

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di masa depan. Sejak dahulu, pendidikan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, meskipun pada awalnya berlangsung secara sederhana dan sering kali tidak disadari sebagai proses pendidikan formal. Pendidikan hadir dalam berbagai bentuk dan metode, dipengaruhi oleh budaya, fasilitas, serta kondisi di setiap tempat. Tujuannya tetap sama, yaitu membantu individu menjadi mandiri dan mampu beradaptasi di tengah masyarakat¹. Sebagai proses yang berkesinambungan, pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk individu yang memiliki pengetahuan, tetapi juga mendukung perkembangan perilaku sosial dan keterampilan berpikir kritis. Proses ini terwujud melalui pembelajaran, dimana individu mendapatkan pengalaman yang mampu mengubah cara berpikir dan perilaku mereka. Melalui pembelajaran yang efektif, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal, yang menjadi indikator keberhasilan dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan².

Sekolah merupakan tempat pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir, pola hidup, kebiasaan, dan kemampuan sosial siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mencapai prestasi belajar. Namun, keberhasilan proses belajar tidak hanya bergantung pada guru semata, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dan perhatian siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

¹ Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan*, (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Mataram, 2019), hal 1-2.

² Sri Wulan Anggraeni et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.

Minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang mendasari keberhasilan pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat terhadap materi pelajaran, mereka cenderung lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk belajar. Minat belajar tidak hanya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi secara langsung pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar menjadi hal yang penting agar siswa dapat memahami dan menguasai materi dengan lebih baik³.

Peranan teknologi baru di era sekarang seperti media sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dibidang pendidikan. Perkembangan dan kemajuan yang besar tidak akan tercapai tanpa menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran. Seiring dunia yang semakin rumit, pendidikan kini tidak lagi hanya mengajarkan keterampilan atau pengetahuan terpisah dimasing-masing bidang. Pendidikan harus fokus pada kemampuan siswa untuk menghadapi tantangan kompleks yang melibatkan berbagai bidang. Oleh karena itu, kurikulum harus disiapkan untuk masa depan yang dipenuhi teknologi, dan para pengajar perlu mengikuti perkembangan dengan mengadopsi metode pembelajaran yang menggunakan teknologi. Di era digital ini, guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran, baik yang tradisional maupun yang modern, untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran⁴.

Media merupakan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Media ini diartikan sebagai alat atau sarana yang membawa pesan selama pembelajaran. Pesan tersebut adalah materi pelajaran yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahaminya⁵. Awalnya, media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar. Namun, dengan perkembangan teknologi, berbagai

³ Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang," *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2017): 47.

⁴ Andi Asari, "Media Pembelajaran Era Digital", *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, vol. 6 (2017).

⁵ Syarifuddin and Eka Dewi Utari, "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)," *Bening Media Publishing* 18, no. 1 (2022): 64–80.

perangkat elektronik kini bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Perkembangan ini membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif, seperti penggunaan video, komputer, dan internet. Semua alat ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik⁶. Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Jika hanya menggunakan metode ceramah satu arah, siswa bisa merasa bosan dan kurang semangat. Karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran yang baik dapat membuat interaksi antara guru dan siswa lebih aktif serta mengurangi rasa bosan selama pelajaran⁷.

Media interaktif merupakan jenis media yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media ini dilengkapi dengan kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang ingin mereka lihat atau dengar dalam multimedia tersebut⁸. Menurut Sumarsono, media interaktif digunakan untuk memberikan informasi dalam pembelajaran. Dengan media ini, siswa yang biasanya hanya mendengarkan dan duduk diam bisa ikut serta secara aktif dalam proses belajar. Media interaktif membantu siswa memahami materi dengan cara yang tepat, menarik, dan efektif. Selain itu, multimedia yang interaktif memberikan fleksibilitas tinggi, sehingga siswa bisa mendapatkan umpan balik tentang apa yang mereka lakukan⁹.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas VII-2 MTsN 6 Nganjuk, terdapat beberapa permasalahan yaitu: terdapat kendala yang sering ditemui selama proses pembelajaran berlangsung seperti kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti materi pelajaran, hal ini disebabkan karena siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran

⁶ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hal. 6-7.

