatan, dan ketekunan peserta didik selama proses pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, mudah kehilangan fokus, serta kurang bersungguh-sungguh dalam memahami dan menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengolah dan memahami materi secara optimal sehingga berpotensi berkaitan dengan pencapaian hasil belajar. Sebaliknya, peningkatan motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan materi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mempertahankan usahanya dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga secara teoretis dapat mendukung

pemahaman serta pencapaian hasil belajar (Hamdu & Agustina, 2011; Muflihah, 2021).

Keterkaitan antara motivasi dan hasil belajar menjadi penting karena peserta didik diharapkan mampu mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku pada mata pelajaran PAI-BP kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung adalah 75. Kriteria tersebut menjadi salah satu acuan dalam melihat ketercapaian penguasaan materi peserta didik. Meskipun demikian, studi pendahuluan ini tidak digunakan untuk menyimpulkan bahwa peserta didik memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan karena penelitian dilaksanakan pada awal semester dan belum tersedia nilai hasil belajar sebelumnya yang dapat digunakan sebagai pembanding.

Pada saat observasi awal, guru menggunakan media presentasi PowerPoint (PPT) untuk membantu menyajikan materi secara terstruktur dan memberikan dukungan visual terhadap penjelasan yang disampaikan. Namun, dalam pelaksanaannya, media tersebut lebih dominan digunakan sebagai sarana penyajian materi yang dikendalikan oleh guru, sedangkan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media masih terbatas. Penggunaan media yang lebih berorientasi pada penyajian informasi berpotensi menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif apabila tidak disertai kegiatan yang mendorong eksplorasi, *respons*, dan keterlibatan langsung. Kondisi tersebut tidak menunjukkan bahwa PPT merupakan media yang tidak efektif, tetapi memperlihatkan bahwa pola penggunaan media pada pembelajaran yang diamati belum sepenuhnya menyediakan ruang interaksi yang luas bagi peserta didik. Kondisi penggunaan media tersebut dipandang sebagai salah satu konteks pembelajaran yang mungkin berkaitan dengan rendahnya perhatian dan keterlibatan peserta didik, tetapi tidak dapat dinyatakan sebagai satu-satunya penyebab rendahnya motivasi belajar. Hal ini karena motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini diposisikan sebagai salah satu faktor eksternal yang diuji kontribusinya terhadap peningkatan motivasi belajar melalui desain

kuasi eksperimen. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses, mengeksplorasi, dan merespon materi pembelajaran secara lebih aktif.

Kondisi tersebut menggambarkan pelaksanaan pembelajaran rutin sebelum penelitian dilakukan dan tidak digunakan sebagai gambaran perlakuan pada kelas kontrol. Adapun dalam pelaksanaan penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*. Perbedaan perlakuan difokuskan pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu Canva Interaktif pada kelas eksperimen dan PowerPoint (PPT) pada kelas kontrol. Pengaturan tersebut dilakukan agar perbandingan kedua kelompok lebih terarah pada perbedaan media pembelajaran, bukan pada perbedaan model pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar kondusif dan mendorong keterlibatan peserta didik agar tujuan pembelajaran pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dapat tercapai secara optimal. Salah satu faktor utama yang menentukan terciptanya kondisi tersebut adalah pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif cenderung menyebabkan siswa bersikap pasif, mudah merasa bosan, dan kurang terlibat secara optimal dalam pembelajaran (Purba et al., 2020). Kondisi ini semakin terasa pada mata pelajaran PAI-BP yang oleh sebagian peserta didik dipersepsikan sebagai materi yang abstrak dan kurang kontekstual, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, guru dapat mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat menjembatani materi dengan pengalaman belajar peserta didik. Pemanfaatan media yang dirancang sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik dapat memberikan variasi stimulus serta membuka ruang interaksi yang mendukung perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif adalah media Canva Interaktif. Canva dapat dimanfaatkan untuk menyajikan konten pembelajaran melalui elemen teks, gambar, ilustrasi, animasi, video, tombol navigasi, dan multimedia lainnya serta dinilai valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Media tersebut memungkinkan materi disajikan secara lebih menarik dan komunikatif serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses dan mengoperasikan media secara langsung. Karakteristik tersebut secara teoretis dapat mendukung perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik karena tampilannya komunikatif dan mudah dipahami (Fitriana et al., 2024). Temuan serupa menunjukkan bahwa media Canva dapat mendukung peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Maksumah et al., 2025).

