

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 CENRANA

Hasbi¹, Aisyah Nursyam², Sirwanti³
Program Studi Pendidikan Matematika^{1,2,3}, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan^{1,2,3}, Universitas Muhammadiyah Bone^{1,2,3}
hasbi88wtp02@gmail.com¹, ichanursyam@gmail.com²,
sirwanti8@gmail.com³

Abstrak

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah: (a) untuk menilai sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan media aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi dikelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana (b) untuk melihat aktivitas siswa didalam kelas. (c) untuk melihat aktivitas guru atau keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas. dan (d) Melihat respons siswa terkait penggunaan aplikasi canva didalam kelas. Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa angket respons siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat pada setiap siklus yang dilakukan.

Kata Kunci: Motivasi, aplikasi canva

A. Pendahuluan

Matematika merupakan cabang ilmu eksak yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika juga mempunyai ciri khas sebagai ilmu yang memiliki obyek abstrak, konkrit dan berlandaskan kebenaran. Oleh karena itu, sudah semestinya matematika diajarkan sedini mungkin. Guru, disini berperan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan itu, dalam hal ini guru diharapkan dapat menentukan posisi dan peranannya dalam proses belajar mengajar yang seoptimal mungkin. Guru dalam mengajar diharapkan dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk dapat aktif melakukan proses belajar mengajar sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajarannya.

Pada saat ini perubahan kurikulum dari kurikulum K13 menjadi IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka), kurikulum merdeka memberikan perhatian khusus terhadap mata pelajaran matematika di SMP sederajat. Permendikbud No. 24 Tahun 2016 telah merumuskan kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Kurikulum merdeka menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi guna mencapai tujuan pembelajaran matematika yang diinginkan.

Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya masing-masing. Perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan hal ini sejalan dengan pendapat (Fitria, 2021: 2145). Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi *canva*.

Berdasarkan Hasil pra observasi peneliti, ada beberapa permasalahan yang peneliti temui dalam proses belajar mengajar di kelas, antara lain sebagai berikut : (1) hanya sedikit siswa yang mau bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami, disebabkan kebanyakan siswa mengantuk saat pembelajaran sedang berlangsung, (2) mayoritas siswa selalu mengandalkan siswa yang lebih pintar untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan guru kemudian menyalin jawaban untuk lebih mempercepat menyelesaikan soal dengan motivasi cepat selesai dan keluar dari kelas akibat perasaan jenuh dan bosan dalam belajar matematika, (3) siswa kesulitan mengerjakan soal akibat kurangnya motivasi belajar disebabkan perasaan mengantuk karena belajar matematika pada siang hari. Hal ini berpengaruh terhadap siswa, sehingga kurang terbentuknya interaksi antar siswa dengan siswa lainnya, siswa hanya sebagai objek belajar dan siswa hanya menerima transfer pengetahuan dari guru saja.

Ketiga permasalahan tersebut terjadi karena selama ini, dalam proses belajar mengajar matematika kurang dikemas dengan alat ataupun media

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta kurang bervariasinya pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam hal ini, proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, tidak berpusat pada siswa, guru selalu menggunakan metode pembelajaran langsung (ceramah), sehingga siswa kurang mampu mengembangkan kompetensi dan kreativitasnya, kurangnya interaksi siswa dan siswa lain, siswa dan guru dalam menyelesaikan masalah, siswa sebagai pembelajar yang pasif. Karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah dan pada akhirnya, motivasi belajar matematika siswa tidak maksimal dan masih jauh dari yang diharapkan.

Rendahnya motivasi belajar matematika, bisa jadi disebabkan karena rendahnya kualitas kegiatan proses pembelajaran di kelas. Pada umumnya siswa masih belum mau terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam belajar matematika. Siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar, dimana jika diminta mengerjakan soal ke depan kelas siswa sebagian besar tidak berani mengerjakan. Siswa juga terlihat tidak antusias ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya sebagian besar siswa belum paham pada materi yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan sekaligus lebih memberdayakan siswa, guna meningkatkan aktivitasnya dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar sehingga pembelajarannya lebih bermakna, dan menyenangkan serta bervariasi, misalnya dengan menggunakan Media aplikasi canva agar siswa dapat berinteraksi serta bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Diharapkan dengan menggunakan media ini, proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan sekaligus untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam kelas.

