
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP

Ahmad Gozali ^{1*)}, Sulis Janu Hartati ¹⁾, Ahmad Hatip ¹⁾

¹⁾ Pendidikan Matematika, Universitas Dr. Soetomo, Indonesia

* ghozalia962@gmail.com

Article History:

Diterima 18 Juli 2025

Disetujui 28 Juli 2025

Dipublikasikan 30 Juli 2025

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, hasil belajar

Keywords: *development, interactive learning media, learning motivation, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat inovasi yakni sebuah media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Model ADDIE memiliki lima langkah yakni analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni angket validasi ahli untuk materi, media, motivasi, tes, angket respon peserta didik, serta lembar soal pretest dan posttest. Validasi ahli dilakukan oleh beberapa dosen FKIP Universitas Dr. Soetomo dan dua guru SMP Brawijaya Sakta I Surabaya serta lembar angket respon peserta didik diisi oleh 10 siswa kelas VIII SMP Mardi Siwi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh rata-rata yakni 35.5 dengan persentase 80.5% dengan kategori layak, validasi ahli media memperoleh rata-rata 39 dengan persentase 89% dengan kategori sangat layak, validasi ahli tes memperoleh rata-rata yakni 20.5 dengan persentase 85% dengan kategori sangat layak, validasi ahli motivasi memperoleh rata-rata 23,5 dengan persentase 97,5% dengan kategori sangat layak dan hasil angket respon peserta didik SMP Mardi Siwi memperoleh rata-rata 21 dengan persentase 87% dan mendapat kategori sangat praktis. Hasil analisis hasil belajar berdasarkan pretest dan posttest siswa menggunakan Uji Wilcoxon didapatkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 dan hasil analisis motivasi belajar siswa Uji Paired Sampel T-Test pada hasil motivasi belajar diperoleh nilai Sig. yakni sebesar 0,000 sehingga ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Abstract

This development research aims to create an innovation, namely an interactive learning medium based on Canva for single-variable linear equations and inequalities. The ADDIE model has five steps, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instruments used include expert validation questionnaires for the material, media, motivation, and tests; student response questionnaires; and pretest and posttest question sheets. Expert validation was conducted by several lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education at Dr. Soetomo University and two teachers from Brawijaya Sakta I Junior High School in Surabaya, while the student response questionnaires were completed by 10 eighth-grade students from Mardi Siwi Junior High School. The research results showed that expert validation of the material obtained an average of 35.5 with a percentage of 80.5% in the acceptable category, expert validation of the media obtained an average of 39 with a percentage of 89% in the very acceptable category, expert validation of the tests obtained an average of 20.5 with a percentage of 85% in the very acceptable category, expert motivation validation obtained an average of 23.5 with a percentage of 97.5% in the very acceptable category, and the results of the student response questionnaire from SMP Mardi Siwi obtained an average of 21 with a percentage of 87% and were categorized as very practical. The results of the analysis of learning outcomes based on the pretest and posttest of students using the Wilcoxon Test showed that the Sig. (2-tailed) value of 0.002. The analysis of

PENDAHULUAN

Matematika ialah sarana berpikir, berkomunikasi, serta menyelesaikan masalah. Ini membantu orang menjadi lebih baik dalam penalaran, logika, berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan keterampilan matematika lainnya (Murtianto, 2013). Minat siswa terhadap pelajaran matematika memegang peranan penting dalam menentukan motivasi belajarnya. Ketika siswa memiliki minat yang rendah terhadap matematika, mereka cenderung kurang termotivasi untuk mempelajari dan memahami konten. Oleh karena itu, meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran ini ialah salah satu kunci peningkatan motivasi belajarnya serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Minat belajar siswa tentunya dipengaruhi oleh motivasi siswa karena motivasi berperan sebagai pendorong untuk melakukan suatu tindakan.

