

Transformasi Pembelajaran Haji di MTs Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Canva dan Quizziz

Ning Mukaromah ^{1*}, Moch Fahri Zidan ², and Achmad Nur Sabil ³

¹, Universitas Nahdlatul Ulama, Pasuruan, Indonesia

^{2,3} Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan, Indonesia

* Corresponding author: mukaromahning17@gmail.com

Received: May 6, 2025

Revised: June 12, 2025

Accepted: 04 January 2025

Available online: June 24, 2025

To cite this article: Ning Mukaromah, Moch Fahri Zidan & Achmad Nur Sabil. (2025). Transformasi Pembelajaran Haji di MTs Melalui Media Interaktif Berbasis Canva dan Quizziz. Educational: *Journal of Educational Development*, 01 (2), 1–15.

Abstract

In the digital era, conventional learning methods, which still dominate Islamic Religious Education (IRE), particularly for the Hajj curriculum, often fail to engage students and enhance their understanding. The Hajj topic, which is inherently abstract and complex, requires a more visual and interactive approach to be easily comprehended by students. This study aimed to develop and implement interactive learning multimedia based on Canva and Quizziz as an innovative solution for teaching fiqh at the Madrasah Tsanawiyah (junior high school) level. The research employed a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results from material and media experts demonstrated a very high level of validity (93%). Individual, small-group, and field trials showed a highly positive response from students. Statistical analysis revealed a positive and significant correlation between the use of this media and students' learning motivation ($r=0.542$; $p<0.000$), with a coefficient of determination of 29.4%. This multimedia tool proved effective in increasing students' learning interest and comprehension, fostering a more active, enjoyable, and meaningful learning experience. This study recommends the utilization of Canva and Quizziz-based media as a viable alternative for IRE learning, particularly within the Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum) framework.

Keywords: Interactive multimedia, Learning transformation, Hajj, Canva, Quizziz.

1. Introduction

Multimedia interaktif menjadi salah satu instrumen penting dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Mayer dalam (Rahayu et al., 2024), multimedia interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan animasi dapat meningkatkan daya serap siswa karena memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih aktif dan bermakna. Hal ini sesuai dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang menyebutkan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan interaktif dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman konsep. Kementerian Agama RI menegaskan pentingnya transformasi digital di madrasah, termasuk penerapan pembelajaran berbasis media interaktif. Madrasah diinstruksikan untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, terutama dalam pendidikan agama yang menuntut pendekatan kontekstual dan menyenangkan (Wijaya, 2025).

Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat pesat, dan kemajuan ini memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dilakukan dengan

menciptakan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan berkualitas (Priyanto et al., 2024). Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan zaman. Dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, kita sering menemukan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Para guru maupun dosen sering memanfaatkan alat-alat teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar mereka (Firdaus et al., 2024)

Di banyak tempat, metode pengajaran PAI masih sering menggunakan pendekatan yang kurang menarik, seperti hanya memberikan ceramah yang harus didengarkan oleh siswa. Proses belajar masih terfokus pada guru dan minimnya umpan balik dari siswa. Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas juga menjadi salah satu tantangan yang sering ditemui. Minat dan semangat siswa terhadap pelajaran agama Islam seringkali menurun karena guru tidak menerapkan berbagai strategi atau media pengajaran seperti pada pelajaran lainnya. Salah satu contohnya adalah pembelajaran Fiqih, terutama mengenai ibadah haji yang merupakan rukun Islam yang kelima yang harus dilaksanakan dengan berbagai syarat dan ketentuan yang cukup rumit. Siswa perlu memahami konsep tentang ibadah haji dengan baik sebelum beralih ke materi berikutnya. Pembelajaran mengenai ibadah haji akan lebih berhasil jika guru tidak hanya mengandalkan ceramah, karena cara tersebut dapat membuat siswa merasa jenuh (Haidar, 2024). Penelitian oleh (Anjali Sriwijbant, 2024) penggunaan media Flipbook berbasis 3D Pageflip Professional terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi haji dan umrah di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 52,24 menjadi 76,96, sedangkan kelas kontrol dari 51,81 menjadi 64,12. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan dengan pengaruh sebesar 48%, sehingga media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berbagai inovasi dan kreativitas mulai bermunculan sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan di Indonesia. Salah satu langkah penting dalam hal ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan secara terencana untuk menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Dalam lingkungan ini, para peserta didik dapat menjalani proses belajar dengan lebih efisien dan efektif (Wijayanti et al., 2022). Saat ini, media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa dianggap sangat kreatif, interaktif, dan disukai oleh mereka. Para guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik (Zabidi, 2020). Sebagai solusi, pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses belajar. Dengan menggunakan media dalam pendidikan, siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Selain itu, media yang baik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan mendorong keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas belajar. Di era digital ini, teknologi juga dapat menjadi alat yang ampuh untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang inovatif (Mu'minah, 2021).

