

Skripsi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
DENGAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AKIDAH
AKHLAK DI MA MIFTAHUL HUDA PRIGEN**

Oleh

SITI HABIBAH AZZAHRO

NIM. 210101110145



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
DENGAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AKIDAH
AKHLAK DI MA MIFTAHUL HUDA PRIGEN**

Skripsi

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Siti Habibah Azzahro

NIM. 210101110145



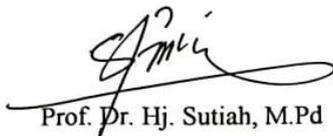
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen”** oleh Siti Habibah Azzahro NIM **210101110145** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi pada tanggal 26 Mei 2025

Pembimbing,

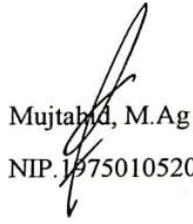


Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd

NIP.196510061993032003

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Mujtahid, M.Ag

NIP.197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen” oleh Siti Habibah Azzahro NIM 210101110145 ini telah dipertahankan didepan dosen penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 11 Juni 2025

Dewan Penguji

Prof. Dr. Hj. Sulakh, M.Ag
NIP.196511121994032002

Ketua Penguji

Sarkowi, S.Pd.I, M.A
NIP.198212292005011001

Anggota Penguji

Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd
NIP.196510061993032003

Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan,



Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 19 Mei 2025

Hal : Skripsi Siti Habibah Azzahro

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Siti Habibah Azzahro

NIM : 210101110145

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd

NIP.196510061993032003

LEMBAR PENRYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Habibah Azzahro
NIM : 210101110145
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan dan diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Mei 2025

Hormat saya,



Siti Habibah Azzahro

NIM. 210101110145

LEMBAR MOTTO

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ ۗ

“Dan katakanlah: Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin...”

(QS. At-Taubah: 105)¹

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ

“Barangsiapa melewati suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah memudahkan untuknya jalan ke surga”

(H.R. Muslim.)²

¹ Masfi Sya'fiatul Ummah, “Nilai-Nilai Pendidikan Al-Qur'an Surat At-Taubah Ayat 105 Tentang Kesadaran Manusia Dalam Beramal,” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTAR

² Susan Noor Farida, “Journal Hadits Ttg Pendidikan,” *Ilmu Hadis* 1, no. September (2016): 35–42.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah Swt, berkat kasih dan sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karya skripsi ini penulis persembahkan sebagai ucapan terima kasih kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua penulis, Drs. H. Sa'ad dan Sulamah S.E, skripsi dan gelar sarjana ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua penulis tercinta, yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana, semoga rahmat Allah SWI selalu mengiringi serta senantiasa diberi kesehatan dan umur panjang.
2. Saudara penulis Gusti Zain Alfatih yang selalu memberikan motivasi, sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar di MA Miftahul Huda Prigen’. Sholawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan dinul Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan Para Pimpinan Fakultas, atas segala fasilitas, kebijakan, dan kesempatan yang diberikan sehingga proses studi dan penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar
2. Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepala Madrasah Aliyah Miftahul Huda Prigen serta para guru di tempat penelitian, atas kesempatan, bantuan, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian
4. Siswa-siswi MA Miftahul Huda Prigen, yang telah bersedia menjadi responden serta membantu dalam penyediaan data yang dibutuhkan.
5. Semua pihak lain yang telah memberikan kontribusi dalam bentuk bantuan moral, material, ide, atau dukungan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = 'a	ء = a'
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î ي
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal diftong

أ و	= aw
أ ي	= ay
أ و	= û
أ ي	= î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENRNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	viii
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
المخلص.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan	8
F. Spesifikasi Produk	10
G. Orisinalitas Pengembangan.....	12
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan.....	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Konsep Umum Akidah dan Akhlak dalam Islam	19
B. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	20
C. Strategi Pembelajaran Akidah Akhlak	21
D. Pendekatan Project Based Learning	21
E. Motivasi dan Hasil Belajar	28
F. Multimedia Interaktif	34
G. Canva sebagai Platform Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran PAI.....	43
H. Implementasi penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.	48
I. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Model Pengembangan	52
C. Prosedur Pengembangan.....	53
D. Rancangan Multimedia Interaktif	62
E. Uji Produk.....	65
F. Jenis Data.....	66
G. Instrumen Pengumpulan Data	67
H. Teknik Pengumpulan Data.....	75
I. Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	81
A. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	81
B. Penyajian dan Analisis Data Kelayakan dan Kepraktisan Produk	110
C. Penyajian dan Analisis Data Kefektivan Produk dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	122
D. Revisi Produk	129
BAB V PEMBAHASAN.....	132

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif	132
B. Kelayakan dan Kepraktisan Produk Multimedia Interaktif	136
C. Keefektivan Produk Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	137
BAB VI PENUTUP.....	139
A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN	148
RIWAYAT HIDUP.....	186

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	12
Tabel 2. 1 Keterangan Flowchart Kerangka Pikir	51
Tabel 3. 1 Rancangan Multimedia Interaktif	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Materi	68
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Media	69
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Bahasa	71
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Pembelajaran	72
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru.....	73
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik	74
Tabel 3. 8 Pedoman Kualifikasi Validitas dan Praktikalitas	79
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	84
Tabel 4. 2 Kategori Kemampuan Siswa	85
Tabel 4. 3 Klasifikasi Kemampuan Siswa	85
Tabel 4. 4 Langkah-langkah Pembelajaran (PjBL)	93
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	113
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	116
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	118
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Data Validasi Oleh Para Ahli	119
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Saran Oleh Para Ahli.....	119
Tabel 4. 11 Hasil Kepraktisan Media oleh Guru.....	120
Tabel 4. 12 Hasil Respon Siswa terhadap Keefektifan Multimedia Interaktif.....	121
Tabel 4. 13 Hasil Angket Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif	123

Tabel 4. 14 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah menggunakan Multimedia Interaktif	124
Tabel4. 15 Paired Simples Statistics Motivasi Belajar Siswa	125
Tabel4. 17 Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa	127
Tabel4. 18 Paired Samples Statistics Hasil Belajar Siswa	128
Tabel4. 19 Paired Samples Test Hasil Belajar Siswa	128
Tabel4. 20 Revisi Produk dari Ahli Materi	130
Tabel4. 21 Revisi Produk dari Ahli Media	130
Tabel4. 22 Revisi Produk dari Ahli Pembelajaran	131
Tabel4. 23 Revisi Produk dari Ahli Bahasa	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	50
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Penelitian Addie.....	54
Gambar 4. 1 Storyboard Multimedia Interaktif.....	97
Gambar 4. 2 Tampilan Aplikasi Canva	98
Gambar 4. 3 Tampilan Desain Media	99
Gambar 4. 4 Tampilan Proses Penyimpanan File	99
Gambar 4. 5 Tampilan Cover	101
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Utama.....	101
Gambar 4. 7 Tampilan Profil Pengembang.....	102
Gambar 4. 8 Tampilan Capaian Pembelajaran	103
Gambar 4. 9 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	104
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi.....	105
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Akhlak Terpuji.....	105
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Akhlak Tercela.....	107
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Kegiatan Siswa	109
Gambar 4. 14 Tampilan Quiz	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Plagiasi.....	149
Lampiran 2 Bukti Bimbingan.....	150
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	152
Lampiran 4 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	153
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	154
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	157
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	163
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	166
Lampiran 9 Hasil Kepraktisan Guru	169
Lampiran 10 Hasil Kepraktisan Siswa	172
Lampiran 11 Hasil Pre-test Motivasi Belajar Siswa	174
Lampiran 12 Hasil Post-test Motivasi Belajar Siswa.....	175
Lampiran 13 Hasil Pre-test Hasil Belajar.....	176
Lampiran 14 Hasil Post-test Hasil Belajar	180
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	184

ABSTRAK

Azzahro, Siti Habibah, 2025. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar di MA Miftahul Huda Prigen*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Prof. Dr. H. Sutiah, M.Pd

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Canva, Project Based Learning (PjBL), Motivasi, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, namun pada praktiknya di MA Miftahul Huda Prigen masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terbatasnya pemahaman terhadap materi, serta rendahnya motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa sekitar 45% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta menunjukkan minat dan antusiasme yang rendah terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini menuntut adanya inovasi media dan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Akhlak Terpuji. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk dikembangkan dengan memperhatikan integrasi nilai-nilai Islam, aspek visual yang menarik, serta fitur interaktif yang mendukung kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, pembelajaran, dan bahasa; serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata validasi 92%, dan sangat praktis dengan hasil kepraktisan guru sebesar 97,5% dan siswa sebesar 91%. Sementara itu, pengujian keefektifan menggunakan desain *one group pretest-posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan: nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 67,14 menjadi 91,42, dan hasil belajar meningkat dari 62,64 menjadi 89,71 setelah penggunaan multimedia. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Project Based Learning* terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Miftahul Huda Prigen.

ABSTRACT

Azzahro, Siti Habibah, 2025. Development of Canva-Based Interactive Multimedia with a Project Based Learning Approach to Improve Motivation and Learning Outcomes at MA Miftahul Huda Prigen, Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor Prof. Dr. H. Sutiah, M.Pd

Keywords: *Interactive Multimedia, Canva, Project Based Learning (PjBL), Motivation, Learning Outcomes, Moral Creed*

Akidah Akhlak learning plays a crucial role in shaping students' character, yet in practice at MA Miftahul Huda Prigen, it is still dominated by conventional lecture methods that lack interactivity. This condition results in low student engagement, limited understanding of the material, and decreased motivation and learning outcomes. Initial observations revealed that approximately 45% of students did not meet the Minimum Completeness Criteria (KKM) and showed low interest and enthusiasm in the subject. Therefore, an innovation in learning media and approach is urgently needed to foster active student involvement.

This study aims to develop interactive multimedia based on Canva using the Project Based Learning (PjBL) approach to improve students' motivation and learning outcomes in the topic of Commendable Character (*Akhlak Terpuji*). The research employed the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The multimedia product was designed by integrating Islamic values, attractive visuals, and interactive features that promote collaboration and student engagement. Validation was carried out by content, media, instructional, and language experts, along with practicality testing by teachers and students.