Motivasi ialah salah satu kekuatan pendorong yang membuat siswa mau terlibat dalam pembelajaran dan membimbingnya untuk mencapai hasil tertentu (Arianti, 2019). Motivasi yang kuat dan terdefinisi menentukan intensitas niat belajar siswa. Siswa yang punya motivasi kuat dan jelas selama prosedur pembelajaran kemungkinan besar akan bertahan dan berhasil. Media belajar yang interaktif dan menarik berkontribusi besar dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan konten secara lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Oleh karena itu, pendayagunaan media pembelajaran dijadikan solusi untuk peningkatan partisipasi dan semangat siswa untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang berperan sebagai media penyampaian informasi dari pengirim ke penerima guna menarik perhatian siswa selama pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran (Budiman, 2016). Dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan Information and Comuunication Technologies (ICT), pembelajaran matematika membuat lebih mudah dan mengasyikan.

Media pembelajaran hendaknya menarik dan interaktif bagi siswa sehingga siswa menikmati pembelajaran dan menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif dalam belajar. Mediappembelajaraninteraktif ini menciptakan sistem pembelajaran yang aktif antara guru serta siswa, karena respon siswa terhadap guru merupakan tujuan pembelajaran.

Mediappembelajaraninteraktif merupakan fitur yang menyatukan bermacam vidio, animasi, gambar serta audio menjadi satu unsur untuk memungkinkan terjadinya interaksi antar pengguna aplikasi. Media interaktif mencakup kombinasi gambar, animasi, dan audio untuk menciptakan presentasi yang menarik. Tampilan ini mengurangi kebosanan siswa akibat pembelajaran yang membosankan dan menjadikan siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan dan observasi pembelajaran (Novitasari, 2016).

Canva merupakan aplikasi desain yang diakses secara online dengan berbagai menu editing yang dapat digunakan untuk membuat beragam desain grafis brosur, grafis, banner, dan editing foto. Canva mempermudah guru membuat media belajar serta mempermudah guru dalam menerangkan materinya. Canva dapat menampilkan gambar, video, teks, suara, animasi, diagram, dan lainnya sesuai permintaan, sehingga memudahkan siswa untuk mengkaji materi yang diajarkan guru, dan tampilannya yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada kegiatan (Diana dan Jaya, 2021).

Penelitian mengenai pengembangan Mediappembelajaraninteraktif berbasis Canva telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti dahulu. Hasil penelitian “Pengembangan Mediappembelajaraninteraktif Siswa SD Menjadi Materi Pecahan Berbasis Canva” (Kowiyah, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak dijadikan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III. Tingkat respons tanggapan siswa mencapai 89 persen. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan (Amelia, Devika, Suryani, 2023) berjudul “Pengembangan Mediappembelajaraninteraktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas 4 SD Negeri 80 Palembang”, berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti Menyatakan bahwa kesimpulan berikut dapat diambil bahwa Canva merupakan mediappembelajaraninteraktif yang diformulasikan sudah praktis, efektif dan valid.

Tugas pembelajar adalah mengemas, memotivasi memfasilitasi, dan menjadi tutor bagi pembelajar, dari seseorang yang tidak mengerti sesuatu untuk menjadi orang yang mengerti segalanya. Kesulitan belajar dapat terjadi pada siapapun saat mengikuti proses belajar. Mengajar bukan sekedar menyodorkan atau mencekoki materi, dikunyah dan ditelan begitu saja. Akan tetapi informasi yang pembelajar dapat dipahami dengan proses yang sesuai dengan karakteristik pembelajar (Fatirul dan Leksono, 2020). Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SMP dengan tujuan untuk mengembangkan media belajar yang menarik serta interaktif untuk mempermudah siswa dalam pemahaman konsep persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dikembangkan peneliti ialah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang memiliki tujuan guna memperoleh produk. Menurut Sugiyono, definisi arti pengembangan Research and Development (R&D) biasanya diartikan sebagai cara atau alur guna membuat produk baru maupun memperbaiki produk yang telah tersedia (Putra et al., 2020). Menurut (Irnawati, 2013) penelitian pengembangan ialah suatu prosedur dalam membuat produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah tersedia dan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk tersebut. ADDIE adalah model yang dipakai pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Model ADDIE mempunyai lima langkah yakni analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup berbentuk checklist dengan skala likert yang dibagi menjadi empat kategori. Bentuk angket tersebut dipilih karena lebih cepat dalam pengisian dan kemudahan dalam pengisian jawaban, sebab pengisi angket hanya tinggal memberikan checklist di kolom yang sudah disediakan, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh ahli serta hasil uji coba kepada peserta didik kelas VIII SMP Mardi Siwi Surabaya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Validitas suatu instrumen, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (sukardi, 2011). Uji validitas media ajar lubang hitam dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan menghitung persentase nilai hasil validasi berikut:

$$presentase = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh maka produk hasil pengembangan semakin baik tingkat kelayakannya. Kriteria dalam pengambilan keputusan dalam validasi media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media pembelajaran

Presentase	Kategori
0% – 20%	Sangat Tidak Layak
21% – 40%	Kurang Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak

Presentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan yang telah dilakukan adalah hasil dari penerapan langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE dengan tahapan analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Produk pengembangan media pembelajaran ini berbasis perangkat lunak interaktif pada mata pelajaran matematika materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VIII.

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Analyze (analisis)

Tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis materi. Dari analisis tersebut diketahui siswa mengalami kendala pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel serta siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa memudahkannya dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta bisa diakses secara mudah pada saat mempelajarinya.

b. Design (perancangan)




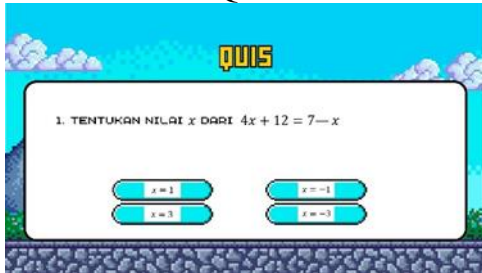


Dalam tahapan desain ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini antara lain: halaman judul, menu utama, menu materi, materi, quiz, pembahasan, latihan soal, dan halaman penutup.

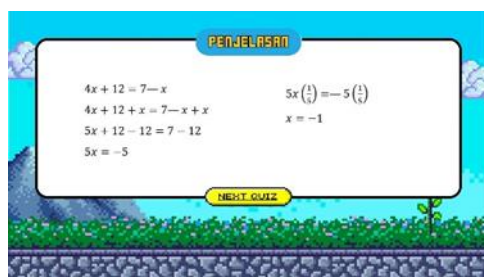
c. Development (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari tahap pengembangan yaitu:

1. Media belajar materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel berbasis Canva

Tabel 2. Hasil Pengembangan Media

Halaman Judul	Menu Utama
	
	
<p style="text-align: center;">Materi</p>	<p style="text-align: center;">Quis</p>
	
<p style="text-align: center;">Pembahasan</p>	<p style="text-align: center;">Latihan Soal</p>