Penggunaan media Canva Interaktif selaras dengan kerangka teoretis model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John Marvin Keller. Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) menekankan empat komponen utama motivasi belajar, yaitu *Attention* (perhatian siswa), *Relevance* (keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa), *Confidence* (kepercayaan diri dalam belajar), dan *Satisfaction* (kepuasan terhadap proses dan hasil belajar). Motivasi belajar dapat didukung apabila pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik, menunjukkan relevansi materi, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar (Keller, 1987). Karakteristik Canva Interaktif yang visual, kontekstual, dan partisipatif dinilai mampu mendukung penerapan prinsip-prinsip ARCS secara terpadu dalam pembelajaran PAI-BP, sebagaimana dibuktikan dalam berbagai penelitian media digital interaktif (Rezky et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, penelitian yang mengintegrasikan media Canva Interaktif pada mata pelajaran PAI-BP dengan menggunakan kerangka model motivasi ARCS-Keller dalam desain kuasi eksperimen masih sangat terbatas.

Sejumlah penelitian sebelumnya dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, menggunakan desain *pre-eksperimental*, deskriptif, atau pengembangan media, serta belum banyak mengintegrasikan dimensi *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* sebagai landasan konseptual sekaligus dasar penyusunan instrumen penelitian. Berdasarkan hal tersebut, terdapat *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penerapan media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi belajar dipahami sebagai perubahan skor motivasi belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan pembelajaran, yang dianalisis melalui perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Media Canva Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media Canva Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung?
2. Sejauh mana pengaruh penerapan media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media Canva Interaktif pada mata

- pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian keilmuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan dalam penyempurnaan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan kontekstual melalui penerapan media Canva Interaktif yang dirancang berdasarkan prinsip motivasi ARCS-Keller, sehingga dapat memperkaya landasan teoretis mengenai hubungan antara media digital interaktif dan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak, antara lain:

a. Manfaat bagi guru

- 1) Memberikan wawasan dan alternatif bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) dalam memanfaatkan media Canva Interaktif sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran PAI-BP yang selaras dengan prinsip motivasi ARCS-Keller dan berpotensi mendukung perhatian, relevansi, kepercayaan diri, serta kepuasan belajar peserta didik.

- 3) Mendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
- b. Manfaat bagi siswa
- 1) Memberikan pengalaman pembelajaran PAI-BP yang lebih visual, variatif, dan interaktif.
 - 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasi, diskusi, dan penyelesaian tugas pembelajaran.
 - 3) Memberikan ruang kepada peserta didik untuk membangun kepercayaan diri dalam memahami materi dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran.
 - 4) Mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.
- c. Manfaat bagi lembaga pendidikan
- 1) Menyediakan informasi empiris mengenai proses penerapan dan hasil penggunaan media Canva Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).
 - 2) Menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis media digital interaktif.
 - 3) Mendukung upaya peningkatan mutu pembelajaran PAI-BP serta penguatan budaya inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PAI-BP pada hakikatnya menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar proses internalisasi nilai-nilai keagamaan, pembentukan sikap, serta pemahaman materi dapat berlangsung secara optimal. Namun, dalam praktik