Di era digital saat ini, teknologi menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran. Berbagai aplikasi tersedia dengan fitur-fitur yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, seperti PowerPoint, Google Slides, Powtoon, Adobe Animate, Quizizz, dan Canva. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah tepat, karena tampilannya yang menarik dan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan visual anak-anak. Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan beragam template serta elemen desain yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan Canva, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah dipahami oleh

anak-anak (Ryantina et al., 2025). Penggunaan Canva dalam pendidikan telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka melalui desain visual yang menarik. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang variatif, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan metode yang monoton (Ansyah & Salsabilla, 2025).

Selain itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi atau latihan soal bagi peserta didik. Quizizz adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran, mulai dari pembuatan materi hingga penyelenggaraan pelajaran dan kuis yang dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik. Dengan menggunakan Quizizz dalam pendidikan, tujuan pembelajaran menjadi lebih menarik dan sarana untuk menerapkannya menjadi lebih mudah. Hal ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi, memahami materi dengan lebih baik, dan meraih hasil belajar yang optimal (Andriani et al., 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriliyanti dkk menunjukkan bahwa, Kevalidan media pembelajaran canva berbantuan quizizz berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata aspek sebesar 4,5 dengan kategori sangat valid, Kepraktisan media pembelajaran canva berbantuan quizizz berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional memperoleh skor persentase keseluruhan sebesar 89,98% dengan kategori sangat praktis, Keefektifan media pembelajaran canva berbantuan quizizz dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan hasil uji Independent T-Test yang memperoleh nilai signifikansi $0,015 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran canva berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional (Apriliyanti et al., 2023). Penelitian oleh (Ning Mukaromah, 2024) media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) berbasis nilai-nilai kemaritiman untuk siswa kelas VII di wilayah pesisir. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE dan melewati validasi oleh ahli media, desain, dan guru, disertai uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai korelasi 0,838 dan kontribusi pengaruh sebesar 70,3%. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi PAI, tetapi juga menanamkan nilai karakter berbasis kemaritiman yang relevan dengan konteks kehidupan siswa pesisir.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi Rosalina dan kawan-kawan, bahwa dari penelitiannya hasil validasi ahli media dan materi dengan nilai $>80\%$ kategori sangat valid tanpa revisi, hasil penilaian guru mata pelajaran Fiqih dengan nilai $>98\%$ kategori sangat layak, serta hasil penyebaran media kepada siswa diperoleh hasil dengan nilai $>90\%$ kategori yang sangat layak. Artinya produk media pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhannya (Rosalina et al., 2024). Hasil penelitian (Mahyudin, 2023) Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk PAI dan Budi Pekerti kelas V SD dengan model ADDIE dinyatakan layak dan efektif. Media ini mempermudah guru dalam menyusun pembelajaran yang menarik dan meningkatkan interaksi belajar, didukung oleh fasilitas teknologi yang sesuai. Penelitian oleh (Dila Rukmi Octaviana et al., 2022) yang dilakukan di kelas I SDN Sukowinangun 2 Magetan menunjukkan hasil valid dengan skor ahli sebesar 80% dan respon siswa 87%. Media ini dinilai efektif dan mudah digunakan, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz. 2) untuk mendeskripsikan dampak penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz.