2. Hasil validasi ahli, terdapat empat angket yang divalidasi oleh ahli:
 - a. Validasi Media, Validasi media dilakukan oleh Bapak Windi Setiawan S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Matematika dan Ibu Yani Sugiarti S.Ag selaku guru TIK kelas 8 SMP Brawijaya Sakta I. Hasil rata-rata yang diperoleh validasi media oleh validasi ahli sebesar 39 dengan presentase 88% hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Meskipun begitu validator menyatakan multimedia interaktif perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek, yaitu: 1) perlu perbaikan pada penggunaan jenis font pada beberapa bagian, 2) membagikan link media pada saat pelaksanaan penelitian agar siswa lebih mudah mengakses media.
 - b. Validasi Materi, Validasi materi dilakukan oleh Ibu Lusiana Prastiwi S.Si., M.Si selaku dosen Pendidikan Matematika dan Ibu Tri Ernawati S.Pd selaku guru matematika kelas 8 SMP Brawijaya Sakta I. Hasil rata-rata yang diperoleh validasi materi sebesar 35,5 dengan presentase 80,5% hasil tersebut berada pada kategori layak. Meskipun begitu validator menyatakan materi pada multimedia interaktif perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek, yaitu: 1) perlu ditambahkan sifat-sifat pertidaksamaan, 2) diperbaiki cara penulisan himpunan 76 penyelesaian, 3) penggunaan kalimat lebih sederhana agar lebih mudah dimengerti siswa SMP.
 - c. Validasi Tes, Validasi media dilakukan oleh Ibu Lusiana Prastiwi S.Si., M.Si selaku dosen Pendidikan Matematika dan Ibu Tri Ernawati S.Pd selaku guru matematika kelas 8 SMP Brawijaya Sakta I. Hasil rata-rata yang diperoleh validasi tes oleh validasi ahli sebesar 20 dengan presentase 83% hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Meskipun begitu validator menyatakan soal tes perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek, yaitu: memberikan sedikit variasi pada soal.
 - d. Validasi Angket Motivasi, Validasi media dilakukan oleh Bapak Nuril Huda S.Ag., M.Pd dan Bapak Dr. Muhajir M.Ed selaku dosen Pendidikan Matematika. rata-rata yang diperoleh validasi angket motivasi oleh validasi 77 ahli sebesar 23 dengan presentase 95% hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Validator menyatakan angket motivasi belajar tidak perlu dilakukan revisi.

3. Hasil uji coba media.

Hasil angket respon memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 21 dengan persentase sebesar 87% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan setiap aspek mendapatkan kategori interpretasi sangat bagus. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis canva sudah dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa dilakukan uji coba kembali.

4. Revisi

Setelah dilakukan validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan, langkah selanjutnya yang diambil oleh peneliti yakni melakukan revisi media pembelajaran interaktif berbasis canva sesuai dengan kritik dan saran dari para layakator.

d. Implementation (implementasi)

Implementasi atau pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis canva pada pembelajaran matematika yang dilakukan di kelas VIII Smp Brawijaya Sakta I Surabaya dengan jumlah 12 siswa. Proses ini dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan rincian 1) pemberian materi tanpa menggunakan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, 2) peneliti memberikan soal pre test untuk siswa, 3) peneliti menyampaikan materi menggunakan media yang telah dirancang oleh peneliti, siswa diberikan

barcode untuk mengakses media. 4) pemberian soal post test dan angket motivasi kepada siswa untuk mengukur apakah penggunaan media berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.

e. Evaluation (evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran yang sudah dirancang dan dibuat oleh peneliti. Hasil rata-rata nilai pretest yang diperoleh sebesar 24 dan hasil rata-rata nilai posttest yang diperoleh sebesar 81. Hasil belajar siswa dari pretest dan posttest akan di gunakan untuk bahan analisis guna untuk memperoleh hasil perbedaan antara sebelum perlakuan menggunakan media pembelajaran dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran yang telah di buat oleh peneliti.

2. Penyajian Data Hasil Implementasi

a. Hasil Belajar Siswa

Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis canva pada saat proses pembelajaran. Berikut hasil analisis uji wilcoxon menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 23

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Wilcoxon Hasil Belajar Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	12 ^b	6,50	78,00
	Ties	0 ^c		
	Total	12		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

		posttest - pretest
Z		-3,095 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		,002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil analisis uji Wilcoxon di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) yakni sebesar 0,002 yang artinya lebih kecil 87 dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terima *H1* yang artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

b. Motivasi Belajar Siswa

Uji Paired Sampel T-Test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua tes. Berikut hasil analisis uji Wilcoxon menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 23.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Paired Sampel T-Test Motivasi Siswa Paired Samples Test

Paired Differences						
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper		

Pair 1	sebelum diberikan perlakuan- setelah diberikan perlakuan	-12,16667	1,69670	,48979	-	-	-24,840	11
					13,24470	11,08864		

Dari hasil analisis uji Wilcoxon di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. yakni sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terima H_1 yang artinya ada media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk yakni Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis canva pada persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variable dengan bantuan media pembelajaran interaktif ini, sehingga pembelajaran lebih inovatif dan tidak membosankan.

