

PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII

Silfi Windriyani¹, Donny Khoirul Azis²

^{2*}Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email: ¹windriyanisilfi3@gmail.com, ^{2*}dony@uinsaizu.ac.id

Abstract

Teaching Islamic religious education still requires the use of digital technology, which is crucial for increasing student engagement. For eighth-grade students studying Ottoman Turkish Dynasty Civilization, this study aims to create interactive multimedia based on Canva. The research and development model used in this study is based on the five ADDIE models. The research subjects included students, media experts, and subject matter experts. Descriptive percentage analysis was conducted on data collected through validation and student response questionnaires. The interactive multimedia produced with Canva obtained an average percentage score of 81.11%, which is categorized as very good. These results indicate that the resulting material is suitable for use in learning activities and can increase student engagement and understanding.

Keywords: Interactive Multimedia, Canva, PAI Learning

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih membutuhkan adanya media yang interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital menjadi hal yang penting untuk membangun partisipasi aktif siswa pada proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Peradaban Dinasti Turki Usmani untuk siswa kelas VIII, sekaligus menganalisis tingkat kelayakan media yang dihasilkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi serta angket respon siswa, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 81,18% termasuk kategori sangat layak, sedangkan hasil respon siswa mencapai 88% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dapat dipakai sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran PAI

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Canva, Pembelajaran PAI

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital berkembang cukup pesat dan memberikan dampak besar dalam aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Proses pembelajaran saat ini dituntut lebih menarik dan interaktif serta dapat menumbuhkan partisipasi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan teknologi secara tepat dan optimal merupakan tuntutan yang harus dipenuhi, sejalan dengan standar kurikulum pada aspek pelaksanaan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan situasi beserta alur pembelajaran yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kemampuannya. Pengembangan ini mencakup aspek keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, hingga keterampilan bagi kepentingan pribadi maupun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. (Annisa, 2022) Dalam pendidikan, teknologi memberikan akses yang lebih luas ke sumber belajar, media dan metode pengajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil survei Indonesia mengungkapkan data 64,7 persen masyarakat berpendapat bahwa teknologi digital sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran. (Indonesia, 2021) Inovasi dalam penggunaan media berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Sistem pendidikan dan pengelolaan pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan diri dengan perkembangan yang pesat dan seringkali tak terduga dalam berbagai aspek kehidupan. (Kumala et al., 2025) Guru perlu menguasai teknologi untuk mendukung pembelajaran, karena media kini tidak hanya berupa buku, tetapi juga dapat diakses melalui teknologi.¹ Sebagaimana tercantum dalam UU No. 14 Tahun 2005 membahas mengenai Guru dan Dosen pasal 20 Bab IV, mengungkapkan seorang guru yang profesional harus melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang bermutu. (Nasional, 2005) Mereka dituntut untuk meningkatkan akademik dan kemampuan mereka, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.²

Salah satu mata pelajaran yang berdampak oleh minimnya inovasi pembelajaran adalah PAI. Dalam pembelajaran PAI, problematika yang sering muncul yaitu mencakup rendahnya minat, motivasi, dan kemampuan belajar peserta didik. Hal ini mencakup kurangnya semangat belajar, kesulitan dalam memahami dan menghafal materi, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa. Selain itu, kendala juga muncul akibat kurangnya kreativitas guru dalam metode pengajaran, minimnya media dan fasilitas pendukung, serta kondisi lingkungan siswa yang tidak kondusif. Permasalahan ini kemudian menjadi tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI yang efektif. (Laila Hamidah Harahap, 2023) Sebagian guru bahkan masih cenderung mempertahankan metode pembelajaran tradisional yang telah lama mereka gunakan, sehingga kurang bersedia menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang terjadi. (Prayetno, 2025) Berdampak pada menurunnya minat belajar dan pemahaman siswa dari materi yang disampaikan serta kurangnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti aplikasi pembelajaran yang interaktif, mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Guru perlu mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kompetensinya agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Peran orang tua juga penting dalam mendukung jalannya pendidikan, baik dari sisi emosional maupun akademik, melalui penerapan berbagai upaya tersebut hasil belajar siswa harus ditingkatkan agar mereka siap menghadapi rintangan di masa mendatang dan memberi peran positif di masyarakat. (Santrock, 2010)