2. Literature Review

2.1. Pengertian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan secara terencana dari sumber pembelajaran, guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga peserta didik dapat menjalani proses belajar dengan lebih efisien dan efektif (Wijayanti et al., 2022). Istilah multimedia berasal dari dua kata, yaitu "multi" yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan "media" yang merujuk pada alat, sarana, atau perangkat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sedangkan Multimedia pembelajaran interaktif diartikan, sebuah program aplikasi (software) yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, foto, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif guna mendukung kegiatan belajar (Pratomo & Irawan, 2015). Secara umum, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memberikan sejumlah manfaat, seperti membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, mengurangi durasi pengajaran, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan kegiatan belajar mengajar dilakukan kapan saja dan di mana saja, serta mendorong sikap belajar yang lebih positif dari siswa (Atmaja, 2019).

2.2. Prinsip Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengembangan berbagai komponen pembelajaran—seperti media, kurikulum, dan desain instruksional—selalu berlandaskan pada prinsip-prinsip bagaimana siswa belajar. Oleh karena itu, sebelum merancang media atau multimedia pembelajaran yang efektif, penting untuk menjadikan kajian teori belajar sebagai pijakan utama dalam proses pengembangannya (Mawarni & Muhtadi, 2017).

Dalam pengembangan Multimedia interaktif, prinsip-prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer menjadi landasan penting. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (1) prinsip multimedia yang menggabungkan teks dan gambar untuk meningkatkan pemahaman, (2) prinsip keterdekatan ruang yang menekankan pentingnya penempatan elemen visual dan teks secara berdampingan, (3) prinsip keterdekatan waktu yang menyarankan agar informasi disajikan secara bersamaan, (4) prinsip koherensi yang menganjurkan penyajian informasi yang relevan saja, (5) prinsip modalitas yang mengutamakan penyampaian melalui suara dan gambar dibandingkan teks tertulis, (6) prinsip redundansi yang menghindari penyampaian informasi secara berulang dalam berbagai bentuk, dan (7) prinsip perbedaan individual yang mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan masing-masing pembelajar (Syafitri et al., 2024).

2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran kerap terhambat oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti perangkat proyektor yang belum memadai. Akibatnya, banyak guru yang hanya terfokus pada penggunaan media berbasis proyektor dan belum mengeksplorasi alternatif media lainnya (Telaumbanua et al., 2014).

Hal ini menunjukkan masih terbatasnya pengetahuan guru mengenai ragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara efektif. Selain itu, ketersediaan sumber daya seperti anggaran, peralatan, dan bahan pendukung juga sangat berpengaruh. Guru yang memiliki akses memadai terhadap sumber daya tersebut cenderung lebih mudah menuangkan ide-ide kreatif dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Faktor-faktor tersebut saling terhubung dan memberikan pengaruh timbal balik. Misalnya, seorang guru yang menguasai teknologi dengan baik akan lebih leluasa

memanfaatkan berbagai sumber daya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan berdampak positif bagi proses belajar (Istiqomah et al., 2023).

2.4. Minat Belajar dan Pemahaman Siswa

Minat belajar merupakan aspek psikologis dalam diri seseorang yang tercermin dari semangat, rasa ingin tahu, dan kesenangan dalam menjalani proses perubahan perilaku melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan kata lain, minat belajar mencerminkan perhatian, ketertarikan, serta rasa senang seorang siswa terhadap kegiatan belajar, yang tampak melalui antusiasme, keterlibatan aktif, dan kesadaran akan pentingnya proses tersebut (Al Fuad, 2016).

Pemahaman siswa merupakan suatu proses yang kompleks dan mendalam, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk mampu menjelaskan dan menginterpretasikan informasi, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan dalam menyajikan gambaran yang utuh, memberikan contoh yang relevan, serta menyampaikan penjelasan yang lebih luas, kreatif, dan bermakna. Proses ini mencerminkan sejauh mana siswa benar-benar memahami suatu konsep, tidak sekadar menghafalnya, tetapi mampu mengaitkannya dengan pengalaman, pengetahuan lain, dan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Hikmah, 2017).

2.5. Hubungan pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Siswa

Multimedia interaktif merupakan sarana yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan dukungan media yang menarik dan mampu memikat perhatian siswa, multimedia ini menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan variatif. Siswa diberi kebebasan untuk mengatur sendiri urutan materi sesuai dengan keinginan dan gaya belajarnya.