⁷ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*, (Palembang: Bening Media, 2022), hal 9-10.

⁸ Nurul Mahfuzatul Zuhro, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II," (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

⁹ Adi Sumarsono and Murni Sianturi, "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Edutama* 6, no. 2 (2019): 101.

serta motivasi belajar dalam memahami materi. Kurangnya partisipasi siswa serta motivasi dikarenakan media pembelajaran yang telah diterapkan seperti LCD dan laptop, dalam penggunaannya hanya menampilkan materi yang telah disiapkan guru saja, sehingga siswa kurang bereksplorasi lebih lanjut melalui pencarian informasi materi sendiri. Kemudian, guru menggunakan buku paket, media ini cenderung kurang menarik siswa dalam membaca karena teks yang padat. Guru juga menggunakan media *quizizz*, media ini hanya berfokus pada hasil belajar siswa tanpa memberikan ruang yang cukup untuk memproses materi lebih dalam, dan juga menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran, lingkungan yang kurang kondusif dan terlalu bising sehingga siswa terganggu konsentrasi dan motivasi belajarnya. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses belajar mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa. Belum adanya pengembangan inovasi media pembelajaran dari guru yang membantu siswa agar belajar sendiri hal ini menjadi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan MTsN 6 Nganjuk mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan ketersediannya sarana dan prasarana yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi seperti adanya lab komputer, *wifi* dan siswa sudah memiliki *smartphone*. Untuk penggunaan *smartphone* disana diizinkan selama pembelajaran yang berkaitan, asalkan tetap dalam bimbingan guru¹⁰.

Menurut Kemendikdasmen, penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir secara sistematis dalam membuat keputusan, serta menumbuhkan nilai-nilai positif dalam diri mereka¹¹. Sedangkan, materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati sering kali dianggap sulit dipahami karena melibatkan konsep-konsep abstrak, seperti

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Bustanul Arifin, S.Pd guru bidang studi IPA, tanggal 26 September 2024 di MTsN 6 Nganjuk, Ngronggot, Nganjuk.

¹¹ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd" *Jurnal Pendidikan Dasar Ii* (2018): 45.

interaksi antarorganisme, dinamika ekosistem, serta klasifikasi makhluk hidup. Pemahaman terhadap konsep ini memerlukan ilustrasi yang jelas dan informasi yang terstruktur agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk menyampaikan konsep-konsep tersebut secara visual dan menarik.

Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, penting untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam mata pelajaran IPA. Guru memiliki peran untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya mendidik tetapi juga memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang relevan. Peneliti menawarkan inovasi berupa media pembelajaran berbasis *hyperlink* menggunakan *canva*.

Hyperlink adalah teks atau gambar pada sebuah halaman yang dapat diklik untuk membawa pengguna ke halaman lain atau ke bagian tertentu dalam halaman yang sama. Dalam konteks ini, *hyperlink* dimanfaatkan untuk menghubungkan berbagai komponen pembelajaran seperti video, latihan soal, dan materi interaktif yang dirancang secara menarik. Dengan memanfaatkan *canva* sebagai platform utama, media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi, dimana siswa tidak hanya memahami materi secara mendalam tetapi juga termotivasi untuk belajar secara mandiri melalui sumber daya digital tersebut¹². Mengintegrasikan teknologi dengan materi pelajaran membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, sekaligus mempersiapkan mereka untuk belajar secara mandiri menggunakan sumber daya digital tersebut¹³.

Menurut penelitian Nurul Mahfuzatul Zuhro, media interaktif berbasis *canva* yang digunakan di kelas IV SD Al Washliyah Ampere II dinilai sangat layak serta praktis digunakan dalam pembelajaran¹⁴. Isra Minarti dalam

¹² Dyan Yuliana et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–257.

¹³ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, hal 101.