Tersedia beragam aplikasi yang bisa dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Namun, tidak sedikit di antaranya yang memiliki keterbatasan fitur, sehingga proses pembuatan media menjadi lebih sulit dan hasilnya kurang maksimal. Salah satu aplikasi yang umum digunakan adalah *PowerPoint*, yang kerap dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Melalui *PowerPoint*, guru dapat mengkombinasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu tampilan. Disisi lain, terdapat aplikasi yang dinilai memiliki fitur lebih lengkap oleh para peneliti, salah satunya yaitu *Canva*. Dengan demikian, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menjadi salah satu upaya untuk diimplementasikan guna menunjang peningkatan pemahaman siswa. Karena, media yang dibuat ini menyajikan pendalaman isi materi disertai audio, video dan kuis didalamnya, media pembelajaran ini juga bisa ditampilkan guru menggunakan proyektor saat pembelajaran dan dapat dibuka kembali oleh siswa menggunakan gadget dimanapun dan kapanpun.

¹ (Nurul Izmatul Aliyah, 2024)

² (Dalimunthe et al., 2023)

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* yaitu suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada proses pengembangan maupun penyempurnaan produk yang sudah melalui tahapan yang tersusun secara sistematis dan dilakukan secara berkesinambungan (Isop Syafei, 2025). Produk yang dibuat bukan hanya berupa benda fisik seperti buku, alat tulis, dan sarana pembelajaran lainnya, tetapi juga dapat berbentuk perangkat lunak. (Anafi et al., 2021). Penelitian (R&D) dapat dipahami sebagai suatu metode penelitian yang dilakukan secara terencana, bertujuan untuk menemukan, menyempurnakan, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji seberapa efektif produk, model, metode atau strategi, maupun prosedur tertentu agar menjadi inovatif, efektif, efisien, dan bernilai guna. (Nusa, 2019)

Model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini karena terstruktur, mudah dipahami, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk pengembangan bahan ajar. Model ini tetap relevan digunakan karena mampu beradaptasi dengan baik pada beragam kondisi, serta dilengkapi dengan proses revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. (Safitri, 2022)

Tujuan dalam penelitian (R&D) umumnya mencakup dua hal utama, yaitu permasalahan yang ingin diselesaikan serta gambaran spesifikasi pembelajaran, model, alat, atau perangkat yang akan dikembangkan sebagai solusi. Selama kedua unsur tersebut termuat dalam rumusan masalah penelitian pengembangan, maka rumusan tersebut dapat dikatakan telah tepat. Dalam ranah pendidikan, R&D digunakan untuk mengembangkan berbagai komponen penting seperti perangkat pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, hingga model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Produk pengembangan kemudian divalidasi melalui uji coba untuk perbaikan atau disempurnakan hingga produk akhir

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini fokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SMP Gunungjati 1 Purwokerto. Materi yang menjadi pokok bahasan dalam pengembangan media ini adalah Peradaban Dinasti Turki Usmani, yang dipilih karena memerlukan penyajian yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan multimedia ini tujuannya untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Proses pengembangan media dilakukan dengan berdasarkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan pengkajian kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan yang mencakup penyusunan desain media. Tahap berikutnya adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan multimedia interaktif berbasis *Canva* sesuai dengan desain yang telah dibuat. Selanjutnya, media yang sudah dikembangkan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran, dan diakhiri dengan tahap evaluasi untuk menilai kelayakan serta efektivitas media tersebut.

Diharapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva* ini mampu meningkatkan proses pembelajaran terutama meningkatkan proses pembelajaran. dan diharapkan mampu mendukung siswa dalam memahami materi sehingga terasa lebih menyenangkan. Adapun hasil dari keseluruhan proses pengembangan yang telah dilaksanakan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan observasi dan wawancara dapat dipahami bahwa guru telah memanfaatkan berbagai jenis media dalam pembelajaran, baik media digital seperti proyektor maupun media konvensional seperti papan tulis dan spidol. Namun demikian, media yang digunakan masih bersifat satu arah dan belum memberikan ruang interaksi, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Dengan demikian, terdapat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif, yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tapi juga mendorong partisipasi mereka secara aktif.

b. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa merupakan langkah penting dalam perencanaan pembelajaran, terutama dalam penyusunan bahan ajar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, dan potensi siswa agar materi yang dikembangkan dapat sesuai sasaran dan digunakan secara efektif. (Oktarina & Pd, 2022) Karakteristik siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek. (Sari et al., 2022) Pertama, aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir, tingkat pemahaman, serta gaya belajar setiap siswa. Setiap siswa mempunyai kemampuan berbeda, bahan ajar perlu dirancang agar mampu mengakomodasi keragaman tersebut. Kedua, aspek afektif yang mencakup minat, motivasi, sikap, serta rasa percaya diri saat belajar. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi umumnya lebih mudah menyerap materi, sedangkan siswa dengan motivasi rendah membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif agar dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain ini, berbagai komponen pendukung proses pengembangan dipersiapkan, meliputi penyusunan modul ajar, perancangan storyboard, serta pengumpulan elemen pendukung lainnya seperti gambar, video, dan sebagainya.

a. Penyusunan Modul Ajar

Penyusunan modul ajar dilakukan oleh peneliti sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas VIII dengan materi Peradaban Dinasti Turki Usmani. Proses ini mengacu pada capaian pembelajaran fase D, khususnya elemen Sejarah Peradaban Islam dalam Kurikulum Merdeka. Dalam penyusunannya, peneliti menitikberatkan pada aspek kognitif, yaitu peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi Peradaban Islam pada masa modern. Modul ajar tersebut disusun dengan struktur yang meliputi informasi umum, bagian inti, serta lampiran pendukung, yang seluruhnya dirancang sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku di SMP Gunungjati 1 Purwokerto.

b. Penyusunan *Storyboard*

Setelah modul ajar selesai disusun, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai elemen yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti sumber bacaan atau teks pendukung materi, gambar, video, serta kumpulan soal untuk evaluasi. Selanjutnya, peneliti merancang *storyboard* yang berfungsi untuk memvisualisasikan isi dan tampilan setiap elemen yang akan dimasukkan ke dalam media. *Storyboard* ini sebagai pedoman dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif pada penelitian ini. Adapun proses penyusunan *storyboard* dilakukan dengan memanfaatkan platform app.diagrams.net.

3. *Development* (Pengembangan)

a. Tahap pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva*

Tahap awal pembuatan, merupakan tahap persiapan dengan memastikan teks, gambar, audio, video dan soal yang akan di aplikasikan pada media pembelajaran. Setelah semua yang dibutuhkan disiapkan, selanjutnya yaitu tahap

produksi atau pengembangan. Tahap pengembangan media dibuat melalui *Canva* dengan membuat tampilan setiap slidennya dan menambahkan, soal latihan berupa *games* edukatif serta evaluasi melalui *Canva AI* dan membuat secara manual di beberapa halaman yang dipilih.

Urutan konten dalam media mencakup berbagai bagian yaitu halaman utama, bantuan, menu, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan (termasuk *games* dan evaluasi), profil pengembang, dan referensi. Berikut adalah hasil pengembangan produk awal multimedia interaktif berbasis *Canva* yang ditujukan untuk mata pelajaran PAI kelas VIII, materi Peradaban Dinasti Turki Usmani.

b. Tahap Validasi Multimedia Interaktif Berbasis *Canva*

1) Validasi oleh Ahli Materi

Setelah proses pengembangan selesai, produk akan divalidasi oleh ahli materi. Adapun produk awal pengembangan di validasi oleh ahli materi menggunakan instrumen berupa angket untuk menilai kelayakan materi. Hasil dari proses validasi diperoleh dalam bentuk skor penilaian serta komentar dan saran yang membangun. Skor tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan media, sedangkan komentar dan saran menjadi acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Aspek kualitas isi dan tujuan mencapai skor dengan persentase 82,93%, kemudian kualitas teknis sebesar 75% serta kualitas instruksional yang berada pada angka 79,17%. Jika diratarata, keseluruhan aspek menghasilkan nilai 79,03%, yang secara umum menunjukkan multimedia interaktif berbasis *Canva* ini memenuhi standar kelayakan dengan kriteria “Layak”