Melalui perpaduan elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta pemanfaatan perangkat komputer atau laptop, konsep pembelajaran dapat disampaikan secara lebih hidup dan menarik. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi masing-masing. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan minat dan keinginan belajar siswa. Media juga mampu memberikan motivasi, merangsang aktivitas belajar, serta menciptakan pengalaman psikologis yang positif bagi siswa. (S. W. Anggraeni et al., 2021)

3. Methods

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan pendekatan sistematis dalam perancangan pembelajaran, baik untuk tatap muka maupun online. Model ini mencakup lima tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan program, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi, guna memastikan hasil pembelajaran yang efektif dan terukur (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs An-Nur Winongan, dengan sampel berjumlah 24 siswi kelas VIII B yang dipilih secara purposif. Instrumen pengumpulan data meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Rukin, 2019). Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengolah data dalam bentuk kalimat secara sistematis hingga diperoleh kesimpulan umum dan mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran dari kuesioner hasil uji coba, baik dari ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, maupun ahli media, serta dari uji coba perorangan dan kelompok kecil (Sugiyono, 2018), sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data angka secara statistik guna mendukung hasil penelitian.

Tabel 1.1 Tingkat pencapaian hasil penelitian

Interval Koevisien	Tingkat Validitas
0,80 -1,00	Sangat Valid
0,60 – 0,799	Valid
0,40 – 0,599	Cukup Valid Tidak
0,20 – 0,399	Valid
0,00 – 0,199	Sangat Tidak Valid

4. Results and Discussion

Results

- a. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz dalam mentransformasi pembelajaran materi Haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilaksanakan secara berurutan, dengan pengumpulan dan analisis data sesuai setiap tahap pengembangan.

- 1) Analisis

Tahap pertama analisis, yang berkaitan dengan:

- a. Analisis kebutuhan, ditemukan bahwa rendahnya minat belajar dan kesulitan pemahaman siswa terhadap materi haji disebabkan oleh sifat materi yang abstrak dan minimnya penggunaan media digital interaktif.
- b. Analisis lingkungan, menunjukkan tersedianya fasilitas pendukung seperti laptop, speaker, dan LCD proyektor
- c. Analisis materi pelajaran, materi haji perlu disajikan dengan media yang menarik karena tergolong materi abstrak yang sulit dibayangkan oleh siswa dan mengandung banyak syarat, rukun, dan tata cara yang belum pernah mereka alami secara langsung.

- 2) Design

Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini yang dilakukan adalah a) memilih dan mengunduh atau masuk ke aplikasi Canva dan quizizz yang akan digunakan dalam pengembangan, (2) menyusun flowchart untuk mendeskripsikan alur proses pengembangan produk secara keseluruhan yang sekaligus menjadi acuan pada tahap-tahap berikutnya, (3) merancang storyboard berupa sketsa berurutan yang menggambarkan alur cerita dan elemen-elemen rancangan aplikasi multimedia interaktif, termasuk integrasi teks, gambar, video, animasi, dan tombol interaktif, serta (4) menyusun instrumen penilaian, butir soal, dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (Modul ajar) yang disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta alur tujuan pembelajaran sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka.

- 3) Development

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini, terdapat dua kegiatan utama yang dilaksanakan. Pertama, pengumpulan bahan dan materi, yaitu menghimpun berbagai komponen dasar yang diperlukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran seperti materi ajar, silabus, gambar, teks,

audio, video, animasi, dan elemen pendukung lainnya. Kedua, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, yang diawali dengan penyusunan kerangka multimedia yang memuat komponen halaman intro, profil, beranda, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis terintegrasi dengan platform quizziz.



4) Implementasi.

