

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pembelajaran di sekolah-sekolah siswa zaman sekarang terbiasa dengan media visual, interaktivitas, dan aktivitas berbasis tantangan, sedangkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau buku teks cenderung membuat mereka pasif dan kurang termotivasi. Di MTsN 2 Nganjuk, kondisi empiris menunjukkan bahwa pada materi IPA khususnya sistem pernapasan manusia, banyak siswa menunjukkan rendahnya motivasi belajar; hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kurangnya kebiasaan mengajukan pertanyaan, serta nilai pembelajaran yang belum optimal. Selain itu, guru masih sering menggunakan media pembelajaran yang sifatnya statis dan kurang menstimulus keterlibatan aktif siswa.

Menurut Undang-undang sistem Pendidikan no. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pemberian

¹ Tiari et al., "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya", *Teknodika* 16, no.1 (2016):23.

pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah².

Pendidikan IPA memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep ilmiah, dan kecakan siswa dalam menjelaskan fenomena alam. Namun, masih banyak sekolah menengah pertama termasuk MTsN 2 Nganjuk, sering ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Kurangnya fasilitas untuk menunjang pembelajaran dan metode pengajaran yang kurang efektif merupakan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran di MTsN 2 Nganjuk, khususnya pada mata Pelajaran IPA sistem pernapasan manusia kelas 8. Ketidakoptimalan dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan melalui platform Canva dan diintegrasikan dengan elemen game edukasi menjadi alternatif yang relevan untuk menanggulangi tantangan tersebut. Media semacam ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan unsur visual yang menarik, interaksi langsung, tantangan permainan, serta umpan balik yang cepat. Komponen yang terbukti dalam sejumlah penelitian dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Misalnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rohman Qomarul Yakin dkk., dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa”* menunjukkan bahwa setelah penggunaan

² Sari and Fatonah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Tembusari* 6, no. 1(2022):1700.

game edukasi, motivasi belajar siswa meningkat dari 3,7 (kategori tinggi) menjadi 4,0 (kategori sangat tinggi)³. Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap seberapa aktif dan efektif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi adalah sebuah dorongan yang ada didalam diri manusia yang dapat menyebabkan adanya sebuah tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Motivasi juga berarti penggerak tingkah laku kearah tujuan yang telah didasari adanya suatu kebutuhan. Motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dari luar diri).

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang datang dari diri sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang datangnya karena adanya dorongan dari luar diri seseorang, misalnya seperti adanya hadiah atau diberikan nilai bagus sehingga mereka tergerak untuk bersungguh-sungguh belajar⁴. Motivasi sangat erat kaitannya dengan pencapaian prestasi, sehingga ini sangat dianggap penting karena keberadaannya yang didukung oleh banyak faktor.

Dalam konteks teori motivasi, Maslow (1954) menjelaskan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam lima tingkatan hierarki, mulai dari kebutuhan fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, hingga aktualisasi diri⁵. Penerapan media pembelajaran interatif secara tidak langsung dapat memenuhi beberapa tingkat kebutuhan tersebut, misalnya kebutuhan akan pengakuan, penghargaan, dan

³ Yakin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas," *JPPF* 8, no.2 (2018):25

⁴ Mulya and Lengkana, "Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani," *Competitor: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga* 12, no.2 (2020):85

⁵ Mendari, "Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Widya Warta*, no.1 (2010):85

aktualisasi diri, karena siswa mendapatkan pengalaman positif, penghargaan, serta pencapaian melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Selain itu, me

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis kebutuhan), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena memberikan langkah yang sistematis dalam merancang media pembelajaran, mulai dari analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi, perancangan desain media, pembuatan produk, uji coba, hingga evaluasi hasil pembelajaran⁶. Dengan model ini, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pengembangan media berbasis Canva berbentuk web interaktif juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, dan pemanfaatan teknologi digital. Melalui media yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat belajar secara mandiri, kolaboratif, dan reflektif sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan pengamatan dan pre-survey di MTsN 2 Nganjuk ada beberapa hal yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran yang didominasi ceramah dari guru dan jarang variasi interaksi, materi sistem pernapasan yang

⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), hlm. 2

dirasa sulit oleh siswa, keterbatasan visualisasi atau media yang konkret untuk memperagakan bagian-bagian dan proses sistem pernapasan. Kondisi ideal yang seharusnya terjadi adalah tersedianya fasilitas pembelajaran yang mendukung dan penggunaan metode pengajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Suasana pembelajaran yang kondusif dan didukung teknologi interaktif seperti aplikasi Canva, yang telah terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar, diharapkan menjadi standar di dalam kelas.

Kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi ideal ini menimbulkan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kekurangan fasilitas dan metode pembelajaran yang memadai berpotensi meningkatkan angka ketidakpuasan pembelajaran dan menurunnya motivasi siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti Canva, memberikan variasi dan menghindari monoton dalam proses pembelajaran. Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan fitur-fitur menarik seperti animasi, video, teks, gambar, grafik, dan audio⁷. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sistem pernapasan memiliki beberapa manfaat penting. Yang pertama, media interaktif memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mendalam, dapat memungkinkan siswa melihat secara langsung bagaimana organ-organ pernapasan bekerja dan mekanisme pernapasan berlangsung. Kedua, media interaktif ini melibatkan siswa secara aktif, memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung dalam eksplorasi materi serta meningkatkan motivasi belajar. Ketiga, media interaktif memfasilitasi

⁷ Dewi Mariastuti Khasanah et al., "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS," *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 114, <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>.

pemahaman yang efektif melalui fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi konsep secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dari sistem pernapasan⁸.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan evaluasi gamifikasi melalui ZEP Quiz yang dilengkapi sistem misi, skor, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa quiz interaktif berbasis Canva pada materi sistem pernapasan manusia. Media ini dirancang dalam bentuk presentasi interaktif yang dilengkapi dengan unsur gamifikasi, seperti skor, misi, dan umpan balik langsung pada setiap jawaban.

Produk yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, yaitu halaman pembuka, penyajian materi singkat, latihan soal interaktif, serta sistem misi yang disusun secara bertahap (misi 1, misi 2, dan misi 3) dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Setiap misi dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara bertahap. Selain itu, pada beberapa soal disediakan penjelasan jawaban untuk memperkuat pemahaman konsep.

Media ini juga terintegrasi dengan platform quiz eksternal (Zep Quiz) yang dapat diakses melalui tautan pada bagian akhir, sehingga memberikan pengalaman

⁸ Maya Paramitha et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan," *Jurnal BIOEDUIN* 13, no. 2 (2023): 58–68, <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>.

belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jusifikasi diperlukan untuk mengembangkan media interaktif yang belum optimal diterapkan media interaktif seperti aplikasi Canva akan membantu menutup kesenjangan ini. Dengan merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dan efektif, diharapkan dapat menjawab permasalahan mendasar serta peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Oleh karena itu, adopsi metode dan teknologi inovatif harus menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di MTsN 2 Nganjuk.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media interaktif menggunakan web Canva pada materi sistem pernapasan kelas 8 di MTsN 2 Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web Canva pada materi sistem pernapasan?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva materi sistem pernapasan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif menggunakan web Canva dalam pembelajaran sistem pernapasan kelas 8 di MTsN 2 Nganjuk.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva pada materi sistem pernapasan.
3. Untuk mengetahui pengaruh peningkatan motivasi belajar peserta didik materi sistem pernapasan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva ini terdapat manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, sebagai pembelajaran yang mendukung peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi sistem pernapasan.
2. Bagi guru, dapat membantu guru menerapkan dan mempertimbangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva.
3. Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva materi sistem pernapasan pada manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan web canva pada materi sistem pernapasan pada manusia ini menghasilkan produk media pembelajaran sebagai bahan ajar.

- b. Mata pelajaran yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva kelas VIII adalah materi sistem pernapasan pada manusia.
- c. Media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva memuat unsur gambar, teks, materi, game soal latihan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (RnD) dalam bidang pendidikan ini merupakan sebuah upaya strategis untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat, metode pengajaran konvensional seperti buku teks sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa generasi Z yang cenderung bosan dengan pendekatan tradisional. Hal ini dapat dilihat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi sistem pernapasan manusia pada kelas 8 Madrasah Tsanawiyah (MTs), dimana konsep abstrak seperti proses pernapasan pada manusia masih kerap kali sulit dipahami dan kurang menarik minat siswa. Sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTsN 2 Nganjuk, banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kurang menariknya media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang digunakan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi akademik dan pemahaman konsep dasar IPA.

Pentingnya penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif berbasis web canva yang mengintegrasikan elemen game. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan gratis, memungkinkan pembuatan konten

visual yang menarik seperti animasi, presentasi, poster, kuis interaktif yang menarik bahkan simulasi game sederhana. Pendekatan Student-Centered Learning (SCL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sebagaimana didukung oleh teori motivasi belajar dari Abraham Maslow (2006) yaitu teori kebutuhan yang memiliki pendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkatan dan Deci dan Ryan yaitu *Self-Determination Theory*, yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan media canva tidak hanya menyederhanakan materi sistem pernapasan manusia namun juga dapat membuat belajar interaktif melalui pengalaman dimana siswa dapat berpartisipasi aktif melalui sebuah tantangan latihan soal seperti level based quiz⁹. Unsur permainan dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui sebuah tantangan, interaksi yang mendorong semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Prensky (2011) bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik¹⁰. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian ini merupakan sebuah desain media yang menggabungkan media interaktif yang dimodifikasi dengan menggunakan

⁹ Richard M Ryan and Edward L Deci, *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*, 55 (n.d.).