The results showed that the interactive multimedia was categorized as highly feasible with an average validation score of 92%, and highly practical based on practicality scores of 97.5% from teachers and 91% from students. Effectiveness testing using a one-group pretest-posttest design indicated a significant improvement: students' average motivation scores increased from 67.14 to 91.42, and learning outcomes rose from 62.64 to 89.71 after using the multimedia. Therefore, Canva-based interactive multimedia with a Project Based Learning approach is proven to be feasible, practical, and effective in enhancing motivation and learning outcomes in Akidah Akhlak among Grade X students at MA Miftahul Huda Prigen.

المخلص

أزهرو، سيني حبيبة، 2025. تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على كانفا باستخدام نهج التعلم القائم على المشاريع لتحسين الدافع ونتائج التعلم في ماجستير مفتاح الهدى بريجن، أطروحة، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة الأستاذ الدكتور ح. سوتيا، ماجستير في إدارة الأعمال

الكلمات المفتاحية: الوسائط المتعددة التفاعلية، Canva، التعلم القائم على المشروع (PjBL)، الدافعية، التحصيل الدراسي، العقيدة والأخلاق

تعدّ مادة العقيدة والأخلاق من المواد الأساسية في تشكيل شخصية الطلاب، إلا أن واقع التدريس في مدرس مفتاح الهدى بريجن لا يزال يعتمد بشكل كبير على الأساليب التقليدية القائمة على المحاضرات، والتي MA تفتقر إلى التفاعل. وقد أدى ذلك إلى تدني مستوى مشاركة الطلاب، وضعف فهمهم للمادة، وانخفاض الدافعية والنتائج التعليمية. أظهرت الملاحظات الأولية أن حوالي 45٪ من الطلاب لم يحققوا معيار الحد ، كما أبدوا اهتمامًا منخفضًا بالمادة. ومن هنا برزت الحاجة إلى تطوير وسائط (KKM) الأدنى من الإتقان ، تعليمية مبتكرة وأساليب تدريس حديثة تُعزز مشاركة الطلاب النشطة.

وفق منهج التعلم القائم على Canva يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط متعددة تفاعلية باستخدام تطبيق ، وذلك لتحسين دافعية الطلاب ونتائجهم التعليمية في موضوع (*Project Based Learning*) المشاريع في التطوير، والذي يشمل مراحل التحليل، ADDIE "الأخلاق الحميدة". اعتمد البحث على نموذج التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. وقد تم تصميم المنتج بدمج القيم الإسلامية، والعناصر البصرية الجذابة، والخصائص التفاعلية التي تُشجّع على التعاون والمشاركة الفعالة للطلاب. تم تقييم المنتج من قبل خبراء في المحتوى، والوسائط، والتعلم، واللغة، بالإضافة إلى اختبار مدى عمليته من قبل المعلمين والطلاب.

أظهرت نتائج البحث أن الوسائط المتعددة التفاعلية كانت عالية الصلاحية بمتوسط تقييم بلغ 92٪، وعالية العملية بنسبة 97.5٪ من قبل المعلمين و91٪ من قبل الطلاب. كما بيّن اختبار الفعالية باستخدام تصميم "الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة" وجود تحسّن ملحوظ؛ حيث ارتفع متوسط دافعية الطلاب من 67.14 إلى 91.42، وارتفعت نتائجهم التعليمية من 62.64 إلى 89.71 بعد استخدام الوسائط. وبناءً على استخدام نهج التعلم القائم على Canva هذه النتائج، يمكن القول إن الوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على المشاريع فعّالة في تحسين دافعية الطلاب ونتائجهم التعليمية في مادة العقيدة والأخلاق لطلاب الصف مفتاح الهدى بريجن MA العاشر في مدرسة

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Gagne³, belajar adalah proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena pengalaman. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003). Dalam konteks pendidikan Islam, belajar bukan hanya pencapaian kognitif tetapi juga transformasi afektif dan spiritual melalui optimalisasi motivasi dan hasil belajar yang tepat atau efektif.

Motivasi belajar dan hasil belajar merupakan dua aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pendidikan. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapai. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal.

³ Bambang Warsita, "Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Jurnal Teknodik* XII, no. 1 (2018): 064–078, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

Menurut McClelland⁴, motivasi berprestasi merupakan dorongan dalam diri individu untuk mencapai keunggulan, berhasil dalam tugas-tugas yang menantang, dan mencapai standar tinggi. Dalam konteks pembelajaran, motivasi ini menjadi penggerak utama yang memengaruhi upaya siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri, menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl⁵, mencakup dimensi kognitif dari mengingat hingga mencipta, yang menjadi indikator penting dalam mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini mendukung penerapan model pembelajaran aktif seperti Project Based Learning (PjBL) yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa.⁶ Pembelajaran yang efektif juga menuntut media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah (MA) memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai keimanan dan akhlak terpuji. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik khas karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam membentuk karakter siswa. Belajar Akidah Akhlak tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep-konsep keimanan dan

⁴ Muhammad Ridha, "Teori Motivasi Mcclelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PAI," *Palapa* 8, no. 1 (2020): 1–16, <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>.

⁵ Dek Ngurah Laba Laksana et al., "Developing Early Childhood Cognitive Aspects Based on Anderson And Krathwohl's Taxonomy," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8, no. 2 (2020): 219, <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.19481>.

⁶ Mesiya Ar Rasyd, Aan Nurhasanah, and Mia Zultrianti Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2 (2023): 67–75, <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1829>.

akhlak, tetapi juga penanaman nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Sutiah (2021) menegaskan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak harus mampu menanamkan kesadaran nilai dan moral yang dapat diinternalisasi siswa, bukan sekadar transfer pengetahuan.

Namun, realitas pembelajaran di MA Miftahul Huda Prigen menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual. Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru serta peserta didik, ditemukan bahwa: (1) pembelajaran Akidah Akhlak masih bersifat konvensional, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama; (2) siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran; (3) siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah; dan (4) hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebanyak 45% siswa belum mencapai KKM pada hasil ulangan harian dan ujian semester. Salah satu penyebab utama adalah dominasi metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Sari (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31%. Susanto⁷ mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Maulida (2022) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tidak hanya

⁷ Nova Pratiwi, Eeng Ahman, and Disman, "Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 7, no. 2 (2023): 143–54, <https://doi.org/10.31851/neraca.v7i2.14313>.

meningkatkan kreativitas, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa hingga 40%.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Salah satu bentuk media yang efektif di era digital adalah multimedia interaktif. Mayer (2009) menjelaskan bahwa multimedia interaktif menggabungkan teks, gambar, audio, dan video serta memungkinkan pengguna terlibat secara aktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan guru dan siswa mendesain materi pembelajaran secara visual dan menarik sesuai kebutuhan belajar termasuk belajar Akidah Akhlak. Berdasarkan penelitian Maulida (2022), penggunaan Canva dalam pembelajaran mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih hidup.

Namun, penggunaan media saja tidak cukup tanpa pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang relevan adalah Project Based Learning. Menurut Thomas (2000), Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka dalam proyek nyata yang menantang dan relevan. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, Project Based Learning memberikan ruang

bagi siswa untuk merefleksikan nilai-nilai Islam dalam bentuk proyek yang kontekstual dan aplikatif.

Sejalan dengan teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952), kombinasi antara multimedia interaktif dan model Project Based Learning sangat potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi menjadi agen aktif dalam membangun pemahaman dan pengalaman belajar mereka sendiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen menunjukkan bahwa: (1) siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan visual; (2) fasilitas TIK sekolah cukup memadai namun belum dimanfaatkan secara optimal; dan (3) guru memerlukan media pembelajaran yang mendukung pendekatan aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning menjadi strategi yang tepat dan relevan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang berkaitan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen?
2. Bagaimanakah Kelayakan dan Kepraktisan Produk Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen?
3. Bagaimana Eefektivitas Produk Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Mengetahui Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MA Miftahul Huda Prigen.
2. Mengetahui Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di MA Miftahul Huda Prigen.

3. Mengetahui Tingkat Keefektivan Produk Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dan penggunaan media interaktif berbasis digital dalam konteks pendidikan Islam. Secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang efektivitas penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memperkuat landasan teoritis mengenai pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengedepankan keaktifan, kreativitas, dan kemandirian peserta didik.

2. Manfaat Praktis.

Pada penelitian ini, terdapat pula manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa.

Siswa menjadi lebih aktif dan lebih tertarik terhadap pembelajaran Akidah Akhlak serta membantu siswa dalam proses pemahaman materi, khususnya terkait akhlak terpuji.

b. Bagi Guru/Sekolah.

Adanya pengembangan Multimedia Interaktif, nantinya dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan guru serta sekolah terkait pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning. Besar harapannya dengan adanya Multimedia Interaktif ini nantinya, mampu memudahkan serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

c. Bagi Pengembang.

Pengembangan Multimedia Interaktif ini, sebagai sarana pengembangan keilmuan utamanya pada bidang pendidikan, serta menambah pengetahuan terkait pengembangan Multimedia Interaktif pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji.

E. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari adanya penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

a. Guru dan siswa mampu memahami petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif.

- b. Melalui penggunaan Multimedia Interaktif yang sudah di desain sedemikian rupa oleh peneliti, siswa menjadi lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan siswa lebih mudah memahami materi terkait akhlak terpuji.
- c. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, siswa mampu mengaitkan konsep akidah akhlak dengan kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut.

- a. Materi pada Multimedia Interaktif mengacu pada kurikulum merdeka
- b. Multimedia Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti terfokus pada satu materi yakni akhlak terpuji kelas x.
- c. Proses penyusunan Multimedia Interaktif didasarkan pada Pendekatan Project Based Learning.
- d. Aplikasi yang digunakan pada pembuatan Mutimedia Interaktif ini ialah Aplikasi Canva.
- e. Multimedia Interaktif dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran didalam kelas maupun belajar secara mandiri diluar jam pelajaran.
- f. Pengembangan Multimedia Interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan tentunya memiliki spesifikasi yang berbeda dari produk lainnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa Multimedia Interaktif berbasis *project based learning* pada materi Akhlak Terpuji. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Desain Tampilan dan Interaktivitas

- a. Produk dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan visual yang menarik, responsif, dan ramah pengguna (*user friendly*).
- b. Dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tombol navigasi, tautan antar halaman, kuis interaktif, dan video pembelajaran pendek.
- c. Visualisasi materi mengintegrasikan nilai-nilai al-Qur'an dan Hadis terkait akhlak terpuji, dalam bentuk infografis, animasi ringan, atau poster digital.

