

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu faktor penting untuk merubah perilaku dan membentuk pola pikir manusia ke arah positif, inovatif, serta kreatif untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dengan cara lewat pendidikan. Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas, sistem pendidikan harus didukung oleh teknologi yang berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di Indonesia. Melalui pemanfaatan teknologi, penyampaian informasi dalam dunia pendidikan menjadi lebih luas jangkauannya, lebih efisien dari segi waktu dan biaya, serta lebih efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di berbagai jenjang. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa manusia memperoleh pendidikan untuk mencapai kemajuan dan kesempurnaan hidup. Seperti yang dinyatakan dalam firman-Nya dalam QS. Al-Anbiyaa' ayat 80 yang berbunyi.³

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِيَنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ٨٠

³ Dapertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung : Diponegoro, 2014), hal.262

Artinya: Kami mengajarkan pula kepada Daud cara membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan). Maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah). (Q.S. al-Anbiya` :80)

Ayat Al-Qur'an tersebut menggambarkan salah satu bentuk kekuasaan Allah SWT kepada Nabi Daud a.s., yaitu berupa ilmu pengetahuan dan keahlian dalam mengolah besi hingga menjadi lunak tanpa memerlukan proses pembakaran. Keistimewaan ini menjadikan Nabi Daud mampu menciptakan baju besi yang berfungsi sebagai alat perlindungan dalam peperangan pada zamannya. Keahlian yang diberikan oleh Allah ini tidak hanya bermanfaat bagi Nabi Daud secara pribadi, tetapi juga menjadi pengetahuan yang tersebar luas dan memberikan dampak positif bagi umat manusia dari berbagai bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu dan keterampilan adalah bagian dari nikmat Allah yang dapat membawa kemaslahatan jika dimanfaatkan dengan bijak.⁴

Penjelasan diatas menjelaskan bahwasanya Allah SWT menganugraahkan kepada manusia berupa akal dan pikiran yang berguna untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan agar manusia memiliki kepandaian dalam sarana menegakkan perkembangan zaman agar lebih maju. Perkembangan zaman ini dibuktikan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi berupa pembuatan baju logam guna melindungi Nabi Daud dan

⁴ Hafizh Dasuki, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid X (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 1995), 313. PERPUSTAKAAN BUYA MA'RIFAT MARDJANI+2

kaumnya saat terjadi peperangan. Artinya awal perkembangan teknologi dimulai dengan hal-hal yang sederhana serta bermanfaat bagi setiap orang agar informasi dan komunikasi dapat berjalan beriringan guna menunjukkan jati diri seorang manusia.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan memberikan dampak positif yang besar. Teknologi tersebut tidak hanya mempermudah tugas para pendidik, tetapi juga turut berperan dalam meningkatkan kualitas peserta didik. Kualitas seorang anak didik dapat diukur dari prestasi belajarnya, dimana hasil tersebut didapat selama proses pembelajaran berlangsung. Pencapaian hasil belajar siswa tentunya dipengaruhi oleh seberapa tinggi motivasi belajar yang dimilikinya. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik, sedangkan siswa dengan motivasi rendah umumnya memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal.

Pada dasarnya motivasi serta hasil belajar sangat berkaitan erat dikarenakan mampu memberikan perubahan baik dari segi tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa dalam proses belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Perubahan peningkatan motivasi dan hasil belajar juga difaktor berbagai hal misalnya, penggunaan metode dalam mengajar, model pembelajaran, media pembelajaran serta peranan guru sebagai fasilitator saat kegiatan pembelajaran dikelas. Namun, masih banyak ditemukan fenomena yang terjadi paling umum bahwa pembelajaran masih

berpusat pada pendidik atau pembelajaran konvensional. Yang mengakibatkan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa menurun. Maka dari permasalahan tersebut perlunya upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif serta mengikuti perkembangan IPTEK.

Adanya media pembelajaran berbasis teknologi bertujuan sebagai sarana untuk mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan baru, menciptakan karya melalui pemanfaatan media, serta meninggalkan pola pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus atau pemicu yang efektif bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu bentuk alat pembelajaran yang umum digemari oleh siswa adalah media berbasis visual, yang mengutamakan peran indera penglihatan dalam proses pemahaman materi.⁵ Media visual ini terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu proyeksi visual, tampilan visual statis, dan cetakan visual. Infografis ialah satu dari beberapa contoh media visual yang dinilai efektif dalam menyampaikan penjelasan secara ringkas serta menarik bagi khalayak umum maupun peserta didik.⁶

⁵ Nasution, A. H., & Diansyah, A. (2020). Pengembangan media berbentuk infografis dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(3), 261-266. <https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18925>.