Selanjutnya alat atau media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai

ketujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, media memegang peranan yang penting sebab dengan adanya media ini pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Muhammad Hasan (2021), media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar disekolah, guru biasanya menyesuaikan alat peraga dipergunakan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan alat peraga diyakini dapat membantu guru menjadikan proses belajar siswa lebih efektif dan efisien. Selanjutnya Menurut Fuad Hassan (2023) juga menegaskan bahwa, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif dan menyenangkan. Yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih efisien dan lebih bervariasi.

Berdasarkan pendapat ahli tentang pengertian media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu informasi pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan. Fungsi Alat Peraga

Terdapat empat manfaat dari media dalam proses belajar- mengajar. Menurut Abdul Wahab, dkk (2021: 6) manfaat tersebut adalah :

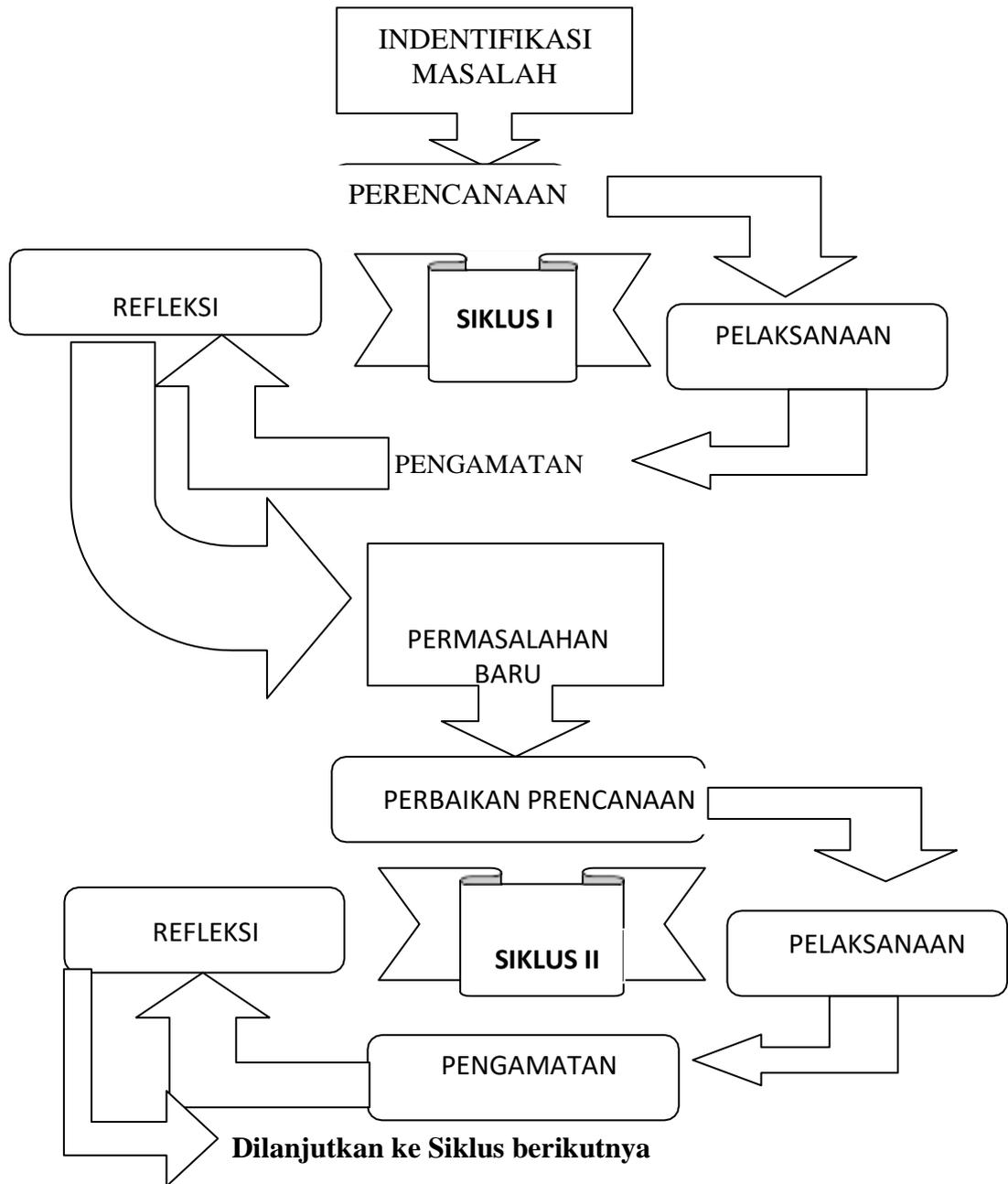
- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan motivasi belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa media berkaitan dengan manfaatnya merupakan sarana utama untuk mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif bagi siswa. Berkaitan dengan motivasi, maka media dapat menjadikan suatu objek menarik oleh siswa. Hal yang baru dilihat atau dikenal siswa kemungkinan besar menarik minatnya untuk mengetahui cara kerja, keistimewaan ataupun yang berkaitan dengan kegunaan media tersebut. Ini akan menjadikan motivasi belajar yang diperoleh siswa kemungkinan meningkat dan dapat bermakna bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi tindakan. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII SMP negeri 2 Cenrana pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Prosedur penelitian meliputi empat tahapan, yaitu tahap persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Secara ringkas alur yang digunakan dalam PTK



Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

(Subyantoro, 2009:10)

Pengumpulan data yang dilakukan berupa lembar Observasi dan angket respons siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dengan adanya metode deskriptif kualitatif maka teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan: (1) Reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data

mentah atau data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dengan kata lain proses reduksi data ini dilakukan oleh peneliti secara terus-menerus saat melakukan penelitian untuk menghasilkan data sebanyak mungkin, (2) Penyajian data, yaitu penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan. Dengan proses penyajian data ini penulis telah siap dengan data yang telah disederhanakan dan menghasilkan informasi yang sistematis dan (c) Kesimpulan, merupakan tahap akhir dalam proses analisis data. Pada bagian ini penulis mengutarakan kesimpulan dari data yang telah diperoleh dari observasi, dan interview. Dengan adanya kesimpulan, peneliti akan terasa sempurna karena data yang dihasilkan benar-benar valid atau maksimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII SMP negeri 2 Cenrana pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Berikut ini disajikan hasil observasi siswa pada setiap siklus seperti pada Tabel

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Ketercapaian Setiap Indikator Motivasi Belajar Pada siklus I dan II

No	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
		N= 31	N=31
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	88,38%	91,77%
2	Adanya Semangat, Dorongan dan kebutuhan belajar	70,96%	89,83%
3	Adanya harapan dan cita-cita	78,71%	92,25%
4	Adanya penghargaan dalam belajar	71,29%	90,64%
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	74,19%	87,41%

Dari hasil observasi motivasi siswa terhadap pelajaran matematika (Tabel 1) jelas bahwa setiap indikator dalam siklus terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang dilihat dari tiap-tiap indikator.