2. Konten Pembelajaran

- a. Materi mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka.
- b. Fokus materi adalah akhlak terpuji, mencakup pembahasan nilai-nilai seperti:
 - *Hikmah* (kebijaksanaan),
 - *Iffah* (menjaga kehormatan diri),
 - *Syaja'ah* (keberanian dalam kebenaran),
 - *'Adalah* (keadilan),
 - serta lawan-lawan akhlaknya seperti *hasad*, *ujub*, dan *hubbud dunya*.
- c. Aktivitas pembelajaran berbasis proyek berupa:

- Membuat poster dakwah digital,
- Mendesain infografis nilai-nilai akhlak Islami,
- Presentasi kelompok melalui produk Canva (berbasis penugasan kolaboratif).

3. Struktur dan Konstruksi Media

- a. Produk berbentuk multimedia interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, video, suara, dan animasi ringan.
- b. Terdapat petunjuk penggunaan bagi guru dan siswa, serta pengantar materi sebagai aktivasi pengetahuan awal (*advance organizer*).
- c. Dilengkapi dengan:
 - Evaluasi formatif dan sumatif (kuis interaktif),
 - Umpan balik langsung setelah kuis,
 - Penilaian proyek sesuai rubrik Kurikulum Merdeka.

4. Teknologi dan Aksesibilitas

- a. Berbasis aplikasi Canva Education yang memungkinkan kolaborasi daring.
- b. Dapat diakses melalui perangkat laptop, tablet, maupun smartphone.
- c. Dapat diunduh dalam berbagai format (PDF, video, atau link presentasi interaktif).

5. Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka

- a. Mendukung pembelajaran yang berdiferensiasi, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada pencapaian Profil Pelajar Pancasila.
- b. Mendorong siswa untuk memiliki pemikiran kritis, kreatif, kolaboratif, dan berkarakter

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan sebagai salah satu sumber. Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini disajikan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian	Orisinalitas
Ginjar Sigit Jatmiko (2016)	Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Pendekatan Saintifik	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif	a. Menggunakan Pendekatan Saintifik	Penilaian guru 80%-96,7%, siswa 91%.	Integrasi pendekatan saintifik dalam multimedia akidah akhlak.
Elsa May Wijaya (2016)	Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif b. Meningkatkan Hasil Belajar c. Model ADDIE	a. Mata Pelajaran SKI	Validasi: 72,5%-90%, uji lapangan 89,5%.	Fokus pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.
Resti Cahyaningrum (2016)	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif	a. Mata Pelajaran PAI	Skor rata-rata 4,6 (baik).	Fokus utama meningkatkan motivasi

	untuk Peningkatan Motivasi Belajar PAI	b. Meningkatkan Motivasi Belajar c. Model ADDIE			belajar PAI.
Siti Amniyatil Qamariyah (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif IPS di MI Miftahul Ulum	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif	a. Mata Pelajaran IPS b. Model Borg and Gall	Validasi: ahli pelajaran 75%, desain 86%, pembelajaran 100%.	Menggunakan model Borg and Gall untuk IPS kelas rendah (kelas II).
Muhammad Iqbal Al Ayub (2017)	Pengembangan Bahan Ajar SKI Menggunakan Multimedia Interaktif	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif b. Meningkatkan Ketertarikan Siswa	a. Model Borg and Gall	Validasi: ahli materi 87,5%, desain 77,5%, uji lapangan 91%.	Target meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran SKI.
Haniyah Zakiyah (2018)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Fiqih	a. Meningkatkan Motivasi Belajar b. Model ADDIE	a. Bahan ajar berbasis Adobe Flash	Rata-rata nilai 85,4%.	Pemanfaatan Adobe Flash untuk pengembangan bahan ajar fiqih.
Findah Himatur Roshidah (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif	a. Berbasis Web b. Mata Pelajaran	Validasi: siswa 95%, 90%	Inovasi berbasis web untuk meningkatkan

	Interaktif berbasis Web untuk IPS	b. Meningkatkan Motivasi Belajar c. Model ADDIE	IPS	80,8%.	motivasi belajar IPS.
Zenudin Muhammad (2024)	Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SDN Purwantoro 1 Malang	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif	a. Mata Pelajaran IPA b. Model Lee & Owens	Validasi 93%, kepraktisan 94%.	Fokus pada berpikir kritis menggunakan model pengembangan Lee & Owens.
Yusmilda (2024)	Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif b. Meningkatkan Motivasi Belajar	a. Model Pengembangan 4D	Validasi: ahli media 87%, ahli materi 69%, siswa 93%.	Fokus pada penggunaan video interaktif dengan model 4D.
Tiara Oktavia (2024)	Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva Materi	a. Mengembangkan Multimedia Interaktif b. Berbasis Canva	a. Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan	Validasi: ahli materi 4,8, ahli media 4,87, siswa	Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran

Tumbuhan dan Sumber Kehidupan	c. Model ADDIE	4,368.	interaktif.
-------------------------------	----------------	--------	-------------

Hasil Orisinalitas penelitian ini dari penelitian sebelumnya.

Penelitian ini memiliki orisinalitas sebagai berikut:

1. Menggabungkan penggunaan Canva sebagai platform multimedia interaktif dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL)—kombinasi ini belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya pada konteks pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Fokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MA (Madrasah Aliyah), yang belum banyak dieksplorasi secara spesifik dengan media Canva.
3. Tujuan ganda: meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar, sedangkan sebagian besar penelitian sebelumnya hanya fokus pada salah satu aspek.
4. Menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikombinasikan dengan implementasi Canva dan Project Based Learning, sehingga menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif, praktis, dan aplikatif untuk generasi digital.
5. Berdasarkan hasil analisis dari sepuluh penelitian terdahulu, belum terdapat penelitian yang secara khusus menggabungkan pendekatan Project Based Learning, media berbasis Canva, dan fokus pada mata

pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah (MA). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki orisinalitas dari segi pendekatan pembelajaran yang digunakan (PjBL), media pembelajaran (Canva), dan konteks mata pelajaran serta jenjang pendidikan yang menjadi sasaran (Akidah Akhlak – MA). Hal ini menjadikan penelitian ini relevan dan memiliki kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan agama Islam.

H. Definisi Istilah

Definisi Istilah yang terdapat pada Penelitian dan Pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Definisi Istilah yang terdapat pada Penelitian dan Pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif: Media yang menggabungkan berbagai format informasi seperti teks, gambar, suara, dan video yang memungkinkan interaksi pengguna.
2. Canva: Aplikasi desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat materi ajar interaktif.
3. Project Based Learning (PjBL): Pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan proyek sebagai inti dari proses belajar.
4. Motivasi Belajar: Dorongan internal atau eksternal yang menimbulkan semangat dan kegigihan peserta didik dalam belajar.

5. Hasil Belajar: Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

6. Kurikulum Merdeka: Kurikulum nasional yang memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal

I. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dan alur penelitian. Skripsi ini terdiri dari lima bab utama yang masing-masing memiliki pokok bahasan yang saling berkaitan dan mendukung tercapainya tujuan penelitian.

Bab I adalah Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan masalah. Pada bagian ini dijelaskan alasan pentingnya penelitian dilakukan, permasalahan yang ingin dipecahkan, dan tujuan yang ingin dicapai, disertai dengan manfaat teoritis maupun praktis dari hasil penelitian. Batasan masalah diberikan untuk memperjelas fokus penelitian agar tidak melebar ke luar konteks yang telah ditetapkan.

Bab II membahas tentang Tinjauan Pustaka, yang mencakup kajian teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir penelitian. Pada bab ini, landasan teori

yang mendasari penelitian diuraikan secara mendalam, sehingga dapat memperkuat argumentasi dan penyusunan hipotesis (jika ada).

Bab III menjelaskan Metode Penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada bab ini dijabarkan metode yang digunakan untuk memperoleh data, mulai dari tahap perencanaan, pengembangan produk, hingga evaluasi hasil penelitian.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang menyajikan data hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan yang mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan temuan penelitian terdahulu. Pada bagian ini, data yang diperoleh disajikan secara sistematis dalam bentuk tabel, diagram, atau narasi, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan.

Bab V berisi Penutup, yang terdiri atas kesimpulan, saran, dan keterbatasan penelitian. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, sementara saran diberikan sebagai masukan untuk penelitian berikutnya atau untuk praktik di lapangan. Keterbatasan penelitian disampaikan secara jujur untuk menunjukkan area yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

Selain kelima bab utama, skripsi ini juga dilengkapi dengan Daftar Pustaka yang memuat semua sumber referensi yang digunakan dalam penulisan, serta Lampiran yang berisi dokumen pendukung seperti instrumen penelitian, data hasil penelitian, dan dokumentasi kegiatan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam hal ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teori sebagai landasan pengembangan, yaitu : (a) konsep pembelajaran akidah akhlak, (b) pendekatan project based learning, (c), multimedia interaktif, dan (d) implementasi penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak.

A. Konsep Umum Akidah dan Akhlak dalam Islam

Secara etimologis, akidah berasal dari kata *'aqada* yang berarti mengikat atau berpegang teguh. Dalam istilah agama, akidah merujuk pada keyakinan kokoh terhadap prinsip-prinsip dasar Islam seperti iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, dan qadha' dan qadar (Mufid, 2015). Akidah merupakan fondasi utama yang mengarahkan seluruh aktivitas keagamaan dan moral seorang Muslim.

Sementara itu, akhlak berasal dari kata *khuluq*, yang berarti tabiat, kebiasaan atau budi pekerti. Akhlak adalah bentuk perilaku nyata yang mencerminkan sikap batin seseorang dalam ucapan, tindakan, dan relasi sosial (Al-Ghazali, 2013)⁸. Dalam pandangan Ibnu Miskawaih⁹, akhlak merupakan kondisi jiwa yang mendorong seseorang untuk bertindak secara spontan tanpa memerlukan pertimbangan rasional terlebih dahulu (Muhaimin, 2012)¹⁰.

⁸ Al-Ghazali. (2013). *Ihya' Ulumuddin* (Vol. 3). Beirut: Dar al-Fikr.

⁹ Ibnu Miskawaih. (2002). *Tahdzib al-Akhlaq*. Kairo: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.