2) Validasi oleh Ahli Media

Adapun produk awal pengembangan di validasi oleh ahli media melalui angket validasi media. Hasil validasi diperoleh dalam bentuk skor penilaian serta komentar dan saran yang membangun. Skor tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan media, sedangkan komentar dan saran validator menjadi acuan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Validasi multimedia interaktif berbasis *Canva* oleh ahli media yang mencakup sejumlah aspek penting, seperti keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna dan juga bahasa. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan perolehan skor dari validator sebesar 40 dengan persentase 83,33% masuk kategori “Sangat Layak”, dengan masing-masing aspek memperoleh skor yang menunjukkan kesesuaian yang baik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, kegiatan dilaksanakan setelah media dinyatakan layak melalui proses validasi dan revisi mengacu pada komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2026 di SMP Gunungjati 1 Purwokerto, tepatnya pada kelas VIII C yang berjumlah 32 siswa. Namun, pada saat pelaksanaan uji coba, hanya 29 siswa yang berpartisipasi karena ada yang tidak berangkat.

Kegiatan uji coba diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh peneliti untuk membangun suasana belajar yang kondusif serta membangun kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan agar siswa memiliki pemahaman awal terhadap proses pembelajaran yang akan diikuti.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa proyektor untuk menampilkan multimedia interaktif berbasis *Canva* dalam bentuk *PowerPoint*. Peneliti kemudian mengirimkan tautan (link) multimedia interaktif kepada seluruh siswa serta memastikan bahwa setiap siswa dapat mengakses tautan tersebut dengan baik, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan optimal. Setelah seluruh siswa

berhasil mengakses multimedia interaktif berbasis *Canva*, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan produk yang telah dikembangkan. Penjelasan tersebut meliputi pengenalan fitur-fitur utama, cara mengakses materi pembelajaran, serta langkah-langkah yang perlu dilakukan selama penggunaan media.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa berinteraksi langsung dengan multimedia interaktif yang telah disediakan. Siswa dapat membaca materi, mengamati gambar atau animasi, serta mengerjakan latihan soal yang ada dalam media. Interaktivitas ini menjadikan siswa untuk belajar se cara mandiri sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selama proses implementasi, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, seperti keaktifan dalam mengakses media, keterlibatan dalam mengerjakan latihan, serta respons terhadap tampilan dan isi multimedia. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penarikan kesimpulan bersama dan pemberian angket respon siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam tahap ini evaluasi formatif dilakukan menggunakan uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Canva*. Data dikumpulkan dengan instrument angket berdasarkan skala Likert. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif persentase untuk menentukan kategori kelayakan produk.

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh kualitas isi dan tujuan mencapai persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini membuktikan bahwa materi yang diberikan dinilai jelas, mudah dipahami, serta relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada aspek kualitas instruksional, diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyajian materi, petunjuk penggunaan, serta alur pembelajaran dalam multimedia telah mampu mendukung siswa dalam memahami materi. Sementara itu, pada aspek kualitas teknis diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini membuktikan bahwa tampilan, desain, serta kemudahan penggunaan multimedia dinilai telah memenuhi aspek kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaannya oleh siswa. Secara keseluruhan, rata-rata persentase respon siswa adalah sebesar 88% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan sebagai respon terhadap keterlibatan siswa dan pemanfaatan teknologi yang belum maksimal dalam proses pembelajaran, meskipun fasilitas digital di sekolah telah tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh produk berupa multimedia interaktif berbasis *Canva* dengan materi Peradaban Dinasti Turki Usmani, sekaligus untuk menguji tingkat kelayakan media yang dikembangkan tersebut. Proses pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebagai upaya menghasilkan media yang sederhana, praktis, dan mudah diakses tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks, pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan *Canva*. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga menarik serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pembahasan ini, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh skor tertinggi sebesar 82,93%, diikuti oleh kualitas instruksional sebesar 79,17%, serta kualitas teknis sebesar 75%. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian mencapai 79,03% termasuk dalam kriteria “layak”. Selain itu, hasil validasi secara umum memperoleh skor 40 dengan persentase 83,33% yang berada pada kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil respon siswa pada tahap implementasi setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil angket, aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat baik, aspek kualitas instruksional sebesar 91% dengan kriteria sangat baik, serta aspek kualitas teknis sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata keseluruhan respon siswa mencapai 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak menurut ahli, tetapi juga mendapatkan tanggapan positif dari pengguna langsung, yaitu dari siswa.