⁶ Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran edisi kedua*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Infografis merupakan media visual yang menggabungkan unsur informasi, data, ilustrasi, dan wawasan dalam bentuk desain grafis yang menarik.⁷ Lebih dari sekadar menyajikan data melalui gambar, infografis menekankan aspek estetika dan kreativitas dalam penyampaian. Penggunaan media ini memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi tanpa perlu membaca materi teks yang panjang dan membosankan. Melalui media infografis, minat belajar siswa meningkat karena mereka lebih mudah memahami konsep serta gagasan yang disampaikan secara visual.⁸

Pembuatan media pembelajaran infografis dapat dikelola dengan memperhatikan aspek perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Salah satunya aplikasi yang sering dimanfaatkan dalam memproduksi media pembelajaran infografis ialah Aplikasi Canva. Canva adalah salah satu aplikasi berbasis online yang dikembangkan dalam bidang teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik dan informatif.⁹

Penggunaan aplikasi Canva ini tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi juga merangsang kreativitas dan keterampilan siswa. Oleh

⁷ Putra, R, W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

⁸ Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2021). Studi literatur: Penggunaan media visual infografis dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 3(3), 276-282. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/607>.

⁹ Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, and Dian Eka Sari. 2022. "Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(1):171–80. doi: 10.31849/dinamisia.v6i1.8340.

karena itu, Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, seperti pembuatan gambar, grafik, video pembelajaran, presentasi, dan masih banyak lagi.¹⁰ Pada kajian ini, peneliti memanfaatkan berbagai template yang tersedia, khususnya template infografis berupa power point yang menarik, untuk mengembangkan media pembelajaran tentang ekologi dan keanekaragaman hayati.

Berdasarkan hasil observasi saat magang, yang meliputi pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran serta wawancara dengan guru biologi di MTs Sunan Kalijogo Kediri, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwasanya tempat penelitian yang digunakan, peserta didik mayoritas berasal dari siswa pondok, yang mengalami kesulitan dalam menjaga motivasi belajar mereka. Hasil observasi awal mengungkap bahwa sebagian besar peserta didik yang berasal dari pondok kurang antusias saat mengikuti pelajaran umum terutama pembelajaran IPA. Partisipasi mereka dalam kelas tergolong pasif, dan nilai evaluasi akademik mereka menunjukkan hasil yang belum optimal. Hal ini diperparah dengan metode pengajaran konvensional yang masih dominan, seperti ceramah satu arah

¹⁰ Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 80-85.

tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Padatnya aktivitas harian di pondok juga membuat siswa cepat merasa lelah, sehingga sulit berkonsentrasi saat belajar di kelas formal. Situasi ini menegaskan pentingnya pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti infografis berbasis Canva, untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar para peserta didik. Kondisi siswa seperti ini sangat tidak baik karena kurangnya keinginan untuk belajar dalam diri siswa.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya bidang Biologi, dirancang untuk memberikan pengalaman nyata (konkret) dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik mampu menganalisis fenomena serta merumuskan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan. Salah satu pokok bahasan dalam pembelajaran IPA yang relevan dengan persoalan Biologi adalah topik Ekologi dan Keanekaragaman Hayati, yang mempelajari interaksi makhluk hidup dengan lingkungan serta berbagai bentuk pencemaran lingkungan. Penguasaan terhadap materi ini penting untuk membentuk kesadaran peserta didik dalam memahami, menjaga, dan melestarikan lingkungan sekitarnya.

Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran lingkungan peserta didik sejak dini. Penelitian ini menjadi penting karena mayoritas siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga berasal dari lingkungan pondok pesantren yang pada umumnya memiliki

kegiatan belajar yang padat dan berfokus pada aspek keagamaan. Dalam konteks tersebut, pengenalan terhadap isu-isu lingkungan seperti kelestarian ekosistem dan keanekaragaman hayati kerap kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Padahal, pendidikan lingkungan hidup yang dikaitkan dengan nilai-nilai keagamaan dapat meningkatkan kepedulian dan sikap bertanggung jawab siswa terhadap alam sekitar.¹¹

Selain itu, penyampaian materi ini kemungkinan terhambat oleh sifat materi yang abstrak, sehingga diperlukan pemvisualisasian yang lebih jelas agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selama ini, pembelajaran tentang ekologi dan keanekaragaman hayati cenderung dilakukan melalui metode ceramah yang membuat siswa kurang antusias, sehingga prestasi hasil belajar yang diperoleh pun tidak optimal.

Untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekologi dan keanekaragaman hayati, diperlukan sumber belajar yang dapat menggambarkan konsep-konsep secara jelas dan konkret, sehingga materi tidak terasa lagi begitu abstrak. MTs Sunan Kalijogo Kediri memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran ini. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal karena guru belum sepenuhnya menguasai penggunaan alat yang tersedia dan pengelolaan waktu pengajaran untuk materi ini memerlukan perhatian lebih.

¹¹ Sari, R. P., & Susanti, R. (2021). Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup dalam Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 101–108.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran infografis, seperti presentasi *Power Point* interaktif, menjadi alternatif yang menarik. Infografis berbasis Canva hadir sebagai solusi yang memvisualisasikan konsep-konsep ekologi secara lebih sederhana dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada topik sains yang kompleks.¹² Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi canva menjadi pilihan bagi peneliti untuk dijadikan sebagai keterbaruan dalam komponen pembelajaran.

Melalui ulasan latar belakang yang disampaikan di atas, maka penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo Kediri” Hal ini perlu dilakukan untuk melihat seberapa besar faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva, khususnya pada topik Ekologi dan Keanekaragaman Hayati, Hasilnya, dengan menggunakan media pembelajaran infografis seperti ini, dapat dipastikan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII dapat meningkat.

¹² Fitriyani, N., Ramdani, A., & Kurniawati, R. D. (2020). Pengaruh media infografis terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 650–656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.415>](<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.415>)

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari keterangan yang sudah dipaparkan di latar belakang, penulis dapat mengidentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut:

- a. Beberapa siswa terutama siswa dari lingkungan pondok kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran karena penggunaan media yang kurang menarik perhatian mereka..
- b. Guru seringkali memakai buku teks atau modul, sehingga siswa malas membaca dan kurang fokus saat guru menjelaskan.
- c. Terdapat kurangnya strategi yang efektif dari pendidik dalam menyampaikan materi, yang menjadikan siswa tidak aktif dan berpartisipasi sedikit dalam belajar.
- d. Motivasi siswa untuk belajar tentang ekologi dan keanekaragaman hayati rendah karena metode pengajaran yang tradisional dan tidak menarik.

2. Batasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang telah di kaji pada point satu, didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya berfokus terhadap pengukuran hasil belajar pada kemampuan kognitif siswa selama berlangsungnya proses kegiatan belajar (didasari oleh teori menurut taksonomi Bloom).

- b. Penelitian yang dilakukan dibatasi pada pengukuran terhadap motivasi dari siswa di MTs Sunan Kalijogo Kediri (didasari oleh teori menurut Hamzah Uno)
- c. Media infografis yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa *power point interaktif* dengan basis aplikasi canva.
- d. Penelitian ini hanya fokus pada topik ekologi dan keberagaman hayati.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa rumusan masalah yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis dengan basis aplikasi Canva terhadap motivasi belajar pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri?
- 2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis dengan basis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati di kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri?
- 3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis dengan basis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi canva terhadap motivasi siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII Di MTs Sunan Kalijogo Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran infografis berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII Di MTs Sunan Kalijogo Kediri.
3. Untuk mengetahui tingkat pengaruh media infografis berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati di kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan memberikan dua manfaat utama, yakni dalam aspek teoritis dan aspek praktis:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini bertujuan memperluas ilmu pengetahuan, menciptakan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi sebagai alternatif penyelesaian masalah pembelajaran, serta mendukung peningkatan motivasi dan prestasi siswa. Di samping itu, temuan dari penelitian ini bisa dijadikan salah satu sumber acuan dalam merancang media pembelajaran inovatif berbasis Canva di bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat berperan dalam mendukung berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Lembaga Kampus UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi positif dan berfungsi sebagai sumber literatur pelengkap, bahan pertimbangan akademik, sekaligus titik awal bagi mahasiswa yang hendak meneliti lebih jauh tentang penggunaan infografis melalui aplikasi Canva. Secara khusus, juga bisa dijadikan sebagai salah satu sumber acuan dalam meneliti bagaimana pengaruh media tersebut terhadap meningkatnya motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di dunia pendidikan.