Media interaktif ini dikembangkan disusun dengan tujuan memfasilitasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sekarang. Pemanfaatan dari multimedia ini menjadi dampak yang baik sehingga mempermudah siswa dalam proses belajar serta dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta evaluasi juga dilakukan pada beberapa tahap sebelumnya dengan melakukan beberapa perbaikan agar aplikasi menjadi layak diterapkan. Pemakaian media pembelajaran digital berbasis canva dapat membantu guru meningkatkan pemahaman dan literasi digital, serta meningkatkan kreativitas guru dengan membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif (Susanti & Ummah 2021). Antusiasme peserta didik untuk belajar memakai media canva mengalami kenaikan yang ditunjukkan oleh partisipasi aktif mereka dalam pelajaran (Jupri 2022).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil respon peserta didik pada penelitian tersebut diperoleh skor presentase 89% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III SD.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh

Anisa Fauziah, Aan Hendrayana, dan Rudi Hariyadi (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu Ipa Kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan mendapatkan hasil rata-rata validasi ahli 85,6% kategori "Valid" serta validasi ahli materi 86,3% dengan kategori "Valid". Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata 100% keefektifan media berbasis canva pada materi suhu IPA kelas VII dengan, meskipun 32% siswa gagal menyelesaikan ujian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis canva dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan berisi penjelasan apa arti hasil dan implikasinya untuk kajian di masa depan, dengan maksud menginterpretasikan dan memaknai hasil penelitian sesuai dengan teori yang digunakan namun tidak hanya sekedar menjelaskan temuan. Hubungkan hasilnya dengan pertanyaan yang diajukan di bagian pendahuluan. Jika lebih dari satu tujuan penelitian, maka penulis harus mengurutkan bentuk kronologis di pembahasan dengan membuat sub-sub pembahasan. Tunjukkan bagaimana penulis menafsirkan informasi yang terkumpul selama penyelidikan, bagaimana hubungan antara fakta yang teramati selama penyelidikan dengan kumpulan teori atau pengetahuan yang telah mapan, penyusunan teori baru, modifikasi teori yang

telah ada, serta implikasi hasil penelitian. Penulis dipersilahkan untuk menyatakan pendapatnya, apakah setuju atau bahkan memiliki pendapat berbeda dengan karya yang telah terbit sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Brawijaya Sakta I Surabaya dapat disimpulkan bahwa: 1) Media pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel memenuhi kriteria layak. Dengan hasil analisis materi diperoleh skor rata-rata 33,5 dengan persentase 80,5% dan termasuk dalam kategori layak, hasil analisis media diperoleh skor rata-rata 39 dengan persentase 88,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak, hasil analisis angket respon peserta didik mendapatkan skor rata-rata 21 dengan persentase 87% dan mendapat kategori sangat layak; 2) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis canva pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797-810.
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem posing berbantuan media semi konkret terhadap kompetensi pengetahuan matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385-393.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). pengembangan materi ajar dasar listrik dan elektronika berbasis canva di smk negeri 5 padang. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 9(1), 32-39.
- Fauziyah, A., Hendrayana, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu IPA Kelas VII. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 586-597.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323-330.
- Fatirul, L., & Leksono, I. P. (2020). Bahan Ajar-Modul Desain Pengembangan Intruksional.
- JUPRI, J. (2022). Pengaruh Penggunaan Edmodo Dan Kemampuan Guru Dalam Mendesain Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Pai (Studi Di Sma Negeri 1 Dan Ma Negeri Kota Cilegon). *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 72-84.
- Murtianto, Y. H. (2013). Pengembangan Kurikulum Berdiferensiasi Mata Pelajaran Matematika SMA untuk siswa Cerdas Istimewa dan Berbakat Istimewa di Kelas Akselerasi. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 1(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Susanti, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 115-128.