¹⁰ Muhaimin. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Al-Ghazali dalam *Ihya' Ulumuddin* menegaskan bahwa akhlak adalah hasil dari upaya penyucian jiwa (tazkiyatun nafs), yang harus dipupuk melalui mujahadah (usaha sungguh-sungguh) dan riyadhah (latihan spiritual) untuk mencapai kesempurnaan insan. Akidah dan akhlak merupakan satu kesatuan: akidah yang benar akan memunculkan akhlak yang baik, dan sebaliknya, kelemahan dalam akidah sering tercermin dalam perilaku buruk.

Muhaimin (2009)¹¹ menambahkan bahwa akidah sebagai nilai keyakinan dan akhlak sebagai nilai perilaku harus diajarkan secara simultan agar pendidikan Islam dapat melahirkan pribadi muslim yang kaffah (utuh).

B. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman keimanan yang mendalam dan berperilaku mulia sesuai dengan nilai-nilai Islam. Menurut Zuhairini et al. (1997)¹², ranah yang dikembangkan meliputi:

- Kognitif: Pemahaman rasional terhadap ajaran iman dan moral.
- Afektif: Pembentukan sikap dan perasaan terhadap nilai agama.
- Psikomotorik: Pembiasaan perilaku Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Sutiah (2020)¹³ menekankan bahwa pembelajaran akidah akhlak tidak hanya berfungsi membangun kecerdasan spiritual peserta didik, tetapi juga membentuk integritas dan kesadaran sosial dalam kehidupan berbangsa.

¹¹ Muhaimin. (2009). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Menyusun Epistemologi Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya

¹² Zuhairini, Z., dkk. (1997). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

¹³ N Yasin, S Sutiah (2020) Penerapan nilai-nilai tasawuf dalam pembinaan akhlak santri pada Pondok Pesantren Miftahul Huda Gading Malang. *Al-Musannif*, 2 (1), 49–68

C. Strategi Pembelajaran Akidah Akhlak

Menurut Muhammad Ali (2019)¹⁴, strategi pembelajaran Akidah Akhlak yang efektif harus kontekstual, interaktif, dan reflektif. Metode yang dapat digunakan meliputi diskusi nilai, keteladanan guru, studi kasus, dan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna.

Muhaimin (2009)¹⁵ menekankan pentingnya integrasi antara aspek teori dan praktik agar terjadi internalisasi nilai akidah dan akhlak secara utuh. Pendidikan akhlak tidak cukup disampaikan dalam bentuk hafalan atau dogma, melainkan harus diwujudkan dalam perilaku nyata melalui pembiasaan, penghayatan, dan keteladanan.

Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan tantangan zaman, termasuk melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang mendukung interaktivitas dan kontekstualisasi nilai-nilai Islami dalam kehidupan modern.

D. Pendekatan Project Based Learning

1. Pengertian Pendekatan Project Based Learning

Pendekatan Project Based Learning (PjBL) adalah sebuah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran, dengan memberi mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan sebuah proyek. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif,

¹⁴ Ali, M. (2019). *Strategi Pembelajaran Akidah Akhlak yang Efektif di Era Digital*. Jakarta: Kencana.

¹⁵ Muhaimin. (2009). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Menyusun Epistemologi Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

melainkan juga aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek yang mereka kerjakan. Mereka dihadapkan pada situasi nyata yang mendorong mereka untuk memecahkan masalah, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih luas dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek utama dari Project Based Learning adalah pembelajaran berbasis masalah yang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan mencari solusi terhadap suatu masalah atau tantangan yang terkait dengan dunia nyata. Proyek yang dikerjakan oleh siswa biasanya melibatkan berbagai disiplin ilmu dan keterampilan, sehingga mereka dapat mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang untuk menyelesaikan tugas tersebut. Sebagai contoh, proyek bisa melibatkan penelitian, desain produk, pembuatan presentasi, atau pembuatan laporan yang melibatkan analisis data, riset, dan keterampilan komunikasi.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi mereka juga belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan berkolaborasi dalam tim. Keuntungan lainnya adalah pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa, karena mereka melihat langsung bagaimana konsep-konsep yang dipelajari di kelas dapat diterapkan dalam situasi nyata. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami kegunaan dan tujuan pembelajaran tersebut dalam kehidupan mereka, baik secara pribadi maupun profesional.¹⁶

¹⁶ Ainul Luthfia Al Firda and Nikmatul Choirah Pamungkas, "Penerapan Model Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Project Based Learning Di Madrasah Aliyah Nurul Islam Ngesrep Boyolali," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 254–60, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.114>.

Selain itu, pendekatan Project Based Learning mengajarkan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah kreatif, dan pemikiran analitis. Siswa belajar untuk mengevaluasi dan merefleksikan progres mereka, sehingga dapat memperbaiki hasil proyek mereka berdasarkan umpan balik yang diterima. Proses ini juga mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang bertanggung jawab terhadap hasil kerja mereka.

Secara keseluruhan, Project Based Learning merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata, karena pendekatan ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan dan karier mereka di masa depan. Dengan demikian, PjBL menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyeluruh, dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan proyek nyata, Project Based Learning tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan dimasa depan. Melalui Project Based Learning, siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, Project Based Learning juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan solusi atas permasalahan yang ada.¹⁷

¹⁷ Nina Rahmaniah 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>.

2. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Project Based Learning

Tujuan utama Project Based Learning adalah untuk membantu siswa :¹⁸

- Mengerti Konsep dengan Lebih Mendalam : Dengan menerapkan teori kedalam praktik melalui proyek, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami bagaimana konsep tersebut bekerja dalam kehidupan nyata. Mereka belajar menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh di sekolah dengan situasi dunia nyata.
- Mengembangkan Keterampilan Abad 21 : PjBL adalah wadah yang sempurna untuk menumuhkan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Siswa belajar untuk menganalisis masalah, mencari solusi inovatif, bekerja sama dalam tim, dan menyampaikan ide mereka dengan efektif.
- Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan : Proyek-proyek yang menarik dan relevan dengan minat siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan.

3. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Project Based Learning

Pendekatan Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan proyek yang kontekstual dan bermakna. Dalam penerapannya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi akhlak terpuji seperti hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah, PjBL bertujuan untuk tidak hanya membangun pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan

¹⁸ Indriyani Amalia, Riandi Riandi, and Hertien Koosbandiah Surtikanti, "Kajian Literature: Penerapan Project Based Learning Terkait Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Poin 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kolaborasi Siswa," *Jurnal Jeumpa* 11, no. 1 (2024): 63–74, <https://doi.org/10.33059/jj.v11i1.9581>.

keterampilan siswa melalui pengalaman belajar yang nyata.¹⁹ Pembelajaran dimulai dengan langkah pertama, yaitu penentuan pertanyaan mendasar (start with a driving question). Guru memulai dengan memberikan permasalahan nyata atau pertanyaan yang menantang dan relevan dengan kehidupan siswa, misalnya “Mengapa sikap adil penting dalam kehidupan bermasyarakat?” atau “Bagaimana cara menjaga iffah di era digital!”

Langkah kedua adalah perencanaan proyek, di mana guru dan siswa bersama-sama menyusun rencana kerja yang mencakup tujuan proyek, sumber daya yang dibutuhkan, pembagian tugas kelompok, serta kriteria keberhasilan. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam merancang proyek yang kreatif dan produktif, seperti pembuatan poster dakwah digital, video pendek, atau presentasi yang mengangkat nilai-nilai akhlak terpuji. Selanjutnya, siswa memasuki tahap penyusunan jadwal kegiatan proyek secara mandiri atau kelompok. Mereka menentukan waktu pengerjaan, pembagian peran, dan tahapan pengerjaan proyek secara sistematis agar prosesnya berjalan efektif.²⁰

Langkah keempat adalah pelaksanaan proyek dan monitoring, di mana siswa mulai bekerja menyelesaikan proyek mereka sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru melakukan pemantauan dan memberikan umpan balik selama proses berlangsung untuk memastikan siswa tetap berada pada jalur

¹⁹ Nurul Amelia and Nadia Aisya, “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi,” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 181–99, <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>.

²⁰ Fathurrohman, “Kajian Pustaka PJBL,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

yang benar.²¹ Dalam konteks ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi secara aktif. Kemudian, pada tahap kelima, yaitu pengujian hasil, siswa mempresentasikan hasil proyek mereka di hadapan guru dan teman-teman sekelas. Presentasi ini bisa dilakukan dalam bentuk pemaparan langsung, pemutaran video, atau pameran karya digital melalui platform seperti Canva.

Terakhir, proses Project Based Learning diakhiri dengan evaluasi pengalaman belajar. Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek. Refleksi ini bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi, sikap, serta efektivitas kerja sama dalam kelompok. Guru juga memberikan penilaian menyeluruh berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sekaligus memberikan penguatan terhadap nilai-nilai akhlak terpuji yang telah dipelajari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Akidah Akhlak menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta mampu membangun karakter siswa secara utuh.²²

4. Karakteristik Pembelajaran dengan Pendekatan Project Based Learning

Project Based Learning memiliki karakteristik sebagai metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk memahami konsep dengan cara aktif terlibat dalam penyelesaian masalah melalui proyek nyata. Berdasarkan

²¹ Aris Yulianto, A Fatchan, and I Komang Astina, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2, no. 3 (2017): 448–53.

²² Nadia Ulfa Dinda and Elfia Sukma, "Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur)," *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 44–62.

analisis dari berbagai jurnal penelitian sebelumnya, peneliti memperoleh informasi mengenai teori karakteristik model Project Based Learning.²³

Menurut Utami, Firosalia, dan Indri, karakteristik model Project Based Learning meliputi beberapa aspek utama, yaitu: 1) Guru berperan sebagai fasilitator dan bertugas mengevaluasi hasil kerja siswa; 2) Proyek digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran; 3) Pembelajaran diawali dengan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa; 4) Menekankan pendekatan pembelajaran kontekstual; dan 5) Hasil dari pembelajaran berbasis proyek diwujudkan dalam bentuk produk sederhana.²⁴

Menurut Wulandari dan Misbahul, model Project Based Learning (PjBL) memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: 1) Melibatkan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang diajukan oleh guru; 2) Mendorong siswa untuk merancang proyek, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, dan melakukan investigasi; 3) Menuntut siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri; 4) Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pemecahan masalah; dan 5) Di akhir pembelajaran, siswa diwajibkan menampilkan sebuah produk sebagai hasil dari proyek yang telah dikerjakan.²⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model Project Based Learning meliputi: 1) Menggunakan proyek sebagai sarana pembelajaran; 2) Memulai pembelajaran dengan pertanyaan atau

²³ KM Zannah, "Konsep Belajar Menggunakan Model Project," 2020, 36–51.