b. Bagi Lembaga

Diharapkan memberikan nilai tambah sebagai bahan acuan dalam memahami penggunaan media infografis berbasis Canva dalam dunia pendidikan. Dengan penerapan media yang menarik dan interaktif, diharapkan mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa serta berperan dalam peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung pengembangan lembaga pendidikan, khususnya dalam upaya inovasi kegiatan belajar-mengajar sesuai berkembangnya teknologi dan kebutuhan peserta didik masa kini.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan bagi guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator pembelajaran. Guru didorong untuk terus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan media infografis berbasis Canva, yang menyediakan berbagai fitur visual dan interaktif. Media ini tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga mampu mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Mampu memberikan dampak positif bagi pelajar melalui penerapan media ajar yang lebih bervariasi dan mudah diakses. Infografis berbasis Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mengasikkan atau berwarna, membangkitkan semangat belajar, dan juga mendukung siswa untuk lebih memahami serta menguasai materi pelajaran dengan lebih optimal.

e. Bagi Peneliti

Kajian ini memberikan pengalaman yang berharga dalam memperluas wawasan dan kemampuan akademik peneliti. Selain itu, penulis harap temuan ini juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan kajian sejenis, terutama dalam konteks penggunaan media infografis berbasis Canva yang kreatif dan sesuai dengan landasan teori yang diperoleh selama perkuliahan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa ruang lingkup yang mencakup:

a. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini difokuskan pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati yang diajarkan pada peserta didik kelas VII semester genap di MTs Sunan Kalijaga Kediri. Materi ini mencakup subtopik seperti hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungannya, rantai makanan, piramida makanan, serta jenis-jenis keanekaragaman hayati di Indonesia.

b. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah infografis berbasis aplikasi Canva berupa *power point interaktif*. Infografis dirancang sebagai alat bantu visual untuk menyampaikan informasi pembelajaran secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan Canva dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan desain visual yang interaktif dan fleksibel untuk pembelajaran daring maupun luring.

c. Ruang Lingkup Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu:

Variabel bebas (independen): Penggunaan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva.

Variabel terikat (dependen): Motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati.

Motivasi belajar yang dimaksud mencakup aspek minat, perhatian, dan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar diukur melalui capaian kognitif siswa yang diperoleh dari tes evaluasi sebelum dan sesudah pembelajaran.

d. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga Kediri tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan pada dua kelas, masing-masing sebagai kelas eksperimen (yang menggunakan media infografis Canva) dan kelas kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional). Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik kelas.

e. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini diantaranya: terdapat penggunaan media infografis berbasis canva berupa power point interaktif, tingkat motivasi dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

f. Ruang Lingkup Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Kalijaga Kediri yang berlokasi di Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Waktu

pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai dari perencanaan desain pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar.

G. Penegasan Istilah

Berikut penegasan pada kata kunci yang muncul dalam pembahasan penelitian ini:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dikutip dalam bahasa Latin, istilah media berarti pengantar. Pada dunia pendidikan, media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai penyampaian pesan yang berisikan pengetahuan kepada siswa, dengan tujuan menggapai hasil belajar optimal dan efisien. Selain itu, media dalam kegiatan belajar mengajar mencakup berbagai jenis alat bantu, baik yang berbentuk grafis, foto, maupun elektronik, yang memiliki peran dalam menangkap, mengolah, dan menampilkan informasi dalam bentuk visual dan verbal.¹³

b. Infografis

Infografis adalah media pembelajaran dua dimensi yang menyajikan informasi secara visual dan ringkas untuk memudahkan pemahaman materi yang abstrak dan kompleks. Melalui elemen seperti gambar, teks, warna, dan ikon, infografis membantu siswa memahami

¹³ Hasan, M. (2021). Media pembelajaran (T. Media, Ed.). CV Tahta Media Group.

materi lebih cepat, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya ingat mereka.¹⁴

c. Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan beragam fitur untuk mendukung pembelajaran, seperti pembuatan presentasi, poster, infografis, dan media visual lainnya. Platform ini membantu mengembangkan kreativitas, mendukung kolaborasi, serta mempermudah penyampaian materi secara visual di lingkungan kelas.¹⁵

d. Motivasi Belajar

Dorongan untuk belajar, yang disebut motivasi, berasal dari faktor internal dan eksternal dalam diri seseorang. Ini bisa diartikan sebagai suatu upaya yang sadar untuk mengubah perilaku seseorang sehingga mendorong mereka untuk bertindak, dengan tujuan untuk meraih hasil atau mencapai sasaran yang diinginkan¹⁶

e. Hasil Belajar

Merupakan perolehan dari usaha yang telah dicapai siswa setelah menjalani pengalaman belajar. Dalam proses belajar, tugas pendidik bukan sekedar memberikan materi pelajaran saja, tetapi juga