Tabel 2. Perbandingan angket respons siswa terkait penggunaan media canva Pada siklus I dan II

No	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
		N= 31	N=31
1	Pernyataan Negatif	77,17%	68,22%
2	Pernyataan Positif	87,74%	90,16%

Dari hasil observasi respons siswa terhadap penggunaan media canva dalam pembelajaran didalam kelas (Tabel 2) jelas bahwa untuk pernyataan negatif dari Siklus I ke siklus II mengalami penurunan, sedangkan untuk pernyataan positif dari siklus I ke siklus II justru mengalami peningkatan yang artinya siswa senang dan suka dengan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran didalam kelas.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II

No	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
		N= 31	N=31
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	65 %	90%
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	60 %	75%
3	Tidak melakukan pekerjaan lain yang mengganggu proses belajar	55%	85%
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	50 %	70%
5	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	55 %	90%
6	Meberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru	60 %	70%
7	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-temen dalam menyelesaikan tugas	55 %	80%
8	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	65 %	75%
9	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	55 %	90%
10	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	55 %	75%

No	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
		N= 31	N=31
11	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya.	55 %	95%
12	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	55 %	90%
Persentase		57,08	82,08

Dilihat dari hasil observasi pada tabel 1.3 diatas dapat disimpulkan bahwa, untuk observasi aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang dari 57,08% disiklus I menjadi 82,08% pada siklus II hal ini berarti untuk penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat juga mempengaruhi dan meningkatkan segala aktivitas siswa didalam kelas.

Tabel 4. Observasi keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I Pertemuan				Siklus II Pertemuan			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Guru/peneliti membuka pembelajaran. Menyampaikan salam, do'a dan absensi	1	1	0	1	1	1	1	1
2	Guru/peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Guru/peneliti memberikan masalah yang menarik motivasi siswa	1	0	1	1	0	1	1	0
4	Guru/peneliti mengkondisikan peserta didik untuk mengemukakan pendapat awal tentang permasalahan	1	0	0	1	1	1	1	1
5	Guru/peneliti memberi arahan pada siswa yang mengalami kesulitan	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Guru/peneliti meminta salah satu kelompok (secara acak) untuk mempresentasikan kesimpulan hasil diskusi kelompoknya, Peserta didik lainnya bertanya dan menanggapi hasil yang dipresentasikan oleh kelompok penyaji	1	1	1	1	1	1	1	1

No	Aspek yang dinilai	Siklus I Pertemuan				Siklus II Pertemuan			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
7	Guru/peneliti memberikan bimbingan pada diskusi peserta didik	1	1	0	1	1	0	1	1
8	Guru/peneliti meminta siswa untuk menuliskan jawaban mereka di papan tulis	1	1	1	0	1	1	0	1
9	Guru/peneliti menyampaikan informasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	1	0	1	1	1	1	1	1
10	Guru/peneliti bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah	1	1	0	1	1	1	1	1
Total Penilaian Aktivitas Guru		10	7	6	9	9	9	9	9
Rata-rata Penilaian Akitvitas Guru		100%	70%	60%	90%	90%	90%	90%	90%
PERSENTASE		80%				92,5%			

Dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada tabel 1.4 diatas dapat disimpulkan bahwa, untuk observasi keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang dari 80% disiklus I menjadi 92,5% pada siklus II hal ini berarti untuk penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat juga mempengaruhi dan meningkatkan segala aktivitas guru didalam kelas.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang lebih menekankan pada perbaikan tindakan yang akan berdampak pada motivasi peserta didik di dalam kelas. Tindakan dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan.

Pada siklus I, dilaksanakan pembelajaran tentang materi Menyederhanakan bentuk aljabar. Pada pembelajaran dengan menggunakan media canva, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Namun dari refleksi tindakan yang dilakukan, penerapan pembelajaran dinilai masih belum maksimal dan belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga berdampak pada belum maksimalnya motivasi belajar