²⁴ Tri Utami et al., "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 3 SD," *Firosalia Kristin* 1, no. 2 (2018): 541–52.

²⁵ Yulia Wulandari and Misbahul Jannah, "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Min 38 Aceh Besar.," *Prodising Seminar Nasional Biotik*. 5 (1) (2018): 793–97.

permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan siswa; 3) Melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar untuk menyelesaikan masalah; 4) Mendorong siswa untuk bekerja dalam proyek secara individu maupun kelompok; 5) Membantu siswa dalam belajar dan bekerja secara mandiri; serta 6) Menghasilkan sebuah produk sebagai hasil dari pembelajaran berbasis proyek.

E. Motivasi dan Hasil Belajar

1. Pengertian Motivasi dan Hasil Belajar

Secara etimologis, kata "motivasi" berasal dari kata "motiv," yang berarti kehendak, alasan, kemauan, atau dorongan. Motivasi merupakan kekuatan yang membangkitkan dan mengarahkan perilaku seseorang. Meskipun bukan merupakan perilaku itu sendiri, motivasi adalah kondisi internal yang kompleks dan tidak dapat diamati secara langsung, namun memiliki pengaruh terhadap tindakan seseorang. Pemahaman terhadap motivasi didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan, baik secara verbal maupun nonverbal.²⁶

Motivasi berasal dari kata "motif," yang merujuk pada kekuatan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak dan berperilaku. Meskipun motif tidak dapat diamati secara langsung, keberadaannya dapat diinterpretasikan melalui tindakan seseorang. Motif mencakup rangsangan, dorongan, dan energi yang membangkitkan munculnya perilaku tertentu.²⁷

Sedangkan, Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan oleh siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada seseorang, baik dalam sikap

²⁶ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo : Wade Group, 2016).

²⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta : Bumi Aksara, 2008).

maupun perilakunya.²⁸ Menurut Hamdan dan Windar, hasil belajar berperan sebagai dasar dalam menilai serta melaporkan pencapaian akademik siswa. Selain itu, hasil belajar juga menjadi elemen penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, dengan memastikan keselarasan antara materi yang dipelajari siswa dan metode penilaiannya. Sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan pemahaman serta perkembangan yang telah dicapai oleh siswa.²⁹

2. Karakteristik Motivasi dan Hasil Belajar

Motivasi dalam diri seseorang memiliki beberapa karakteristik, di antaranya:³⁰

- a. Gigih dalam menyelesaikan tugas, mampu bekerja dalam jangka waktu lama tanpa menyerah hingga pekerjaannya tuntas.
- b. Tangguh dalam menghadapi tantangan, tidak mudah putus asa, serta memiliki dorongan dari dalam diri untuk meraih prestasi terbaik tanpa bergantung pada motivasi eksternal. Selain itu, tidak cepat merasa puas dengan pencapaian yang sudah diperoleh.
- c. Memiliki ketertarikan terhadap berbagai isu yang relevan bagi orang dewasa, seperti pembangunan dalam bidang agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, serta perlawanan terhadap tindakan kriminal dan amoral.
- d. Lebih memilih untuk bekerja secara mandiri.

²⁸ Theopilus C. Motoh, Hamna, and Kristina, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 01, no. 01 (2022): 1–17, <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>.

²⁹ Hamna and Windar, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi Covid-19," *Juni* 1, no. 1 (2022): 1–12, <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>.

³⁰ Muhammad Aldy Handoyo, "BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64," *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1, no. 69 (2019): 5–24.

- e. Mudah merasa jenuh dengan pekerjaan yang bersifat monoton atau berulang-ulang, sehingga cenderung mencari tantangan yang lebih kreatif.

Berikut adalah karakteristik hasil belajar yang menandai perubahan perilaku pada individu.³¹

- a. Perubahan yang Terjadi Secara Sadar, Individu yang belajar akan menyadari adanya perubahan dalam dirinya, atau setidaknya merasakan bahwa sesuatu telah berubah dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam Belajar Bersifat Fungsional, Perubahan yang terjadi tidak bersifat statis, melainkan berlangsung secara terus-menerus. Setiap perubahan akan membawa perubahan selanjutnya dan bermanfaat bagi kehidupan serta proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam Belajar Bersifat Aktif dan Positif, Perubahan yang diperoleh dalam proses belajar selalu bersifat berkembang ke arah yang lebih baik. Semakin banyak usaha yang dilakukan, semakin besar dan lebih baik pula perubahan yang dicapai.
- d. Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat Sementara, Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar bersifat menetap atau permanen, sehingga perilaku yang diperoleh setelah belajar tidak mudah hilang.
- e. Perubahan dalam Belajar Bertujuan dan Terarah, Perubahan perilaku terjadi dengan adanya tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar dilakukan dengan kesadaran penuh untuk mencapai hasil tertentu.

³¹ Kodariah Isma Dewi, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA SUBTEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Kecamatan Cisarua Kabupaten ," 2018, 15–50, <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/39111>.

- f. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku, Hasil belajar tidak hanya memengaruhi satu aspek tertentu, tetapi mencakup berbagai aspek seperti sikap, kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan secara menyeluruh.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari empat aspek utama, yaitu:³²

a. Motivasi (Drives)

Peserta didik harus memiliki keinginan atau dorongan untuk mencapai sesuatu dalam proses belajarnya. Motivasi ini bisa berasal dari dalam diri sendiri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).

b. Perhatian dan Pemahaman terhadap Sasaran (Cue)

Agar pembelajaran efektif, peserta didik harus memberikan perhatian penuh terhadap materi yang dipelajari serta memahami tujuan yang ingin dicapai.

c. Usaha (Response)

Belajar memerlukan tindakan nyata. Peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai usaha, seperti membaca, berdiskusi, atau berlatih.

d. Evaluasi dan Pemantapan Hasil (Reinforcement)

Hasil belajar perlu diperkuat melalui evaluasi dan umpan balik. Dengan adanya penilaian serta pengulangan materi, pemahaman peserta didik dapat semakin mendalam dan bertahan lama.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang menumbuhkan semangat untuk terlibat aktif dalam proses

³² Rahmad Rafid, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar," *Universitas Muhammadiyah Malang* 5, no. 259 (2021): 1–2, <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>.

pembelajaran.³³ Berikut adalah indikator motivasi belajar yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan pendekatan Project Based Learning.³⁴

1. Siswa menunjukkan rasa antusias dan minat dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Siswa memiliki keinginan untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas atau proyek yang diberikan.
3. Siswa menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi atau referensi tambahan terkait materi.
4. Siswa merasa senang dan nyaman ketika belajar dengan menggunakan media interaktif.
5. Siswa menunjukkan konsistensi dalam menyelesaikan tugas dan proyek yang diberikan hingga selesai.
6. Siswa memiliki keyakinan diri bahwa mereka mampu memahami dan menguasai materi pelajaran.
7. Siswa memberikan tanggapan atau bertanya secara aktif dalam proses pembelajaran.
8. Siswa merasa bahwa materi yang dipelajari bermanfaat dan relevan dengan kehidupan mereka.

³³ Evita Candra, Deka Setiawan, and Diana Ermawati, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 139–46, <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>.

³⁴ Lely Afni Ikhwandari, 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>.

9. Siswa menghindari perilaku pasif seperti melamun, mengobrol sendiri, atau bermain saat pembelajaran berlangsung.
10. Siswa merasa termotivasi untuk berperilaku sesuai nilai akhlak terpuji yang dipelajari.

Sedangkan, Indikator Hasil Belajar adalah sebagai berikut:³⁵

Hasil belajar mengacu pada capaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam konteks Akidah Akhlak, indikator hasil belajar berikut dapat digunakan:

A. Aspek Kognitif (Pengetahuan)

- Siswa dapat menjelaskan pengertian hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah secara benar.
- Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku yang mencerminkan keempat nilai akhlak terpuji tersebut.
- Siswa mampu membedakan perilaku terpuji dan tercela dalam kehidupan sehari-hari.
- Siswa dapat memberikan contoh penerapan hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah dalam kehidupan nyata.

B. Aspek Afektif (Sikap)

- Siswa menunjukkan sikap sopan, jujur, dan adil dalam berinteraksi dengan teman dan guru.

³⁵ I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti and Sendi Wijaya, "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 2 (2022): 1776–85, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>.

- Siswa menunjukkan kepedulian moral terhadap lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di rumah.
- Siswa memperlihatkan pengendalian diri dalam situasi yang menuntut kesabaran dan kesantunan (iffah).
- Siswa mulai menerapkan nilai-nilai akhlak terpuji dalam perilaku sehari-hari secara konsisten.

C. Aspek Psikomotorik (Keterampilan)³⁶

- Siswa mampu membuat produk proyek (poster, video, atau presentasi) yang mengangkat tema akhlak terpuji secara kreatif.
- Siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, menyampaikan ide, dan bertanggung jawab atas tugasnya.
- Siswa dapat mengkomunikasikan hasil proyek dengan percaya diri dan dengan bahasa yang santun.
- Siswa mampu menyelesaikan tugas atau proyek secara tuntas dan tepat waktu.

F. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Istilah media pembelajaran berasal dari kata Latin medius, yang secara harfiah berarti "tengah," "perantara," atau "penghubung." Konsep ini menunjukkan fungsi media sebagai sarana yang menghubungkan atau menyampaikan pesan, dalam konteks pembelajaran, dari pengajar kepada

³⁶ Cahiyatul Azizah, "Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo" 4, no. 1 (2022): 1–23.

peserta didik. Dalam bahasa Arab, istilah serupa juga mengacu pada peran media sebagai perantara atau pengantar pesan antara komunikator (pengirim) dan komunikan (penerima).³⁷

Dalam pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai alat atau sarana yang memfasilitasi transfer pengetahuan, sehingga materi atau pesan dapat disampaikan dengan lebih efektif dan mudah dipahami. Dengan bantuan media, informasi atau konsep yang mungkin sulit dicerna secara langsung dapat dipermudah, menarik perhatian, dan memperkuat daya ingat.