pembelajaran di sekolah, PAI-BP masih kerap menghadapi permasalahan berupa rendahnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran PAI-BP dan realitas pelaksanaannya di kelas, sehingga diperlukan strategi dan media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik di era digital.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif. Media digital interaktif memiliki kemampuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual, dinamis, dan kontekstual, sehingga dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Ariaty et al., 2025). Dalam konteks ini, Canva Interaktif menjadi salah satu alternatif media digital yang potensial karena menyediakan berbagai fitur visual, animasi, serta elemen interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi pembelajaran PAI-BP.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif melalui integrasi teks, gambar, animasi, video, serta elemen multimedia lainnya (Tanjung & Faiza, 2019). Sebagai media pembelajaran, Canva Interaktif memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang lebih variatif dan partisipatif. Penerapan media Canva Interaktif dalam pembelajaran PAI-BP dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa melalui tampilan visual Canva Interaktif.
2. Guru memberikan stimulus materi menggunakan Canva Interaktif dalam model *Discovery Learning*.
3. Siswa melakukan identifikasi masalah, pengumpulan informasi, diskusi, dan penyusunan kesimpulan melalui aktivitas Canva Interaktif.
4. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons siswa.

Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint (PPT) dengan model *Discovery Learning* yang sama. Penggunaan model pembelajaran yang sama dilakukan agar perbedaan perlakuan kedua kelompok difokuskan pada media pembelajaran utama yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa melalui tampilan visual PowerPoint (PPT).
2. Guru memberikan stimulus materi menggunakan PowerPoint (PPT) dalam model *Discovery Learning*.
3. Siswa melakukan identifikasi masalah, pengumpulan informasi, diskusi, dan penyusunan kesimpulan berdasarkan materi PPT.
4. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons siswa.

Rangkaian pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menggunakan model *Discovery Learning*, tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, LKPD digital, pendampingan guru, dan instrumen pengukuran yang disetarakan. Perbedaan perlakuan difokuskan pada media pembelajaran utama, yaitu media Canva Interaktif yang diakses dan dioperasikan secara langsung oleh peserta didik pada kelas eksperimen serta PowerPoint (PPT) yang ditampilkan secara klasikal dan dikendalikan oleh guru pada kelas kontrol. Pengaturan tersebut dilakukan agar perbandingan kedua kelompok lebih terarah pada perbedaan penggunaan media pembelajaran dalam mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan intensitas perhatian, keaktifan, ketahanan menghadapi kesulitan, serta kesungguhan siswa selama proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, aktif bertanya, tekun mengerjakan tugas, dan memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering ditandai dengan kurangnya minat,

mudah bosan, pasif, dan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran (Uno, 2023; Hamdu & Agustina, 2011).

Secara teoretis, motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini diukur berdasarkan model ARCS yang mencakup empat dimensi utama, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* (Keller, 1987).

1. *Attention* (Perhatian)

Kemampuan media pembelajaran dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran, ditunjukkan melalui ketertarikan, fokus, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI-BP.

2. *Relevance* (Relevansi)

Tingkat keterkaitan materi pembelajaran dengan kebutuhan, pengalaman, dan konteks kehidupan siswa, sehingga pembelajaran dirasakan bermakna dan bermanfaat.

3. *Confidence* (Kepercayaan Diri)

Keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

4. *Satisfaction* (Kepuasan)

Perasaan puas siswa terhadap proses dan hasil pembelajaran, baik melalui umpan balik, pencapaian hasil belajar, maupun pengalaman belajar yang menyenangkan.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, keterlibatan aktif, serta kesiapan dalam menghadapi tantangan belajar, sedangkan peserta didik dengan motivasi rendah umumnya menunjukkan sikap pasif, kurang fokus, dan minim partisipasi dalam pembelajaran (Uno, 2023). Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar, khususnya dalam pembelajaran PAI, menjadi aspek krusial yang perlu mendapat perhatian serius melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan,

baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal yang memengaruhi motivasi belajar meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, serta kondisi fisik dan psikologis peserta didik. Adapun faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, peran guru, dukungan keluarga, metode, dan media pembelajaran (Uno, 2023).