dan hasil belajar peserta didik. Refleksi kekurangan pada siklus I menjadi dasar untuk perencanaan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, tindakan guru sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga berdampak baik pada motivasi belajar peserta didik di kelas serta meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dengan berbantuan media canva, situasi kelas lebih aktif sehingga peserta didik lebih termotivasi pada pelajaran matematika dan dampaknya semangat belajar peserta didik lebih meningkat sehingga indikator pembelajaranpun tercapai. Pentingnya motivasi belajar diuraikan langsung oleh Fauziah (2022: 50), motivasi belajar adalah dorongan yang dialami oleh seseorang untuk melakukan suatu tindakan, baik disengaja maupun tidak disengaja, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi adalah daya pendorong atau penggerak yang terdapat di dalam diri individu untuk mengubah tingkah lakunya untuk menjadi lebih baik guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini guru selalumemotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan pada akhir kegiatan terlihat bahwa aktivitas siswa telah meningkat baik dalam diskusi kelompok juga dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain peran guru dalam memotivasi, peningkatan motivasi siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media aplikasi canva dalam pembelajaran, dimana menurut Sutrisno Hadi (2023), media pembelajaran adalah alat objek fisik yang dipakai oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dalam mempermudah penyajian bahan dan membantu siswa dalam memahaminya. Agar peserta didik dapat dengan mudah memahami serta tertarik dalam mengikuti pelajaran dengan mudah dan terkesan lebih bervariasi.

Media canva yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar diduga karena peserta didik lebih tertarik dalam belajar karena adanya media yang digunakan guru dalam penyampaian informasi, hal ini sesuai dengan pendapat Wulandari & Mudinillah (2022: 110), *canva* merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.

Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin. Upaya yang dilakukan guru dengan menggunakan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena :

- a. Dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk berpikir karena perhatian peserta didik lebih fokus pada media yang diberikan oleh guru.
- b. Menuntun peserta didik memahami pelajaran dengan bantuan media aplikasi canva.
- c. Memberikan bimbingan dengan menggunakan media canva secara individual maupun kelompok serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan sehingga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik.
- d. Media aplikasi canva yang digunakan guru sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil sejalan dengan sub-sub masalah adalah bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi canva sebagai media pembelajaran didalam kelas, yaitu

1. Penerapan media aplikasi canva pada pembelajaran menyederhanakan bentuk aljabar dalam pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan jumlah tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.
2. Penerapan media aplikasi canva pada pembelajaran menyederhanakan bentuk aljabar dalam pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran dikelas dengan jumlah tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.
3. Penerapan media aplikasi canva pada pembelajaran menyederhanakan bentuk aljabar dalam pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana meningkatkan aktivitas siswa dikelas dengan jumlah tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.
4. Penerapan media aplikasi canva pada pembelajaran menyederhanakan bentuk aljabar dalam pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana merangsang antusias siswa dalam penggunaan media aplikasi canva dikelas dengan jumlah tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.

Daftar Pustaka

- Aminoto, T. d. 2021. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi*. Sainmatika, Vol 8 No 1.
- Djamaluddin, A. n.d. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Herawati. 2020. *Memahami Proses Belajar Anak*. Volume IV. Nomor 1.
- Kerling, D. N. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Mm 1 Smk Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian Tindakan Kelas*.
- Mekarsari, D. I. 2021. *Penerapan Metode Jigsaw Memanfaatkan Media Pembelajaran Bebasis Teknologi Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Saraswati Salatiga Tahun Ajaran 2020/2021*. Artikel Ilmiah.
- Nurpratiwi, R. T. 2020. *Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung*.
- Pane , A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran. Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*,03 No. 2
- Pathoni, T. A. 2020. *Penerapan Media Berbasis teknologi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMAN 10 Kota Jambi*. 8 No 1.
- Prihantoro, A. 2019. *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Ilmu-ilmu Keislaman*, 9 Nomor 1.
- Pujiono, S. 2019. *Desain Penelitian Tindakan Kelas Dan Teknik Pengembangan Kajian Pustaka*.
- Santoso, H. B. 2017. *Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar dengan Metode Problem Basic Learning (Pbl) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas Xi Di Smk Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. Taman*, Vol. 5, No. 1.
- Sulfemi, B. B. 2021. *Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Motivasi Belajar IPS. Program Studi Administrasi Pendidikan*, 18. No. 2.
- Widayati, A. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. Vi No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93.
- Wulandari, N. I. 2021. *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru MIN 2 Banjar Kalimantan Selatan Kec. Astambul*.