¹⁰ Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1," *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1–6, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

web canva dan dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengasumsikan bahwa siswa kelas 8 di MTsN 2 Nganjuk memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti komputer dan smartphone yang terhubung dengan internet. Hal ini penting karena aplikasi Canva interaktif memerlukan koneksi online untuk berfungsi optimal. Selain itu juga siswa dan guru di MTsN 2 Nganjuk memiliki tingkat keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi digital seperti Canva. Sehingga dapat mengintegrasikannya kedalam proses belajar mengajar.

2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini adalah terletak pada keterbatasan periode tertentu misalnya, satu semester. Sehingga hanya dapat mengukur dampak jangka pendek terhadap motivasi belajar. Penelitian ini canva sebagai platform dasar mungkin tidak sepenuhnya fleksibel untuk pengembangan game interaktif yang kompleks, seperti elemen 3D atau simulasi real-time. Selain itu, keterbatasan akses internet atau perangkat yang tidak merata di kalangan siswa bisa menghambat implementasi, sehingga hasil mungkin tidak mencerminkan potensi maksimal. Peneliti juga menghadapi keterbatasan dana, keahlian teknis, dan dukungan tim untuk mengembangkan dan menguji aplikasi. Sehingga pengembangan web canva hanya terbatas pada fitur dasar yang mengurangi kualitas interaksi media interaktif.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Yang Relevan

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
1.	Ticha Anis Safitri dan Ririn Setyorini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran	Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis teknologi	Dalam penelitian Ticha Anis Safitri dan Ririn Setyorini	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran Si

	Berbasis Aplikasi SI BINDO Pada Materi Bahasa Indonesia SMP Kelas VII Semester 1” ¹¹ .	untuk digunakan di SMP, melakukan uji validitas dan uji kepraktisan untuk menilai kelayakan media pembelajaran.	mengembangkan aplikasi Android (Si Bindo), sedangkan penelitian kamu mengembangkan media game edukasi berbasis Canva.	Bindo dinyatakan sangat valid (90,8%) dan sangat praktis (85,47%), sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.
2.	Devi Indah Sari dan Yulia Eka Yanti dengan judul “Pengembangan Media KORSIR Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” ¹² .	Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif, Menggunakan metode Research and Development (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran, sam dalam menggunakan uji validitas media oleh ahli dan menggunakan angket motivasi belajar.	Dalam penelitian tersebut mengembangkan media konkret 3 dimensi (Kotak Siklus Air/KOSIR), sedangkan penelitian ini mengembangkan media digital berupa game edukasi berbasis Canva.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media KOSIR dinyatakan sangat valid oleh ahli media (92%) dan ahli materi (93%). Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dari 52% (sebelum) menjadi 92% (sesudah) penggunaan media. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 40% setelah penggunaan media KOSIR.
3.	Yulia Eka Yanti dan Nur Faizah Nafiatul Himmah dengan judul “Pengembangan Media BUSA SEDAP (Buku Saku Sumber Energi Dan Perubahan) Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar” ¹³ .	Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.	Penelitian Yulia Eka Yanti dan Nur Faizah Nafiatul Himmah mengembangkan tentang media cetak berupa buku saku (Busa Sedap), sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Busa Sedap dinyatakan sangat valid dan layak dengan persentase validasi media 98,6% dan validasi materi 92,5%. Motivasi belajar siswa meningkat dari 33,2% (sebelum) menjadi 75%

¹¹ Ticha Anis Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Si Bindo Pada Materi Bahasa Indonesia Smp Kelas VII Semester I,” 3 (2023).

¹² Yulia Eka Yanti and Devi Indah Sari, “Pengembangan Media Kosir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2021): 186–97, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.181>.

¹³ Yulia Eka Yanti and Nur Faizah Nafiatul Himmah, “Pengembangan Media Busa Sedap (Buku Saku Sumber Energi Dan Perubahan) Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 2, no. 2 (2022): 112–19, <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1612>.

			Canva yang bersifat digital dan interaktif.	(sesudah), sehingga terjadi peningkatan sebesar 41,8%.
4.	Tiara Oktavia dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar” ¹⁴ .	Memanfaatkan aplikasi Canva sebagai basis pengembangan media pembelajaran.	Pada penelitian Tiara Oktavia berfokus pada interaktivitas multimedia untuk mendukung pemahaman materi IPA, sedangkan pada penelitian ini mengintegrasikan Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia interaktif berbasis Canva dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA, Penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan, Siswa menunjukkan ketertarikan dan partisipasi belajar yang lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.
5.	Ria Puspita Sari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar” ¹⁵ .	menggunakan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran.	Penelitian yang digunakan Ria Puspita adalah kuantitatif/quasi eksperimen untuk menguji pengaruh media sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan R&D Skripsi UNJA menggunakan penelitian kuantitatif/quasi eksperimen untuk menguji pengaruh media.	Hasil penelitian menunjukkan Video animasi berbasis Canva meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, Media video animasi membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami, Siswa menunjukkan ketertarikan dan perhatian yang lebih tinggi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel sintesis penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi yang

¹⁴ Tiara Oktavia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”(Skripsi, Universitas Jambi 2024).