Menurut beberapa ahli, multimedia diartikan sebagai kombinasi dari minimal dua jenis media input atau output yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media yang dimaksud bisa berupa audio (seperti suara dan musik), animasi, video, teks, grafik, atau gambar. Dengan menggunakan berbagai elemen ini, multimedia memungkinkan konten disajikan dalam format yang lebih kaya dan beragam.

Selain itu, multimedia juga dapat didefinisikan sebagai alat yang memungkinkan pembuatan presentasi yang dinamis dan interaktif, di mana elemen teks, grafik, animasi, audio, dan video digabungkan dalam satu kesatuan. Presentasi multimedia ini memungkinkan audiens tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan konten yang disajikan, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik.³⁸

³⁷ Rio Indra 12523220 Wardhana, "Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Universitas Islam Indonesia*, no. 1998 (2019): 6–13, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16618>.

³⁸ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.

Multimedia adalah produk teknologi modern berbasis digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kaya dan penuh kreativitas. Penerapan multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Pertama, multimedia membuat proses pembelajaran lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan terlibat secara langsung dengan materi. Kedua, multimedia mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak, yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan lisan atau alat peraga konvensional.³⁹

Selain itu, multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media ini lebih menarik dan memberikan variasi yang menghindarkan kejenuhan. Dengan adanya multimedia, peserta didik juga lebih mudah untuk belajar secara mandiri, mengakses materi sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, multimedia berfungsi sebagai alat bantu yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.⁴⁰

Multimedia adalah penggunaan teknologi yang menggabungkan beberapa jenis media, seperti komputer dan video, untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif. Secara umum, multimedia melibatkan tiga elemen utama: suara, gambar, dan teks. Dengan menggunakan

³⁹ Lulu Mar'atus Sholehah, A Abas, and J Tuharea, "Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1870–75.

⁴⁰ Bina Roosita, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan, "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik," *EduCurio Jurnal* 1, no. 1 (2022): 117–22, <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>.

paling sedikit dua jenis media, seperti audio (suara, musik), video, teks, grafik, dan gambar, multimedia memungkinkan penyajian informasi dalam berbagai bentuk yang lebih dinamis dan interaktif.⁴¹

Pada dasarnya, multimedia menyediakan alat untuk menciptakan presentasi yang tidak hanya berisi informasi tetapi juga interaktif, menggabungkan elemen-elemen visual dan audio seperti teks, grafik, animasi, audio, serta video. Selain itu, pemanfaatan komputer dalam multimedia memungkinkan integrasi berbagai elemen ini menjadi satu kesatuan yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan lebih leluasa. Dengan cara ini, multimedia menjadi sarana yang efektif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran, presentasi bisnis, hiburan, serta aplikasi interaktif lainnya, di mana pengguna dapat merasakan keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses komunikasi dan pemahaman informasi.⁴²

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah integrasi berbagai jenis media, seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya yang dipadukan dalam format digital. Kombinasi ini dirancang agar pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan konten, memungkinkan mereka untuk mengendalikan, memilih, atau menavigasi informasi sesuai keinginan.

⁴¹ Mar'atus Sholehah, Abas, and Tuharea, "Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur."

⁴² Wardhana, "Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar."

Multimedia interaktif dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada publik, memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mendalam melalui keterlibatan pengguna. Dengan format digital, multimedia interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara statis tetapi juga memungkinkan interaksi dinamis, menjadikannya alat yang efektif untuk pembelajaran, hiburan, serta aplikasi lainnya yang membutuhkan komunikasi dua arah.

2. Macam-macam Multimedia

Multimedia dibedakan menjadi tiga kategori utama: multimedia linier, multimedia hiperaktif, dan multimedia interaktif.

Multimedia Linier adalah jenis multimedia yang berjalan secara berurutan tanpa kontrol atau pilihan dari pengguna. Dalam multimedia linier, konten diputar dari awal hingga akhir tanpa ada interaksi dari audiens atau pengguna, sehingga alur informasi hanya satu arah. Contoh dari multimedia linier adalah televisi dan film, di mana penonton tidak dapat mengubah atau mengatur jalannya konten yang disajikan.⁴³

Multimedia Hiperaktif ini memiliki struktur elemen-elemen yang saling terkait dan memungkinkan pengguna untuk menavigasi atau mengarahkannya sesuai keinginan. Multimedia jenis ini sering kali mencakup berbagai tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen, seperti teks, gambar, video, atau audio, sehingga menciptakan jalur interaktif bagi pengguna untuk menjelajahi konten secara mandiri.⁴⁴

⁴³ Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19."

⁴⁴ Wardhana, "Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar."

Contoh multimedia Hiperaktif ini termasuk World Wide Web, situs web (website), dan game online, di mana pengguna memiliki kendali atas navigasi dan dapat memilih jalur interaksi sesuai kebutuhan atau minat mereka. Model multimedia ini menawarkan fleksibilitas dan pengalaman yang kaya bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk terlibat dengan informasi secara lebih mendalam dan personal.

Multimedia Interaktif memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam mengontrol alur atau bagian tertentu dari konten. Dengan adanya alat atau fitur kontrol, pengguna dapat menentukan pilihan yang memengaruhi konten atau navigasi selanjutnya. Contoh multimedia interaktif termasuk aplikasi pembelajaran interaktif dan permainan digital (game), di mana pengguna memiliki kendali untuk memilih langkah atau opsi sesuai keinginan mereka dalam menjelajahi materi atau konten yang disediakan.⁴⁵

Dengan kata lain, perbedaan utama antara keduanya terletak pada tingkat kendali yang dimiliki pengguna, di mana multimedia interaktif menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan pilihan bagi pengguna, sementara multimedia linier memberikan pengalaman yang tetap dan terstruktur dari awal hingga akhir

3. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia interaktif merupakan bentuk multimedia yang memungkinkan pengguna memiliki kendali penuh melalui alat kontrol, sehingga mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten dan membuat pilihan yang berdampak pada alur informasi yang disajikan. Fitur interaktif ini

⁴⁵ Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19."

memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk menentukan sendiri jalur atau langkah yang diambil, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan individu.⁴⁶

Contoh dari multimedia interaktif adalah aplikasi pembelajaran interaktif dan game, di mana pengguna dapat terlibat langsung dengan materi atau elemen permainan. Fitur ini bukan hanya menambah daya tarik visual dan audio, tetapi juga memperdalam keterlibatan dan pemahaman, sebab pengguna ikut serta secara aktif dalam proses belajar dan eksplorasi, yang pada akhirnya membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

4. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia adalah suatu elemen yang bersifat dinamis, sehingga apabila diaplikasikan dalam dunia pendidikan, ia melahirkan sebuah konsep pembelajaran modern yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Konsep ini dikenal sebagai edutainment (gabungan antara education dan entertainment). Dalam pendekatan ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi atau pengetahuan secara formal, tetapi juga mengutamakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif bagi pelajar.⁴⁷

Edutainment memanfaatkan kekuatan multimedia seperti animasi, video, permainan interaktif, serta teknologi digital lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, siswa tidak

⁴⁶ Syuhendri Syuhendri, Nesi Musdalifa, and Abidin Pasaribu, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 8, no. 1 (2021): 73–84, <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>.

⁴⁷ Siti Zulaidah Salsidu, Mohamed Nor Azhari Azman, and Mai Shihah Abdullah, "Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur," *Sains Humanika* 9, no. 1–5 (2017): 21–27, <https://doi.org/10.11113/sh.v9n1-5.1187>.

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Pendekatan ini sangat relevan di era digital, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan pembelajaran untuk berkembang melampaui metode tradisional ke arah yang lebih inovatif dan berpusat pada pelajar.

Kelebihan dari multimedia interaktif terletak pada keberagamannya dalam menyajikan konten materi. Konten yang tersedia dirancang dengan variasi yang menarik dan fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan belajar masing-masing siswa. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.⁴⁸

Selain itu, sifat interaktif dari multimedia ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kombinasi elemen visual, audio, animasi, dan interaktivitas, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa. Dampaknya, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Keunggulan ini menjadikan multimedia interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif dan disukai oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan.

5. Kekurangan Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif memiliki beberapa kekurangan diantaranya yakni memerlukan tenaga ahli di bidang media dan materi. Pengembangan multimedia interaktif membutuhkan keterlibatan para ahli yang memiliki

⁴⁸ Singgih Subiyantoro and Sri Mulyani, "Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2017): 92–100, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i2.38>.

keahlian khusus dalam bidang desain media, teknologi, dan penyusunan materi pembelajaran. Hal ini dapat menjadi tantangan, terutama jika sumber daya manusia yang kompeten tidak tersedia atau memerlukan biaya yang tinggi untuk merekrut tenaga ahli.

Selain itu, proses pengembangan memakan waktu yang lama. Proses pengembangan multimedia interaktif tidak hanya melibatkan perancangan konten, tetapi juga pengujian, penyempurnaan, dan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setiap tahap memerlukan waktu yang signifikan, sehingga pendekatan ini kurang ideal jika pembelajaran membutuhkan solusi cepat atau dalam situasi darurat.

6. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pengajaran, berikut:⁴⁹

- a. Sederhana – Program dirancang agar mudah digunakan oleh siapa saja tanpa harus memiliki pengetahuan khusus tentang komputer. Pengguna harus merasa nyaman dalam mengoperasikannya.
- b. Lengkap – Multimedia harus memuat materi pembelajaran yang cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa. Tidak hanya berisi data dan fakta, tetapi juga mencakup konsep, prinsip, generalisasi, bahkan teori.
- c. Komunikatif – Bahasa yang digunakan harus jelas dan menarik, mampu membangun interaksi dengan pengguna serta mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- d. Belajar Mandiri – Multimedia interaktif dirancang agar dapat digunakan tanpa bantuan orang lain, termasuk guru. Oleh karena itu, harus mencakup

⁴⁹ Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, and Sentot Kusairi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 171–82, <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>.

petunjuk penggunaan, materi, evaluasi, serta kunci jawaban agar pengguna dapat menilai sendiri kemampuannya.

- e. Belajar Setahap Demi Setahap – Materi harus disusun secara bertahap, dimulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, serta dari konsep konkret ke abstrak, agar pembelajaran lebih efektif.
- f. Unity Multimedia – Penggunaan berbagai jenis media seperti audio, video, gambar, dan animasi harus terintegrasi secara harmonis dan estetik, sehingga mendukung pemahaman materi tanpa mengganggu fokus belajar.
- g. Kontinuitas – Multimedia harus mampu mendorong siswa untuk terus belajar, menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap materi, dan memberikan rasa pencapaian setelah menyelesaikan program pembelajaran.