Media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat berfungsi sebagai stimulus eksternal yang mendorong munculnya perhatian, minat, dan semangat belajar siswa (Emda, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

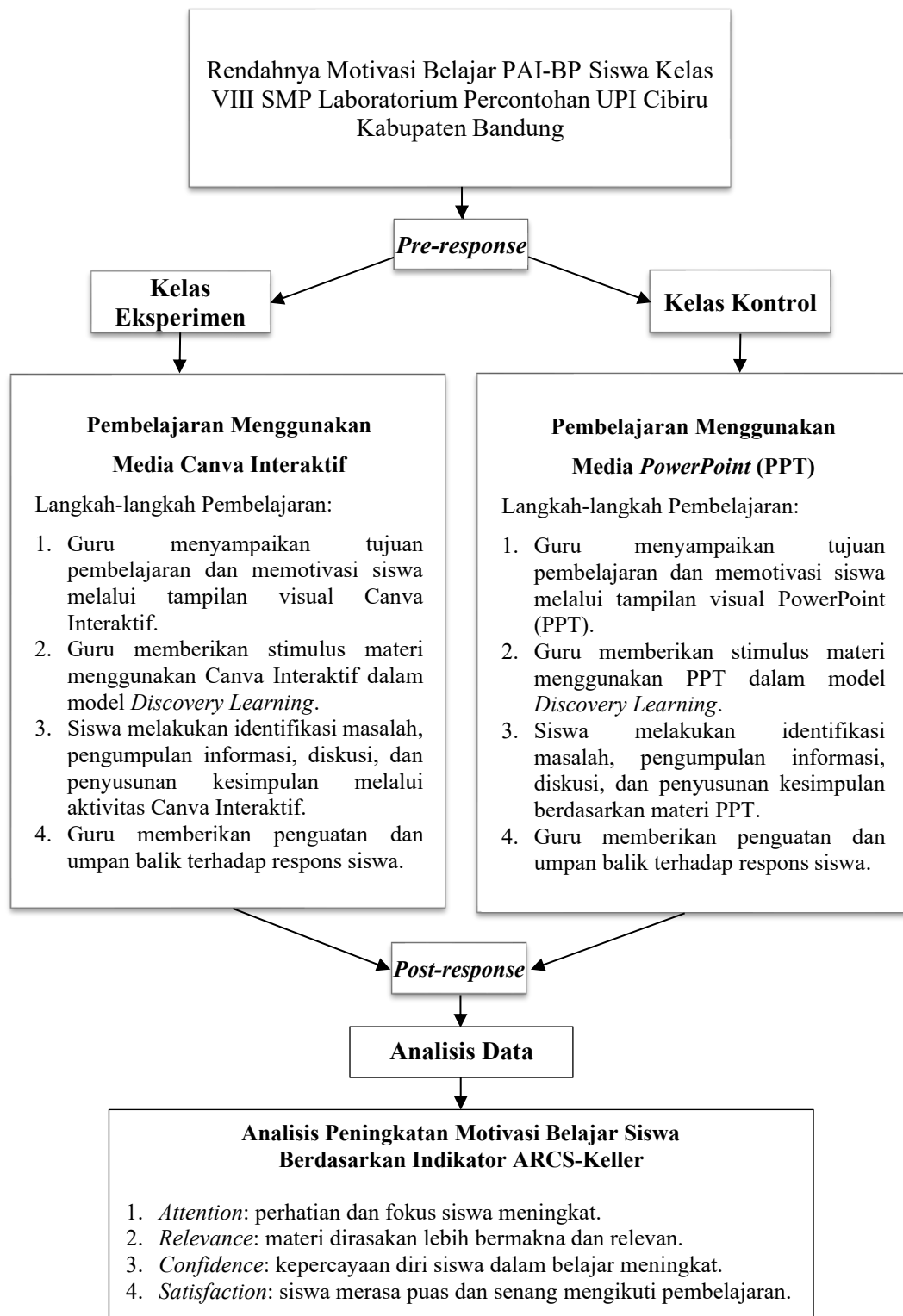
Dalam konteks pembelajaran PAI-BP, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Salah satu media yang memiliki potensi untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut adalah Canva Interaktif. Melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual, animasi, gambar, video, serta aktivitas interaktif, Canva Interaktif dapat membantu siswa lebih fokus terhadap pembelajaran, memahami keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, meningkatkan kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan landasan teoretis dan temuan empiris tersebut, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dirumuskan dengan menempatkan media Canva Interaktif sebagai variabel bebas yang diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat. Penerapan media Canva Interaktif dalam pembelajaran PAI-BP secara teoretis diharapkan mampu memberikan stimulus positif terhadap keempat aspek motivasi ARCS-Keller, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan), sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hubungan konseptual tersebut, pengaruh penerapan media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar diuji menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Motivasi belajar kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol diukur sebelum dan setelah perlakuan melalui *pre-response* dan *post-response* menggunakan instrumen berdasarkan model ARCS-Keller. Perubahan skor motivasi belajar kedua kelompok selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui apakah kelompok yang menggunakan Canva Interaktif memperoleh peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan PPT.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan landasan teori dan temuan empiris, serta perlu dibuktikan melalui pengujian statistik secara sistematis (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk menguji dugaan adanya pengaruh atau hubungan antarvariabel secara objektif dan terukur. Perumusan hipotesis dalam penelitian ini juga didasarkan pada teori motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John Keller, yang menegaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang mampu menarik perhatian (*attention*), memiliki relevansi (*relevance*), menumbuhkan rasa percaya diri (*confidence*), dan memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*). Teori ini telah banyak diuji secara empiris dalam konteks media pembelajaran digital interaktif dan menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Chang, 2021).