¹⁴ Nurul, (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

penelitiannya, mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang menggunakan model ADDIE hasilnya valid, praktis, dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa¹⁵. Sedangkan Devika, Jayanti dan Ida dalam penelitiannya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi bangun datar kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE ini dinilai sudah memenuhi valid, praktis, dan efektif¹⁶.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *canva* terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Hyperlink Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas VII-2 Di MTsN 6 Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditegaskan bahwa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar

¹⁵ Isra Minarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Di MTS NO.32 Lamasi,” *Skripsi*, no. 32 (2023): 12–21.

¹⁶ Ida Suryani Devika Amelia, Jayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 410–21.

ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk ini menghasilkan produk media pembelajaran sebagai bahan ajar.
2. Materi pada media ini disusun sesuai kurikulum merdeka kelas 7 semester 2 yaitu ekologi dan keanekaragaman hayati.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* memuat unsur teks, gambar dan soal-soal.
4. Media pembelajaran interaktif ini menampilkan:
 - a. Menu *start*
 - b. Menu utama terdiri dari:

- 1) Petunjuk
- 2) Informasi: profil pengembang, topik dan sasaran, tujuan dan referensi
- 3) Materi: ekologi dan keanekaragaman hayati kelas 7 semester 2
- 4) Latihan soal

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Beberapa manfaat dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara umum bisa digunakan sebagai panduan tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA, terutama pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati sehingga siswa tertarik dengan materi yang diajarkan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi serta masukan untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman maupun perkembangan teknologi sehingga mendukung tujuan program pendidikan.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif bagi siswa.
3. Bagi siswa, pengembangan media ini bisa digunakan sebagai alat bantu untuk membantu meningkatkan minat belajar serta memahami konsep materi ekologi dan keanekaragaman hayati yang menyenangkan.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi peneliti, dan hasilnya yang berupa pengetahuan, keterampilan, serta wawasan dapat digunakan peneliti sebagai bekal untuk mengajar di masa yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *hyperlink canva* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* ini dapat membantu guru untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran ekologi dan keanekaragaman hayati.
 - b. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* membuat para siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dibatasi pada pembelajaran IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII semester 2.
- b. Uji coba produk dilakukan di MTsN 6 Nganjuk terhadap 28 siswa kelas VII-2.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti jurnal penelitian maupun skripsi. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh peneliti untuk mencari perbandingan dan mendapatkan ide baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terkait yang telah dilakukan, lalu merangkum intinya. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1: Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Nama Pengarang, Tahun	: Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani dan Euis Winarsih, 2021
Judul	: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk

Penelitian	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar ¹⁷
Hasil Penelitian	: Pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.
Metode Penelitian	: Pendekatan penelitian R&D (Research and Development) dengan 10 langkah, antara lain: potensi serta masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, perbaikan produk, uji coba pemakaian, perbaikan produk, serta produksi masal.
Variabel sama yang digunakan	: Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Variabel perbedaan yang digunakan	: Pengembangan multimedia berbasis video, subjek penelitian siswa SD, model penelitian, materi yang digunakan
Penelitian 2	
Nama Pengarang, Tahun	: Miranda Lukita Sari dan Heri Pratikto, 2022
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> : Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa” ¹⁸
Hasil Penelitian	: Hasil perhitungan persentase menunjukkan ada perbedaan hasil rata-rata pada kelas control dan kelas eksperimen, dimana nilai rata-rata berfikir kritis dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Tampilan desain serta sajian materi pada media ILC bisa dijadikan sumber belajar untuk siswa pada proses belajar mengajar.
Metode Penelitian	: R&D teori Borg & Gall digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini serta dimodifikasi menjadi 9 tahapan
Variabel sama yang digunakan	: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i>
Variabel perbedaan yang digunakan	: Model penelitian, subjek penelitian siswa SMA, meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar, materi yang digunakan
Penelitian 3	
Nama Pengarang, Tahun	: Devika Amelia, Jayanti dan Ida Suryani, 2023
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang” ¹⁹
Hasil Penelitian	: Media pembelajaran interaktif berbasis <i>canva</i> yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan memiliki efektif.
Metode Penelitian	: R&D model penelitian ADDIE
Variabel sama yang digunakan	: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> , model penelitian
Variabel perbedaan yang digunakan	: Subjek penelitian siswa SD, materi yang digunakan

¹⁷ Sri Wulan Anggraeni et al., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.