Tahap implementasi meliputi, a) validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain dan guru mata pelajaran Fiqih. Pelaksanaan validasi oleh ahli dan uji coba produk ini bertujuan untuk menilai aspek kemenarikan, efektivitas, dan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. b) uji coba produk, yaitu mencakup uji coba perorangan dengan tiga siswa, uji coba kelompok kecil dengan enam siswa, dan Uji coba lapangan dengan 24 siswa. Berikut adalah hasil validasi yang telah diberikan oleh ahli

Tabel 2. Hasil validasi ahli

Jenis Validasi	Hasil	Kualifikasi
Validasi materi	1	Sangat baik 93%
Validasi media	1	Sangat baik 93%
Validasi uji coba produk	1	Sangat baik 94%

Sumber: hasil olah data penelitian

Berdasarkan data pada Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) hasil validasi instrumen materi pelajaran oleh para ahli memperoleh skor 1, yang termasuk dalam kategori sangat baik; (2) hasil validasi instrumen desain pembelajaran juga memperoleh skor 1 dengan kualifikasi sangat baik; (3) hasil validasi instrumen uji coba produk menunjukkan kualifikasi sangat baik/tinggi.

Setelah pelaksanaan uji validitas instrumen, tahap berikutnya adalah penilaian produk oleh para ahli, yang meliputi ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran. Adapun hasil penilaian dari para ahli tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji validitas produk

Jenis Validasi	Hasil validitas (%)	Keterangan
Uji ahli isi materi pelajaran	93%	Sangat baik
Uji ahli media pembelajaran	93 %	Sangat baik
Uji coba perorangan	94,2 %	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	75,7 %	Menarik
Uji coba lapangan	87,1 %	Sangat baik

Sumber: hasil uji validasi produk multimedia pembelajaran interaktif

Penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif dilakukan oleh 2 ahli, masing-masing dengan metode pengumpulan data berupa angket (kuesioner) dan menggunakan konversi persentase pada skala lima. Pertama, penilaian oleh ahli materi Bapak M. Khoirul Lutfi, M.Pd memperoleh persentase capaian sebesar 93% dengan kualifikasi sangat baik. Kedua, penilaian oleh ahli media pembelajaran Ibu Kharisma Nanda Zenmira, S.Pd., M.Sn menunjukkan persentase capaian 93% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba perorangan,

kelompok kecil dan uji lapangan dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan mendapatkan hasil persentase mencapai 94,2%, 75,7% dan 87,1% dengan kualifikasi menarik dan sangat menarik.

5) Evaluasi

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan berupa analisis terhadap data hasil implementasi, yaitu hasil validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Evaluasi yang diterapkan merupakan evaluasi formatif, yaitu suatu proses pengumpulan dan pemanfaatan informasi sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas produk atau program pembelajaran (Aeni & Yusupa, 2018). Evaluasi formatif ini bertujuan menilai kualitas dan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dengan melalui seluruh tahapan tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model ADDIE dapat dinyatakan berhasil. Pelaksanaan uji validitas bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Produk media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan memiliki sejumlah keunggulan, antara lain tampilan desain yang menarik serta mampu mendorong peningkatan kreativitas baik bagi guru maupun peserta didik dalam membuat berbagai bentuk media pembelajaran seperti poster, sertifikat, infografis, template video, dan presentasi. Selain itu, media ini dinilai efisien dalam hal waktu, dapat diakses melalui perangkat gawai maupun laptop, serta memiliki jangkauan penggunaan yang luas karena aplikasinya mudah diakses oleh berbagai kalangan. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan produk ini. Salah satunya adalah ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil untuk mengakses aplikasi. Selain itu, beberapa fitur seperti template, stiker, ilustrasi, dan jenis huruf tersedia dalam versi berbayar. Desain yang tersedia juga memiliki kemungkinan kemiripan dengan karya pengguna lain karena penggunaan elemen yang bersifat umum.

