



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Siti Habibah Azzahro¹, Sutiah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

E-mail: habibahazzahro17@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-09 Keywords: <i>Interactive Multimedia; Canva; Project Based Learning; Motivation; Learning Outcomes.</i>	Due to the lack of variety in learning media used in the Akidah Akhlak subject, which affects students' motivation and learning outcomes, this study aimed to develop interactive multimedia based on Canva using the Project-Based Learning (PjBL) approach to enhance the motivation and learning outcomes of Grade X students at MA Miftahul Huda Prigen. The study employed the ADDIE development model and collected data through observation, expert validation questionnaires, as well as pre-test and post-test using a one-group pretest-posttest design. The results showed that the developed multimedia was highly feasible, with an average expert validation score of 92%, very practical according to teachers (97.5%) and students (91%), and effective in increasing students' learning motivation from 67.14 to 91.42 and learning outcomes from 62.64 to 89.71. These findings indicate that Canva-based interactive multimedia using the PjBL approach is feasible, practical, and effective for teaching Akidah Akhlak.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-09 Kata kunci: <i>Multimedia Interaktif; Canva; Project Based Learning; Motivasi; Hasil Belajar.</i>	Dalam kondisi kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di MA Miftahul Huda Prigen. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan mengumpulkan data melalui observasi, angket validasi ahli, serta pre-test dan post-test dengan desain one group pretest-posttest. Hasil menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan rata-rata penilaian ahli sebesar 92%, sangat praktis menurut guru (97,5%) dan siswa (91%), serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dari 67,14 menjadi 91,42 dan hasil belajar dari 62,64 menjadi 89,71. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses aktif memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman dan interaksi. Dalam konteks pendidikan Islam, belajar tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Motivasi belajar memainkan peran penting dalam keberhasilan proses pendidikan; motivasi yang tinggi mendorong siswa lebih aktif dan antusias, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

Namun, pembelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen masih didominasi metode ceramah, membuat siswa kurang aktif dan menunjukkan motivasi rendah. Data awal menunjukkan 45% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Di sisi lain, model Project Based Learning (PjBL) dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui proyek-proyek kontekstual yang relevan. Kombinasi antara Canva sebagai media pembelajaran visual dan PjBL sebagai pendekatan pembelajaran aktif memungkinkan siswa menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran berbasis teknologi, fasilitas TIK di sekolah sudah cukup memadai, dan guru membutuhkan media yang mendukung pembelajaran aktif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL menjadi solusi strategis untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik di MA Miftahul Huda Prigen. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah, peserta didik kurang aktif, dan media pembelajaran belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Berdasarkan temuan ini, dirancanglah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital, yaitu multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun alur pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan media visual dari Canva. Materi yang digunakan mengacu pada kurikulum yang berlaku, khususnya materi Akhlak Terpuji, dengan penyusunan konten visual, audio, dan elemen interaktif untuk mendukung aktivitas belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Rancangan media memuat panduan tugas proyek, aktivitas kolaboratif, dan refleksi nilai-nilai keislaman. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal (prototype) berdasarkan desain yang telah dirancang, kemudian dilakukan validasi oleh empat ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Setiap ahli memberikan masukan mengenai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian pendekatan pembelajaran, yang kemudian digunakan untuk merevisi produk sebelum diuji coba. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas X MA Miftahul Huda Prigen. Siswa diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan melaksanakan tugas proyek berbasis nilai-nilai akhlak Islam. Selama proses

pembelajaran, data dikumpulkan melalui angket kepraktisan dari guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif melibatkan penilaian dari para ahli dan respon pengguna, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan skala Likert, serta uji statistik untuk melihat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi, angket kepraktisan, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang dipilih secara purposive karena telah mempelajari materi yang sesuai dan memiliki akses terhadap fasilitas teknologi informasi yang memadai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Seluruh data dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media interaktif yang dikembangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen, yang selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Untuk itu, dikembangkanlah multimedia interaktif berbasis Canva yang dirancang dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL). Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan mudah diakses, tetapi juga mampu mendorong siswa aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui proyek nyata yang bermakna.

Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, desain produk, pembuatan media interaktif, implementasi di kelas, hingga evaluasi hasil. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis Canva berisi materi akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah), infografis, kuis, video pendek, serta proyek kolaboratif seperti membuat poster dakwah dan infografis akhlak Islami. Media ini dapat

diakses melalui laptop maupun smartphone, mendukung pembelajaran mandiri maupun klasikal, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan produk multimedia interaktif berbasis Canva sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh empat ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor yang sangat tinggi, yakni 93% dari ahli materi, 95% dari ahli media, 88% dari ahli pembelajaran, dan 93% dari ahli bahasa. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92%, produk ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian tersebut mencakup aspek isi, desain, kebahasaan, dan kesesuaian metode pembelajaran, yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini telah memenuhi standar kelayakan secara komprehensif.