G. Canva sebagai Platform Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran PAI

1. Sejarah dan Perkembangan Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams di Australia. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan menyederhanakan proses desain grafis, agar dapat diakses oleh siapa saja tanpa keahlian teknis di bidang desain. Melalui pendekatan visual drag-and-drop yang intuitif, Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, ikon, ilustrasi, video, hingga presentasi. Saat ini, Canva telah digunakan secara

global oleh berbagai kalangan termasuk pelajar, pendidik, profesional bisnis, hingga lembaga pemerintahan (Perkins, 2019⁵⁰).

2. Landasan Teoritis Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Penggunaan Canva dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari landasan teori multimedia pembelajaran. Mayer (2009)⁵¹ dalam *Multimedia Learning* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika materi disajikan dalam bentuk kombinasi kata dan gambar. Canva memfasilitasi hal ini melalui penyajian konten visual dan verbal secara bersamaan. Dengan demikian, aplikasi ini mendukung proses pemahaman konsep secara mendalam, membantu siswa mengintegrasikan pengetahuan baru, serta meningkatkan daya ingat.

3. Karakteristik Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva memiliki karakteristik yang menjadikannya efektif digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- a. Berbasis cloud: dapat diakses dari berbagai perangkat, kapan saja dan di mana saja.
- b. Template siap pakai: memudahkan guru dan siswa dalam memulai desain tanpa harus merancang dari awal.
- c. Fitur interaktif: seperti hyperlink antar slide, animasi transisi, video, audio, dan elemen desain dinamis.

⁵⁰ Perkins, M. (2019). Designing for Everyone: The Story Behind Canva. *TEDx Talks*. Retrieved from <https://www.ted.com>

⁵¹ Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

- d. Kolaborasi real-time: memungkinkan kerja kelompok dalam menyusun proyek atau presentasi.
- e. Multiformat output: mendukung ekspor dalam bentuk PDF, gambar, video, dan tautan daring.

4. Indikator Pemanfaatan Canva dalam Pendidikan

Beberapa indikator yang menunjukkan keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran antara lain:

- a. Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa.
- b. Partisipasi aktif dalam project-based learning (PjBL).
- c. Produk digital siswa menjadi portofolio pembelajaran kreatif.
- d. Peningkatan kemampuan komunikasi visual dan pembelajaran kolaboratif.

5. Penerapan Canva dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak, Canva dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara kontekstual dan menarik. Beberapa contoh penerapannya antara lain:

- a. Poster nilai akhlak terpuji, seperti sabar, jujur, amanah.
- b. Infografis sifat-sifat Allah (asmaul husna) yang dilengkapi dengan ilustrasi.
- c. Video kampanye akhlak, seperti anti-ghibah, tolong-menolong, dan akhlak digital.
- d. Presentasi proyek berbasis tema: “Akhlak Rasulullah dalam Kehidupan Sehari-hari.”

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menginternalisasi dan mempraktikkannya dalam kehidupan nyata.

6. Dampak Positif dan Keberhasilan Implementasi

Penelitian oleh Oktaviani dan Hendrayana (2022⁵²) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mendorong siswa untuk lebih kreatif, kolaboratif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru pun merasa terbantu karena Canva memberikan alternatif penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Canva berkontribusi terhadap pencapaian keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, literasi digital, dan komunikasi efektif.

7. Keunggulan dan Kelemahan Canva

Canva juga mendukung prinsip desain instruksional modern dengan menyediakan fitur interaktif seperti:

- Hyperlink antar slide, memungkinkan navigasi non-linear,
- Animasi ringan yang mendukung penekanan materi,
- Video dan audio, untuk mendukung pembelajaran multimodal,
- Fitur kolaborasi real-time, yang memfasilitasi kerja kelompok dalam tugas proyek.

Keunggulan utama Canva terletak pada fleksibilitas dan estetika desain yang mudah dicapai tanpa keterampilan desain profesional. Hal ini sangat mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek di mana siswa dapat mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk poster digital, infografis,

⁵² Oktaviani, R., & Hendrayana, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 3(2), 101–110.

presentasi, portofolio, hingga video kampanye nilai akhlak, yang relevan dengan konteks materi Akidah Akhlak. Keunggulan Canva adalah (1) Antarmuka yang user-friendly dan ramah untuk pemula, (2) Estetika desain tinggi, meningkatkan daya tarik visual pembelajaran, (3) Kemampuan kolaboratif yang memungkinkan kerja tim secara daring. Sedangkan Kelemahan Canva antara lain (1) Membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk akses penuh. (2) Fitur terbatas pada versi gratis, dan (3) Kurangnya literasi digital di kalangan sebagian guru dan siswa.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai platform pengembangan multimedia tidak hanya membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga melatih peserta didik dalam keterampilan komunikasi visual, berpikir kreatif, dan literasi digital—semuanya merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 dan sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.

8. Solusi dan Rekomendasi Implementatif

Agar pemanfaatan Canva dapat berjalan optimal dalam pembelajaran Akidah Akhlak, berikut beberapa rekomendasi:

- a. Pelatihan rutin bagi guru dan siswa terkait penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran.
- b. Integrasi Canva ke dalam RPP dan kurikulum digital sekolah.
- c. Kolaborasi lintas guru, khususnya antara guru PAI dan guru TIK.
- d. Penyusunan modul atau panduan praktis untuk penggunaan Canva berbasis mata pelajaran Akidah Akhlak

H. Implementasi penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran

Akidah Akhlak.

Implementasi penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran, video animasi, simulasi interaktif, atau presentasi yang dilengkapi dengan audio dan visual untuk menjelaskan konsep akidah dan nilai-nilai akhlak secara menarik. Contohnya, untuk materi tentang kisah teladan Nabi, guru dapat menyajikan video animasi yang menggambarkan perilaku mulia Nabi Muhammad SAW sehingga siswa lebih mudah memahami dan meneladani sikap tersebut. Selain itu, kuis interaktif berbasis aplikasi dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik instan. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

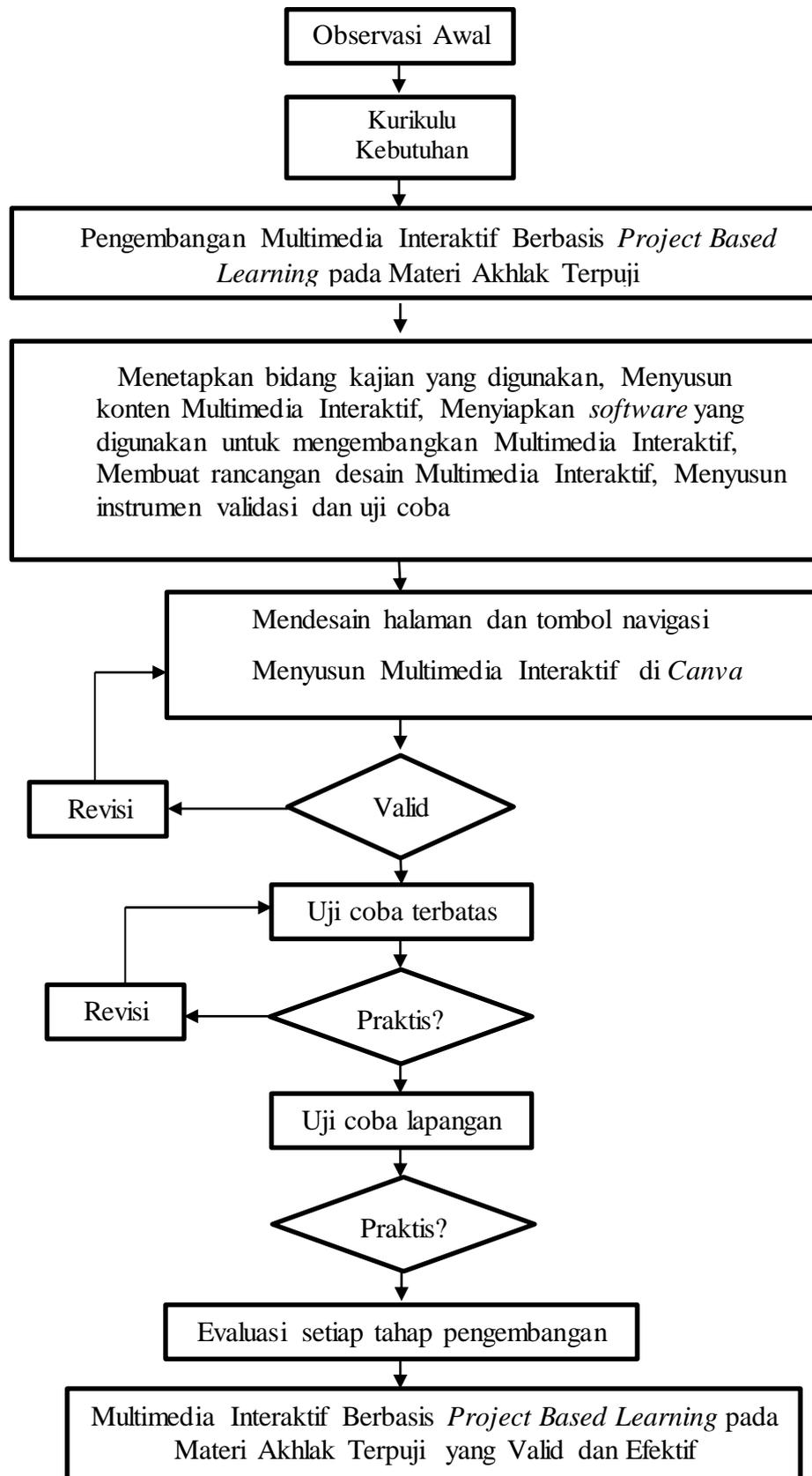
I. Kerangka Berpikir

Kegiatan penelitian dan pengembangan dimulai dari tahap *analysis* dengan melakukan observasi awal di MA Miftahul Huda Pecalukan Prigen untuk memperoleh data kurikulum dan kebutuhan bahan ajar. Kemudian peneliti melakukan studi literatur untuk menemukan solusi dari permasalahan yang didapatkan dari observasi. Dari solusi tersebut, peneliti merumuskan

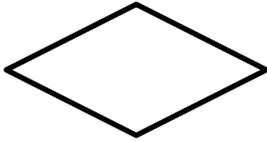
judul untuk diteliti, yaitu “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Pecalukan”. Tahap selanjutnya, yaitu *design* yang dimulai dengan menetapkan bidang kajian yang akan digunakan, menyusun konten Multimedia Interaktif, menyiapkan *software*, membuat rancangan desain Multimedia Interaktif, dan menyusun instrumen validasi dan uji coba. Setelah itu, pada tahap *development*, peneliti mengembangkan produk sesuai perencanaan yang telah dibuat meliputi kegiatan mendesain halaman dan tombol; navigasi, menyusun Multimedia Interaktif berbantuan *Aplikasi Canva*, dan membuat Multimedia Interaktif menjadi link.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, pembelajaran, dan media. Peneliti juga merevisi produk berdasarkan saran dari ahli sehingga produk yang dikembangkan bisa dikategorikan valid. Tahap selanjutnya, yaitu *Implementation*. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok terbatas yang dilakukan untuk merevisi jika produk tersebut dikatakan tidak efektif. Akan tetapi jika produk perlu direvisi, maka produk dapat digunakan untuk uji coba lapangan. Tahap terakhir, yaitu tahap *evaluation*. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi setiap langkah penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Adapun kerangka pikir penelitian dan pengembangan dipaparkan pada Gambar berikut.