b. Dampak penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah

Hasil implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz di MTs An-Nur Winongan menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa kelas VIII dalam materi Haji. Media ini digunakan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, yang terdiri dari tiga tahap: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membangun suasana interaktif melalui salam, motivasi, dan apersepsi. Dalam kegiatan inti, siswa aktif berpartisipasi mengeksplorasi materi menggunakan media interaktif dan mengikuti kuis berbasis Quizizz. Kegiatan penutup ditandai dengan refleksi dan penguatan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Observasi yang dilakukan sebelum implementasi mengungkapkan bahwa pembelajaran fiqh masih bersifat konvensional, didominasi metode ceramah, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Beberapa siswa tampak pasif, bermain sendiri, atau bahkan mengantuk saat pelajaran berlangsung. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi metode dan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Setelah implementasi media pembelajaran interaktif, terjadi perubahan perilaku belajar siswa yang cukup signifikan. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan

menunjukkan minat yang tinggi selama proses pembelajaran, terutama saat sesi kuis menggunakan Quizizz. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi Haji.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat kemenarikan media sebesar 87,1%, yang berada dalam kategori sangat menarik. Hal ini dibuktikan melalui tanggapan positif siswa terhadap konten, tampilan, dan interaktivitas media. Secara statistik, dampak implementasi media pembelajaran diukur melalui beberapa uji analisis:

- 1) Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,293 > 0,05$.
- 2) Uji linearitas menunjukkan adanya hubungan linear antara penggunaan media dan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
- 3) Uji korelasi Pearson menghasilkan nilai $r = 0,542$ dengan signifikansi $0,000$, yang menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar.
- 4) Koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,294$ menunjukkan bahwa 29,4% variabel motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran.
- 5) Uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai signifikansi $0,000$, yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Haji. Media ini tidak hanya berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap tercapainya tujuan pembelajaran di lingkungan Madrasah Tsanawiyah.

Discussion

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Haji di MTs An-Nur Winongan. Pembahasan ini mengkaji tiga aspek utama: prosedur pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran, dan dampak penggunaannya terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa.

- a. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz dalam mentransformasi pembelajaran materi Haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah

Pengembangan media dilakukan berdasarkan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VIII MTs An-Nur Winongan. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa pembelajaran fiqh, khususnya materi Haji, masih bersifat konvensional dan minim media interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa. Melalui tahap need assessment dan front-end analysis, ditemukan bahwa siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Oleh karena itu, media berbasis Canva digunakan untuk menyajikan materi secara visual, sedangkan Quizizz berfungsi sebagai platform evaluasi interaktif berbentuk kuis. Desain pengembangan media mengikuti alur sistematis, meliputi:

- 1) Desain pembelajaran yang merumuskan tujuan, materi, strategi, dan evaluasi.
- 2) Desain media berupa pembuatan struktur navigasi, storyboard, serta integrasi teks, gambar, video, dan interaksi digital.

Produk media ini menyediakan navigasi interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi materi, menonton video, dan mengikuti evaluasi berbasis kuis. Implementasi dilakukan setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang menghasilkan penilaian 93% (sangat valid) dari kedua pihak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anizak Umilatifah & Faridi Faridi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis desain grafis Canva dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Media yang dirancang interaktif dan visual lebih menarik bagi generasi digital dibandingkan metode konvensional yang monoton. Melalui model pengembangan ADDIE, media yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, serta mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva berkontribusi positif terhadap hasil belajar, efisiensi, dan motivasi siswa sesuai tujuan pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Ramansyah, 2017) menunjukkan bahwa pembelajaran Huruf Hijaiyah yang hanya mengandalkan buku kurang efektif karena tidak menyajikan contoh pelafalan yang benar. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terbukti dapat mengatasi kendala ini dengan menampilkan animasi bentuk huruf disertai audio pelafalan. Media ini memudahkan peserta didik memahami materi, sekaligus membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian lain (Ulya et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan video explanaasi, pop-up, dan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 6 Kota Kediri. Melalui pendekatan R&D, media ini terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Uji regresi SPSS menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti multimedia interaktif efektif dalam mendukung pembelajaran PAI.

- b. Dampak penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

1) Implementasi media dilakukan melalui tiga tahap: uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Seluruh tahapan menunjukkan bahwa media interaktif ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini terdiri atas:

- a) Pendahuluan, di mana guru membangun suasana interaktif dan memotivasi siswa.
- b) Kegiatan inti, siswa aktif mengeksplorasi materi melalui media interaktif dan mengikuti kuis berbasis Quizizz.
- c) Penutup, guru dan siswa melakukan refleksi dan penguatan pemahaman.

Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapat tanggapan positif dari siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (T. B. Anggraeni et al., 2025) menunjukkan lima jenis media interaktif yang efektif dalam pembelajaran PAI, seperti multimedia, aplikasi, game, web, dan teknologi VR/AR. Media ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, namun implementasinya terkendala infrastruktur dan kompetensi guru. Diperlukan integrasi kontekstual dengan nilai-nilai Islam dan pendekatan

pedagogis yang tepat. Penelitian lain menghasilkan multimedia interaktif yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validitas media didukung oleh hasil penilaian para ahli dan uji coba siswa dengan kategori baik hingga sangat baik, yakni: ahli isi (95%), desain pembelajaran (86%), media pembelajaran (78%), uji coba perorangan (92,6%), dan kelompok kecil (94,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Rohmah & Tegeh, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Balong kelas VIII A dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik. Selain itu, media video juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, dibandingkan metode ceramah yang kurang menarik (Soraya & Sukmawati, 2023).

- c. Dampak penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Implementasi media ini berdampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebelum penggunaan media, proses pembelajaran bersifat monoton, dan siswa cenderung pasif. Setelah penerapan media interaktif, siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi, aktif bertanya, dan antusias mengikuti pembelajaran. Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat kemenarikan media sebesar 87,1% (sangat menarik). Analisis statistik lebih lanjut menunjukkan:
 - a) Uji normalitas memenuhi asumsi distribusi normal.
 - b) Uji linearitas membuktikan hubungan linear antara penggunaan media dan motivasi belajar.
 - c) Uji korelasi Pearson menghasilkan nilai $r = 0,542$ dengan signifikansi 0,000, menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan.
 - d) Koefisien determinasi ($R^2 = 0,294$) menandakan bahwa 29,4% variasi motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media.
 - e) Uji regresi linier sederhana membuktikan adanya pengaruh nyata penggunaan media terhadap motivasi belajar, dengan nilai signifikansi 0,000.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Robiatul Adawiyah, 2025) menghasilkan media pembelajaran ilmu tafsir berbasis Google Sites yang terbukti valid dan layak digunakan, dengan nilai rata-rata validasi sebesar 99,53%. Media ini efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI, ditunjukkan oleh partisipasi aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran dengan rata-rata keaktifan 71,47% (kategori baik). Data Google Analytics mencatat 46 pengguna aktif dengan waktu keterlibatan rata-rata 19 menit 29 detik. Temuan ini menunjukkan bahwa Google Sites mampu mendukung pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian lain menyatakan bahwa media interaktif seperti aplikasi kuis, video, dan simulasi ibadah berpengaruh positif terhadap hasil belajar PAI. Media tersebut meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Namun, implementasinya masih terkendala fasilitas, kesiapan guru, dan literasi digital. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan infrastruktur, pelatihan guru, dan penguatan literasi digital siswa (Aqmarina¹ & Susilo, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan antusias selama pembelajaran. Hasil uji statistik menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan bahwa Canva efektif dalam mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

5. Conclusions

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Haji di MTs An-Nur Winongan. Pertama, proses pengembangan media melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berhasil menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 93% (sangat valid). Kedua, implementasi media di kelas VIII MTs An-Nur Winongan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Hal ini terbukti dari hasil uji coba, baik perorangan, kelompok kecil, maupun lapangan, yang menunjukkan tingkat kemenarikan media berada pada kategori menarik hingga sangat menarik. Ketiga, penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan motivasi belajar, dengan nilai korelasi $r = 0,542$ dan kontribusi pengaruh sebesar 29,4%.

Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media inovatif yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

6. CRediT Authorship Contribution Statement

Ning Mukaromah: Conceptualization, Methodology, Resources, Writing – original draft, Supervision, Project administration, Funding acquisition, and Writing – review & editing. **Moch Fahri Zidan:** Conceptualization, Investigation, Data curation, Validation, Visualization, and Writing – original draft. **Achmad Nur Sabil:** Methodology, Formal analysis, Validation, Data curation, and Writing – review & editing.

7. Declaration of Competing Interest

The authors declare that they have no known competing financial interests or personal relationships that could have appeared to influence the work reported in this paper.