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, serta kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP pada siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.

Pengaruh dalam penelitian ini diartikan sebagai adanya perubahan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media Canva Interaktif. Perubahan tersebut akan diuji secara empiris melalui pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, yaitu dengan membandingkan hasil motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian ini diharapkan dapat memberikan bukti yang valid dan terukur mengenai efektivitas media Canva Interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran literatur, ditemukan lima penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan media Canva dalam pembelajaran,

motivasi belajar peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang SMP atau sederajat. Penelitian-penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini pada aspek media, variabel motivasi belajar, atau karakteristik subjek penelitian. Namun, terdapat pula perbedaan pada mata pelajaran, desain penelitian, model pembelajaran, indikator motivasi, serta konteks pelaksanaan penelitian.

1. Dewi Mariastuti Khasanah, Masduki, dan Sigit Haryanto (2024), dalam jurnal pendidikan *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IX SMP IT Nur Hasan Kota Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa media Canva menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Jika ditinjau dari relevansinya dengan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, terdapat persamaan dan perbedaan yang jelas. Relevansi penelitian Dewi Mariastuti Khasanah dkk. dengan penelitian ini terletak pada kesamaan fokus penggunaan media Canva untuk mendukung motivasi belajar peserta didik pada jenjang SMP. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran, desain penelitian, dan kerangka motivasi yang digunakan. Penelitian Dewi Mariastuti Khasanah dkk. dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan desain *one-shot case study*, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAI-BP menggunakan desain kuasi eksperimen berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Selain itu, penelitian ini menggunakan ARCS-Keller sebagai dasar pengukuran motivasi belajar peserta didik.

2. Incik Muhammad Agung, Lungit Wicaksono, Riyan Jaya Sumantri, dan Joan Siswoyo (2025), dalam jurnal kependidikan/FKIP berjudul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital pada materi senam lantai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental*, temuan penelitian tetap menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan utama. Persamaan penelitian Incik Muhammad Agung dkk. dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk mendukung motivasi belajar peserta didik pada jenjang SMP. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan desain penelitian. Penelitian Incik Muhammad Agung dkk. dilakukan pada pembelajaran PJOK materi senam lantai dengan desain *pre-eksperimental*, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAI-BP menggunakan desain kuasi eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan ARCS-Keller sebagai pendekatan analisis motivasi belajar.

3. Ferdy Pratama Putra, Rizqi Dwi Ariana, Muh. Amir Masruhim, dan Sitti Najmiah (2024), dalam jurnal pendidikan/matematika berjudul *Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa

setelah penerapan media Canva interaktif pada mata pelajaran matematika, yang ditandai dengan respons siswa yang positif serta meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya media Canva.