Hasil akhir penelitian ini menghasilkan sebuah Multimedia pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi Peradaban Dinasti Turki Usmani pada kelas VIII dalam pembelajaran PAI. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti kuis interaktif, video pembelajaran, serta navigasi yang sederhana dan mudah digunakan. Kehadiran fitur-fitur tersebut mampu mewujudkan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Disamping itu, produk ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, serta memungkinkan mereka untuk mengakses dan mengulang pembelajaran setiap saat. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang beranggapan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi di lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, penerapan kegiatan seperti eksplorasi mandiri terhadap aplikasi, diskusi kelompok, serta presentasi hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan turut berperan sebagai pihak yang aktif dalam proses pembelajaran, ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam menjelaskan kembali konsep Peradaban Dinasti Turki Usmani, mengidentifikasi tokoh dan peristiwa penting, serta menyimpulkan materi secara mandiri berdasarkan hasil eksplorasi dan diskusi.

Hasil penelitian ini didukung dengan gagasan Munir yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu menyatukan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.³ Selain itu, Mayer dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menyampaikan bahwa integrasi unsur visual dan verbal yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan sekaligus memudahkan mereka mengingat informasi lebih lama. (Mayer, n.d.) Hasil penelitian ini diperkuat dengan pendapat Hamalik yang menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu merangsang minat dan keinginan belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta memengaruhi aspek psikologis siswa.

D. PENUTUP

Hasil penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Peradaban Dinasti Turki Usmani menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut diperoleh dari validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta didukung oleh hasil respon siswa terhadap penggunaan media. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,18% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan media. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon yang sangat positif. Rata-rata persentase respon siswa mencapai 88%

³ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm 2

termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Canva* mampu mendorong keterlibatan siswa di kelas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE, disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Peradaban Dinasti Turki Usmani untuk siswa kelas VIII dalam pembelajaran PAI berhasil dikembangkan secara sistematis dan layak digunakan.

Pada tahap analisis, diperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses untuk mendorong keterlibatan siswa terhadap materi yang bersifat sejarah.

Pada tahap desain, dirancang multimedia interaktif berbasis *Canva* dengan memperhatikan aspek tampilan, isi materi, serta elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif agar sesuai dengan karakteristik siswa.

Selanjutnya, tahap pengembangan, produk dikembangkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan, kemudian uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada siswa, dan diperoleh respon yang sangat baik. Siswa menunjukkan ketertarikan, keterlibatan aktif, serta kemudahan dalam memahami materi melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva*.

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses dan produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet dalam mengakses beberapa fitur.

Saran

Berdasarkan temuan peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* dengan cakupan materi yang lebih luas serta melakukan uji coba pada skala yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih optimal. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media secara lebih mendalam melalui metode eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Dalimunthe, M. A., Pallathadka, H., Muda, I., Manoharmayum, D. D., Shah, A. H., Prodanova, N. A., Mamarajabov, M. E., & Singer, N. (2023). Challenges of Islamic education in the new era of information and communication technologies. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 79(1), 1–6. <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8608>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Indonesia, A. S. (2021). *Pendapat Publik Terhadap Isu-Isu Dunia Pendidikan Nasional Di Era Pandemi* (Issue 3).
- Isop Syafei. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Pertama). Widina Media Utama.
- Kumala, F. Z., Tantri, I. D., & Agarica, F. (2025). Development of Educational Game Media With an Ethnomathematics Approach Based on Banyumas. *Inspiramatika: Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 152–176.
<https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v11i1.9517%0A>
- Laila Hamidah Harahap. (2023). Problematika Pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *Journal of Islamic Education El Madani*, 2(2), 93–100.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v2i2.47>
- Mayer, R. E. (n.d.). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasional, D. P. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 tentang Guru dan Dosen*. 1–50.
- Nurul Izmatul Aliyah, A. D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. 2(3), 306–312.
<https://doi.org/10.69796/miji.v6i3.531>
- Nusa, P. (2019). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Keempat). Rajawali Pers.
- Oktarina, S., & Pd, M. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Research and Development (R N D)*.
- Prayetno, I. (2025). Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 2(3), 616–622.
- Safitri, M. & A. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Santrock, J. W. (2010). Psikologi pendidikan. In *Kencana Prenada Media Group*.
- Sari, A. N. K., Nurhadi, M., & Tyas, E. P. (2022). *Analisis Karakteristik terhadap Latar Belakang Peserta Didik bagi Pembelajaran Efektif*. 50–57.
- Wahyu, R. N. S. &. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Literasi Nusantara.