8. Acknowledgments

The authors would like to express their sincere gratitude to the Head of MTs An-Nur Winongan, the teachers, and all students who actively participated in this study. Special thanks are also extended to the expert validators and reviewers for their valuable feedback and constructive suggestions throughout the research and development process.

9. Data Availability

Data will be made available on request.

10. Funding

Please supply all details required by your funding and grant-awarding bodies as follows:

- ✓ For single agency grants This work was supported by the [Funding Agency] under Grant [number xxxx].
- ✓ For multiple agency grants This work was supported by the [Funding Agency #1] under Grant [number xxxx]; [Funding Agency #2] under Grant [number xxxx]; and [Funding Agency #3] under Grant [number xxxx].

11. Ethical Approval

Ethical approval No patient-identifying parts in this paper were used or known to the authors. Therefore, no ethical approval was requested.

12. References

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42–54.
- Andriani, A., Putra, L. D., Astuti, Y. P., & Aprilia, S. (2023). Keterampilan Guru Dalam Pemanfaatan Canva Dan Quizizz Pada Pembelajaran Ipa Di Sd Negeri Kotagede 3. *Jurnal Guru Kita*, 7(4), 681–689.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anggraeni, T. B., Arjuna, A., Bhima, D., & Hadian, S. (2025). Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI : A Scoping Reviwe Bentuk dan Implementasinya. *Journal Of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(2), 109–117.
- Anizak Umilatifah, & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>
- Anjali Sriwijbant. (2024). *Pengaruh Media pembelajaran Flipbook Berbasis 3D Pageflip Professional Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII Pada Materi Haji dan Umroh di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Apriliyanti, M., Hasanah, M., Nor, B., & Rahmattullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Materi Kerja Sama Ekonomi dan Perdagangan Internasional. *TECHBUS (Technology, Business and Entrepreneurship)*, 1(2), 68–78.
- Aqmarina¹, D. N., & Susilo, M. J. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Ta'lif : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>

- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., Gaol, P. L., & Prinaryanto, B. A. (2024). Tantangan teknologi artificial intelligence pada kegiatan pembelajaran mahasiswa. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 379–384.
- Haidar, P. B. (2024). *Pengembangan media pembelajaran fikih ibadah haji berbasis kartu kuartet di MI As Salam Kota Batu*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hikmah, R. (2017). Penerapan model advance organizer untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Istiqomah, A. N. I., Anggraeni, F. T. A., Lestari, W. L., & Puji, W. T. P. U. T. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot: Indonesia. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10–18.
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96.
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1197–1211.
- Ning Mukaromah. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP KELAS VII TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEMARITIMAN DI SMP KAWASAN PESISIR Ning Mukaromah Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI Salahuddin Pasuruan. *CEJou*, 5(Juli).
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Priyanto, M. A., Sunismi, S., & Fuady, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POLBIN BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP*.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.
- Ramansyah, W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Robiatul Adawiyah. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN ILMU TAFSIR DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN*

- BELAJAR PESERTA DIDIK MAN 10 JAKARTA BARAT*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Rosalina, D., Sari, S. M., Arifi, R. Z., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Linktree, Canva Dan Quizizz Pada Materi Zakat Di MA Darul Amin Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 369–377.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Ryantina, D., Pasaribu, W. S. C., & Widiyanti, E. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(2), 923–931.
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Syafitri, V. A., Muhammad, D., & Asrial, A. (2024). *DAMPAK PEMILIHAN DAN ORGANISASI TEXTS ON-SCREEN, VIDEO DAN NARASI UNTUK MENGURANGI BEBAN KOGNITIF SISWA TERHADAP PERFORMANCE LOW ACHIEVEMENT STUDENTS PADA PEMBELAJARAN IPA SMP*. Universitas Jambi.
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2014). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *Sekolah Dasar*, 2(1), 808–831.
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up Dan Kahoot. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 4(1), 39–48. <https://doi.org/10.30762/ed.v4i1.1868>
- Wijaya, R. B. (2025). Transformasi Digital di Madrasah dalam Era Teknologi: Studi Pustaka tentang Implementasi Jogja Madrasah Digital. *Innovasi: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 61–69.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212.
- Zabidi, A. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 3(2), 128–144.