Ditinjau dari persamaan dan perbedaannya dengan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, persamaan terletak pada jenjang pendidikan yang sama, yaitu SMP, serta fokus kajian pada peningkatan motivasi belajar melalui pemanfaatan media Canva interaktif. Adapun perbedaannya, penelitian Ferdy Pratama Putra dkk. berfokus pada mata pelajaran matematika, bukan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Selain itu, penelitian tersebut belum menggunakan pendekatan motivasi ARCS-Keller sebagai landasan analisis, sedangkan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung menggunakan model ARCS-Keller sebagai landasan konseptual dan dasar penyusunan instrumen motivasi belajar.

4. Dewi Sinta Agustina, Laila Tri Lestari, dan Bisarul Ihsan (2025), dalam jurnal bidang bahasa dan pendidikan berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dengan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTs Al-Falah*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Al-Falah, Kabupaten Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar menulis teks deskripsi. Hal tersebut ditunjukkan melalui aktivitas belajar siswa yang mencapai kategori tinggi serta skor rata-rata hasil belajar yang dinilai layak dan memenuhi kriteria ketuntasan.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, persamaannya terletak pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva pada peserta didik jenjang SMP/MTs. Meskipun penelitian tersebut tidak secara langsung mengukur motivasi belajar, penelitian tersebut relevan dalam menunjukkan bahwa media Canva Interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti, mata pelajaran, model pembelajaran, dan desain penelitian. Penelitian Dewi Sinta Agustina dkk. berfokus pada keterlibatan dan hasil belajar menulis teks deskripsi melalui model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar PAI-BP melalui model *Discovery Learning*. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dan model ARCS-Keller sebagai landasan konseptual penyusunan instrumen motivasi belajar.

5. Salman Alfarisi Latif, Siti Rifa'atul Maulani Rizkia, Febrianti Wulandari, Yuliyati Ningsih, dan Maulid Taembo (2025), dalam jurnal ilmiah nasional berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII dan VIII SMP Al-Hikam Burneh, Kabupaten Bangkalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa melalui penyajian konten visual yang menarik dan interaktif. Menariknya, penggunaan Canva tetap efektif meskipun hanya ditampilkan melalui proyektor, mengingat adanya regulasi pesantren yang membatasi penggunaan perangkat pribadi siswa, dengan lebih dari 80% responden berada pada

kategori motivasi belajar tinggi setelah penerapan media tersebut (Latif dkk., 2025).

Jika dibandingkan dengan penelitian terkait penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, terdapat persamaan pada fokus kajian, yaitu pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa pada jenjang SMP, serta pemanfaatan media digital interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada desain dan kerangka analisis penelitian. Penelitian Salman Alfarisi Latif dkk. menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berbasis observasi dalam konteks sekolah berbasis pesantren, serta mengkaji motivasi belajar secara umum tanpa menguraikannya ke dalam dimensi tertentu. Sementara itu, penelitian penerapan media Canva Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung menggunakan desain kuasi eksperimen, berfokus pada mata pelajaran PAI-BP, serta menggunakan model ARCS-Keller sebagai landasan konseptual, dasar penyusunan instrumen, dan kerangka interpretasi motivasi belajar.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, pemanfaatan media berbasis Canva menunjukkan kecenderungan memberikan hasil positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan aktivitas belajar peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran, jenjang, konteks sekolah, serta desain penelitian yang beragam. Sebagian penelitian menggunakan desain *pre-eksperimental*, pendekatan deskriptif, maupun kombinasi data kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, model ARCS belum banyak digunakan sebagai landasan konseptual dan dasar penyusunan instrumen motivasi belajar.

Posisi penelitian ini terletak pada penerapan media Canva Interaktif dalam pembelajaran PAI-BP pada peserta didik kelas VIII menggunakan desain

kuasi eksperimen berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan model ARCS-Keller sebagai landasan konseptual, dasar penyusunan instrumen, dan kerangka interpretasi motivasi belajar peserta didik. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*, sedangkan perbedaan perlakuan difokuskan pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu Canva Interaktif pada kelas eksperimen dan PowerPoint (PPT) pada kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai proses penerapan Canva Interaktif dan perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kedua kelompok penelitian.