¹⁸ Miranda Lukita Sari and Heri Pratikto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva*: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)* 2, no. 2 (2022): 236–45.

¹⁹ Devika Amelia, Jayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang,” *Jurnal Ilmial PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 3 (2023): 797.

Penelitian 4	
Nama Pengarang, Tahun	: Nurul Mahfuzatul Zuhro, 2023
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II” ²⁰
Hasil Penelitian	: Media interaktif berbasis <i>canva</i> sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
Metode Penelitian	: R&D model penelitian ADDIE
Variabel sama yang digunakan	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> , model penelitian
Variabel perbedaan yang digunakan	: Subjek penelitian siswa SD, materi yang digunakan
Penelitian 5	
Nama Pengarang, Tahun	: Isra Minarti, 2023
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTS No. 32 Lamasi” ²¹
Hasil Penelitian	: Media pembelajaran interaktif valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
Metode Penelitian	: R&D model penelitian ADDIE
Variabel sama yang digunakan	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> , subjek penelitian siswa kelas 7, model penelitian
Variabel perbedaan yang digunakan	: Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz, meningkatkan motivasi belajar siswa
Penelitian 6	
Nama Pengarang, Tahun	: Novi Maolida, Maisarah, Cyndi Prasetya, 2023
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” ²²
Hasil Penelitian	: Pengembangan video pembelajaran berbasis <i>canva</i> pada materi Bab 5 topik A. Cerita tentang daerahku dahulu di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid
Metode Penelitian	: R&D model penelitian 4D (<i>Four-D</i>) yang terdiri dari <i>define</i> (pendefinisian), <i>desain</i> (perancangan), <i>develop</i> (pengembangan) dan <i>disseminate</i> (penyebaran)
Variabel sama yang digunakan	: Media pengembangan berbasis <i>canva</i>
Variabel perbedaan yang digunakan	: Media pengembangan berupa video, subjek penelitian siswa SD, materi yang digunakan, model penelitian

²⁰ Nurul, (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

²¹ Isra Minarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Di MTS No.32 Lamasi,” (Palopo: Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023)

²² Cyndi Prasetya Novi Maolida, Maisarah, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Canva* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Madako Elementary School 3*, no. 1 (2024): 1–14.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya beberapa penegasan istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta mengevaluasi efektivitas produk tersebut²³. Dalam konteks penelitian ini, penelitian dan pengembangan merujuk pada suatu proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan produk yang telah diterapkan oleh guru di kelas VII MTsN 6 Nganjuk, yakni media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva*.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, termasuk materi pembelajaran, dari pengajar kepada siswa. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Media dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti individu, objek, atau peristiwa yang mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran²⁴. Di sisi lain, media interaktif adalah jenis media yang mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media ini dilengkapi dengan kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih konten yang ingin mereka lihat atau dengar dalam format multimedia tersebut²⁵.

3. *Hyperlink Canva*

Hyperlink adalah teks atau gambar pada sebuah halaman *web* yang ketika diklik, akan membawa pengguna ke halaman lain atau ke bagian

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 394.

²⁴ Syarifuddin And Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, hal. 9-10.

²⁵ Nurul, (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

lain dari halaman yang sama. *Hyperlink* biasanya ditandai dengan teks berwarna biru dan digarisbawahi, tetapi dapat juga berupa gambar atau elemen lain yang dapat diklik. *Canva* juga berguna bagi para guru karena bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses mengajar²⁶.

4. Minat Belajar

Minat adalah langkah awal yang mendorong siswa untuk belajar dan bisa membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu tujuan pembelajaran. Minat belajar adalah dorongan psikologis pada siswa untuk melihat sesuatu secara sadar, nyaman, dan disiplin, yang mendorong keterlibatan aktif dan perasaan senang dalam belajar. Menurut Slameto, minat belajar terdiri dari empat unsur utama: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian saat belajar, dan keterlibatan siswa²⁷.

²⁶ Yuliana et al., “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 251.

²⁷ Mahdalina. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Kindai: Kumpulan Informasi dan Artikel Ilmiah Manajemen dan Akuntansi*, 18(2), 332–351.