¹⁵ Ria Puspita Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Jambi 2024).

berarti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian Ticha Anis Safitri & Ririn Setyorini mengembangkan aplikasi Android untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian Devi Indah Sari & Yulia Eka Yanti menggunakan media konkret tiga dimensi (KOSIR), penelitian Yulia Eka Yanti & Nur Faizah Nafiatul Himmah memanfaatkan media cetak buku saku, penelitian Tiara Oktavia mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva untuk materi IPA di kelas IV SD, serta penelitian Ria Puspita Sari yang menggunakan video animasi berbasis Canva dengan pendekatan kuantitatif.

Meskipun penelitian Tiara Oktavia memiliki kemiripan dalam penggunaan platform Canva pada materi IPA, terdapat perbedaan yang mendasar. Penelitian Tiara berfokus pada multimedia interaktif untuk mendukung pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD dengan materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis web Canva yang memuat fitur-fitur seperti *drag-and-drop*, kuis animasi, dan misi pembelajaran, dengan sasaran siswa kelas VIII MTs pada materi sistem pernapasan, serta berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif berbasis web Canva yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jenjang MTs/SMP pada materi IPA sistem pernapasan. Kombinasi antara platform Canva berbasis web, fitur interaktif yang menarik, dan sasaran materi serta jenjang yang spesifik inilah yang belum dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Adapun alasan dipilihnya materi sistem pernapasan manusia dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, materi sistem pernapasan merupakan salah satu materi IPA kelas VIII yang memuat konsep-konsep abstrak, seperti mekanisme inspirasi dan ekspirasi, pertukaran gas di alveolus, serta proses difusi oksigen dalam darah, yang sulit dipahami siswa apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau buku teks. Kedua,

berdasarkan hasil observasi dan pre-survey di MTsN 2 Nganjuk, materi sistem pernapasan menjadi salah satu materi yang paling sering dikeluhkan siswa sebagai materi yang sulit dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, materi sistem pernapasan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga apabila disajikan melalui media interaktif yang menarik, materi ini berpotensi besar untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa. Keempat, materi ini membutuhkan visualisasi yang kuat untuk menggambarkan organ-organ pernapasan beserta fungsinya secara jelas, sehingga sangat sesuai dengan keunggulan platform Canva yang mampu menyajikan konten visual, animasi, dan elemen interaktif secara menarik. Oleh karena itu, materi sistem pernapasan manusia dipilih sebagai fokus pengembangan media dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang paling membutuhkan inovasi media pembelajaran interaktif dibandingkan materi IPA lainnya pada jenjang yang sama.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Interaktif Web Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi IPA Sistem Pernapasan Kelas VIII di MTsN 2 Nganjuk” Untuk menghindari kebingungan mengenai arti judul, penting untuk mendefinikan terminologi sebelum memberikan penjelasan dan konfirmasi, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Web Canva

Media Interaktif yang dimaksud adalah sebuah aplikasi dan web digital yang dibangun di atas platform Canva, diperkaya dengan fitur-fitur interaktif seperti drag-and-drop, animasi kuis, serta elemen-elemen permainan pencapaian level setelah menguasai materi. Aplikasi ini harus dijalankan secara stabil diperangkat berbasis web, mencatat data keterlibatan mulai dari

jumlah akses, durasi penggunaan dan tingkat penyelesaian level, serta memuat konten yang telah diverifikasi kesesuaiannya dengan kurikulum IPA kelas 8.

2. Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam konteks penelitian ini, peningkatan motivasi belajar melalui skor rata-rata pada instrument kuesioner motivasi belajar yang menggunakan skala Likert 5 poin. Dimana kuesioner tersebut diberikan seluruh siswa setelah penggunaan media. Peningkatan skor disbanding nilai dasar dianggap sebagai bukti keberhasilan media dalam meningkatkan motivasi belajar.

3. Materi sistem pernapasan

Materi sistem pernapasan yang diadopsi meliputi empat kompetensi dasar utama yang tercantum dalam Permendikbud tentang IPA kelas 8, yaitu menjelaskan struktur dan fungsi masing-masing organ pernapasan,

4. Siswa Kelas 8 di MTsN Nganjuk

Sasaran uji coba dan penggunaan media interaktif ini adalah siswa kelas VIII yang terdaftar di MTsN 2 Nganjuk.