Sementara itu, uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Uji coba dilaksanakan dengan desain one group pretest-posttest terhadap 25 siswa kelas X di MA Miftahul Huda Prigen. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua aspek yang diukur. Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 67,14 sebelum penggunaan media menjadi 91,42 setelahnya. Begitu pula dengan hasil belajar siswa yang meningkat dari 62,64 menjadi 89,71. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

B. Pembahasan

Produk yang dikembangkan menggunakan model ADDIE berupa multimedia interaktif untuk materi akhlak terpuji dan tercela kelas X di MA Miftahul Huda Prigen. Proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan sistematis: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan beberapa kendala utama dalam pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa, penggunaan metode ceramah yang masih dominan, dan minimnya media

interaktif. Karakteristik siswa yang beragam juga menjadi pertimbangan penting, di mana mayoritas siswa memiliki kemampuan tinggi namun kurang termotivasi belajar. Pada tahap desain, peneliti merancang struktur media pembelajaran berbasis Canva yang dilengkapi dengan fitur visual menarik, kuis interaktif, video, dan aktivitas proyek. Media ini dirancang untuk mendukung pendekatan Project Based Learning agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun konten, membuat tampilan interaktif, dan mengintegrasikan unsur multimedia. Setelah itu, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas di kelas X MA Miftahul Huda Prigen. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media serta merevisi berdasarkan saran dari ahli dan pengguna.

Respon Siswa Terhadap Produk dilihat dari hasil angket kepraktisan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sangat positif terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Skor kepraktisan dari siswa mencapai 91%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Mereka merasa media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Siswa juga menyatakan bahwa tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas, serta materi yang disusun secara sistematis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penambahan elemen evaluasi seperti kuis juga meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Lebih lanjut, dari hasil uji paired sample t-test, terjadi peningkatan signifikan pada nilai motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai motivasi meningkat dari 69,27 menjadi 86,40, dan hasil belajar dari 63,93 menjadi 82,93, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, perbedaan yang terjadi secara statistik signifikan dan tidak terjadi secara kebetulan.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan pendekatan PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan mendalam bagi peserta didik di jenjang Madrasah Aliyah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) telah dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses ini menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

Produk yang dihasilkan berupa media digital berbasis Canva yang memuat materi Akhlak Terpuji dan Tercela, dilengkapi dengan tampilan visual menarik, navigasi interaktif, kuis, serta proyek pembelajaran seperti video drama dan poster. Media ini dirancang untuk dapat digunakan secara mandiri maupun bersama guru.

Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak, dengan nilai rata-rata 92%, sementara respon kepraktisan dari siswa mencapai 91%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Analisis hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor motivasi siswa naik dari 69,27 menjadi 86,40, dan skor hasil belajar dari 63,93 menjadi 82,93.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis proyek di madrasah.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela, karena media ini telah melalui proses validasi oleh para ahli dan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Guru juga perlu memahami isi dan cara penggunaan media secara menyeluruh agar pelaksanaan pembelajaran berjalan optimal. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara mandiri di luar jam pelajaran sebagai sarana

penguatan materi dan pengembangan karakter secara lebih kontekstual.

2. Saran Diseminasi

Karena pengembangan media ini masih terbatas pada skala kecil, disarankan agar media pembelajaran ini dapat disebarluaskan lebih luas. Guru atau pengembang dapat membagikan tautan media ini melalui platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, WhatsApp Group, atau media sosial lainnya. Selain itu, pihak sekolah atau pengembang dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop singkat guna mengenalkan dan melatih guru-guru lain dalam memanfaatkan media ini secara maksimal

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembang berikutnya, disarankan agar menambahkan fitur animasi bergerak, narasi audio, dan video interaktif untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas penyampaian materi. Selain itu, pengembangan media ini juga bisa diperluas untuk mencakup materi Akidah Akhlak kelas XI dan XII, agar cakupan pembelajarannya lebih luas dan berkelanjutan. Produk ini juga dapat diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran lain seperti Blended Learning atau Problem Based Learning, sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Handoyo, Muhammad Aldy. "BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1-64." *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1, no. 69 (2019): 5-24.
- Haybati, Syahrus Sela Kamalaul. "Al-Hikmah : Jurnal Studi Agama-Agama" 8, no. 2 (2022): 171-85.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28-38.
- Ikhwandari, Lely Afni, Nyoto Hardjono, and Gamaliel Septian Airlanda. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht)." *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 2101-12.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>.
- Nurulhaq, Dadan, Miftahul Fikri, Habibah Nur Azizah, Fitria Nada Rohmah, and Ghina Fadlilah Sukmara. "Urgensi Iffah Bagi Masyarakat Sekolah." *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 6, no. 1 (2021): 41-60. <https://doi.org/10.15575/ath.v6i1.11943>.
- Rafid, Rahmad. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar." *Universitas Muhammadiyah Malang* 5, no. 259 (2021): 1-2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>.
- Rahmadani, Rahmadani, and Taufina Taufina. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 938-46. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>.
- Rahmaniah, Nina, and Mohammad Givi Efgivia. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Vii Mts Alfurqon Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2022): 35-43. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5865>.