¹⁴ Batubara, H.H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: Graha Edu

¹⁵ Canva. (n.d). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/

¹⁶ Mukhtar, R. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Siswa Kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta. Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni UNY [Universitas Negeri Yogyakarta]. [https://eprints.uny.ac.id/18297/1/SKRIPSI%20RADINAL%20MUKHTAR,20\(2809208241033\),9](https://eprints.uny.ac.id/18297/1/SKRIPSI%20RADINAL%20MUKHTAR,20(2809208241033),9).

melakukan penilaian untuk mengukur keberhasilan belajarnya. Pengukuran dalam belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, psikomotorik, serta afektif.¹⁷

f. Materi Pembelajaran Ekologi dan keanekaragaman hayati

Keanekaragaman hayati atau biodiversitas sering digambarkan sebagai istilah untuk menjelaskan berbagai jenis kehidupan di alam semesta, yang mencakup tanaman, hewan, jamur, mikroba, gen, dan elemen lingkungan yang berpengaruh. Menurut Widia (2018), penting untuk melindungi keragaman tumbuhan dan hewan di Indonesia demi kepentingan generasi mendatang.¹⁸

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada semua yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang terencana. Hal ini bertujuan agar proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran adalah *Power point interaktif*.

b. Infografis

¹⁷ Homroul Fauhah dan Brilliant Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) 9, no. 2 (2021): 321–334, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

¹⁸ Sriastuti, W., Herawatiningsih, R., & Tavita, G. E. (2018). Keanekaragaman jenis tumbuhan yang berpotensi sebagai tanaman hias dalam kawasan IUPHHK-HTI PT. Bhatara Alam Lestari di Desa Sekabuk Kecamatan Sadaniang Kabupaten Mempawah. Jurnal Hutan Lestari, 6(1), 147–157. <https://doi.org/10.26418/jhl.v6i1.24288>

Penggunaan infografis dalam media pembelajaran dalam bentuk *power point interaktif* ditampilkan sebagai presentasi yang menunjukkan visual (gambar) yang lebih menarik. Tujuan dan fungsinya adalah untuk membuat informasi yang rumit menjadi lebih sederhana sehingga pembaca dapat memahaminya dengan baik. Selain grafik, infografis juga terdiri dari berbagai elemen, seperti kombinasi gambar ilustrasi, ikon, foto, dan teks untuk menciptakan visualisasi data yang menarik.

c. Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menawarkan banyak template dan alat desain yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, serta inovatif.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar mengacu pada dorongan atau semangat yang mendorong peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Motivasi ini bisa berasal dari berbagai faktor seperti minat pada subjek tertentu, tujuan pribadi, pengakuan atas pencapaian, dukungan dari orang lain, atau rasa ingin tahu untuk terus meningkatkan diri sendiri.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah cakupan pencapaian atau prestasi diakhir pengalaman yang didapatkan siswa sesuai menerima pembelajaran dalam kelas, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

f. Materi Pembelajaran Ekologi dan Keanekaragaman Hayati

Materi ini mencakup konsep-konsep tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya serta variasi kehidupan yang ada di bumi, yang diajarkan pada mata pelajaran IPA kelas VII sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MTs.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun untuk memudahkan pemahaman atau maksud yang disampaikan, sehingga uraian dapat diikuti secara runtut dan teratur. Sistematika penulisannya dalam naskah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal skripsi memuat cover penelitian, judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, motto, lembar persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, halaman daftar lampiran serta abstrak.
2. Bagian Inti
 - Bab I Pendahuluan: Menyajikan latar belakang masalah, identifikasi serta pembatasan masalah. Selain itu, bab ini juga mencakup rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan variabel, serta sistematika pembahasan.

- Bab II Landasan Teori: Bab ini membahas berbagai teori-teori yang membahas variabel ataupun sub variabel dari penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori serta hipotesis penelitian.
 - Bab III Metode Penelitian: Menjelaskan metode penelitian yang diterapkan, mencakup desain penelitian, variabel, sumber data, instrumen, serta teknik pengumpulan, analisis data dan proses tahapan dari penelitian.
 - Bab IV Hasil Penelitian: Menguraikan hasil penelitian dan pengujian hipotesis hasil penelitian yang telah dilakukan.
 - Bab V Pembahasan: Menganalisis hipotesis dari rumusan masalah penelitian.
 - Bab VI Penutup merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi pihak terkait, terutama bagi pengembangan lembaga pendidikan.
3. Pada bagian akhir, skripsi ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran, serta riwayat hidup penulis.