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir



Keterangan:**Tabel 2. 1 Keterangan Flowchart Kerangka Pikir**

No.	Nama <i>Flowchart</i>	Bentuk	Makna
1	<i>Flow Direction Symbol</i>		Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga <i>Connecting Line</i> .
2	<i>Processing Symbol</i>		Simbol yang digunakan untuk menyatakan suatu proses yang dilakukan
3	<i>Decision Symbol</i>		Simbol pilihan yang dapat menghasilkan dua kemungkinan jawaban, antara ya atau tidak

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Model pengembangan ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program pembelajaran atau pelatihan⁵³. Peneliti memilih model pengembangan ini karena setiap proses dilakukan secara logis dan teratur, fleksibel yang memiliki arti, yaitu selama proses pengembangan dapat melakukan revisi jika diperlukan, serta setiap langkah pengembangan direncanakan dan dievaluasi dengan baik untuk memastikan kualitas dari Multimedia Interaktif.

⁵³ Fitria Hidayat 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.

C. Prosedur Pengembangan

ADDIE merupakan model desain instruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki tahapan yang langsung, berjangka panjang, bersifat sistematis, serta mengadopsi pendekatan sistematis dalam pengetahuan dan proses belajar manusia.

Sebelum membahas tentang prosedur pengembangan, peneliti akan memberikan gambaran terkait Multimedia Interaktif yang akan dibuat oleh peneliti. Rancangan Multimedia Interaktif yang akan dibuat oleh peneliti disajikan dalam Tabel 3.1 berikut.

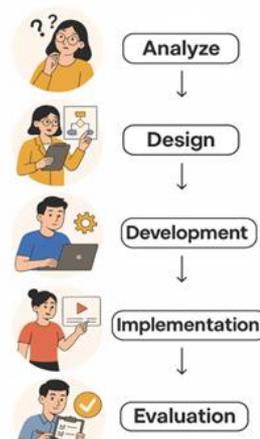
Tabel 3. 1 Rancangan Multimedia Interaktif

Aspek	Penjelasan
Kurikulum	Merdeka
Materi	Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela
Kelas	X
Sekolah	MA Miftahul Huda Prigen
Capaian Pembelajaran	Di akhir Fase E, peserta didik mampu menganalisis dan menunjukkan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sehari-hari serta mengidentifikasi dan menjauhi perilaku akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya melalui refleksi dan proyek berbasis nilai.
Tujuan Pembelajaran	(1) Melalui kegiatan identifikasi masalah dan diskusi kelompok, peserta didik mampu menganalisis makna dan contoh nyata dari akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sosial secara kritis dan reflektif.

Aspek	Penjelasan
	(2) Melalui perancangan dan pelaksanaan proyek kampanye nilai, peserta didik mampu mengevaluasi dan menyusun strategi dalam menghindari akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya secara kreatif dan komunikatif.
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Proyek PjBL Peserta didik menyusun proyek Akhlak Terpuji dan Tercela dalam bentuk: • Poster digital (menggunakan Canva) • Video drama • Presentasi kelompok di depan kelas atau komunitas 	

Menurut ⁵⁴ terdapat lima langkah dalam tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Penelitian Addie



⁵⁴ Hidayat & Nizar (2021)

Adapun penjelasan dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap (1) Kebutuhan peserta didik, termasuk kesulitan belajar dan motivasi mereka dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. (2) Analisis kurikulum dan capaian pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka, khususnya untuk materi akhlak terpuji di kelas X MA. (2) Kondisi media pembelajaran yang digunakan saat ini, serta potensi penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva.

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa bentuk identifikasi dan pengkajian untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Adapun aspek-aspek yang dianalisis meliputi:

1. Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi akhlak terpuji. Selain itu, motivasi belajar siswa relatif rendah karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan interaktif.

2. Analisis Kurikulum dan Capaian Pembelajaran

Penelitian ini mengacu pada *Capaian Pembelajaran (CP)* Kurikulum Merdeka untuk Fase E (kelas X MA), yang mengharuskan peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai akhlak terpuji (seperti hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) serta mampu menghindari perilaku akhlak tercela (seperti hasad, ujub, riyah, dan hubbud dunya). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran diarahkan untuk mendukung ketercapaian CP tersebut dengan pendekatan yang bersifat kontekstual dan aplikatif.

3. Kondisi Media Pembelajaran Saat Ini

Berdasarkan hasil analisis lapangan, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen masih didominasi oleh metode ceramah dan buku teks. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung satu arah dan kurang memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif. Sementara itu, potensi penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva sangat besar, mengingat Canva menyediakan fitur-fitur seperti desain visual, animasi, hyperlink, serta kemampuan untuk membuat proyek digital yang mendukung pendekatan *Project Based Learning*.

Dengan mempertimbangkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva merupakan solusi yang relevan dan dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak, terutama dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan abad 21 peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Tahap perancangan merupakan fase strategis dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal multimedia interaktif berbasis *Canva*, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, capaian pembelajaran, dan prinsip desain instruksional. Tujuan dari tahap ini adalah agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan *Project Based Learning* (PjBL).

Beberapa aktivitas penting dalam tahap ini meliputi:

1. Penyusunan Struktur Konten

Konten disusun secara sistematis berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Materi dibagi menjadi beberapa bagian pembelajaran utama, antara lain:

- Pengenalan konsep akhlak terpuji.
- Analisis nilai-nilai seperti hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah.
- Strategi menghindari akhlak tercela seperti hasad, ujub, hubbud dunya, dan riya'.

Setiap bagian dirancang agar dapat disajikan secara visual dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat belajar siswa.

2. Pemilihan Fitur Interaktif Canva

Untuk menunjang penyampaian materi, dipilih fitur-fitur unggulan Canva yang mendukung karakteristik pembelajaran, antara lain:

- Animasi: Menjelaskan urutan langkah dan menekankan poin penting secara dinamis.
- Hyperlink antar slide: Memungkinkan navigasi non-linear, seperti memilih materi atau contoh tertentu sesuai minat siswa.
- Video dan audio: Memberikan ilustrasi nyata, memperkuat pemahaman kognitif dan afektif.
- Elemen visual: Penggunaan ikon, warna, dan ilustrasi guna menarik perhatian dan memperjelas pesan moral yang ingin disampaikan.

Fitur-fitur tersebut tidak hanya bertujuan untuk memperindah tampilan, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai akhlak.

3. Perancangan Navigasi dan Tampilan Visual

Tampilan media dirancang dengan mempertimbangkan prinsip desain visual yang informatif, menarik, dan mudah diakses. Alur navigasi disusun agar pengguna dapat mengakses informasi secara logis dan intuitif, baik secara linier maupun fleksibel.

4. Penyusunan Instrumen Penilaian

Sebagai bagian dari proses evaluasi, disusun instrumen penilaian yang terdiri dari:

- Angket validasi ahli (materi, media, pembelajaran, dan bahasa).
- Lembar kepraktisan untuk menilai kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk final dari Multimedia Interaktif yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan mencakup semua komponen yang dibutuhkan, meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, model pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap ini peneliti akan mendesain halaman dan tombol navigasi, menyusun Multimedia Interaktif di Aplikasi Canva, membuat Multimedia Interaktif berupa link. Setelah produk selesai dirancang, peneliti akan melakukan uji kevalidan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan validator. Jika produk dinyatakan valid, maka tidak perlu dilakukan revisi. Namun, jika produk belum dianggap valid, maka diperlukan revisi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap pengembangan merupakan proses implementasi dari desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada fase ini, peneliti mulai mewujudkan rancangan media pembelajaran menjadi sebuah produk multimedia interaktif yang konkret dan siap diuji.

Aktivitas utama dalam tahap pengembangan meliputi:

1. Pembuatan Produk Menggunakan Canva

Peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai platform utama untuk menyusun konten pembelajaran secara interaktif. Setiap elemen visual, animasi, hyperlink, serta media audio dan video diintegrasikan sesuai struktur konten dan desain navigasi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Penyusunan ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip desain instruksional

dan estetika visual untuk memastikan media menarik serta mudah digunakan oleh peserta didik.

2. Validasi Produk

Setelah produk awal selesai disusun, dilakukan validasi kepada beberapa ahli yang terdiri dari:

- Ahli Desain Pembelajaran, Untuk menilai kesesuaian dengan kurikulum dan pembelajaran
- Ahli Materi, untuk menilai kesesuaian dan kedalaman isi pembelajaran.
- Ahli Desain dan media (ICT), untuk mengevaluasi aspek desain, interaktivitas, dan navigasi.
- Ahli Bahasa, untuk meninjau penggunaan bahasa agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan tidak menimbulkan ambiguitas.

3. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, peneliti melakukan analisis terhadap saran, kritik, dan masukan dari para ahli. Selanjutnya, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk, baik dari segi konten, desain, maupun aspek teknis, agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan siap untuk diuji coba lebih lanjut pada tahap berikutnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan dampak media terhadap proses serta hasil belajar. Evaluasi dilakukan dalam dua

bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif, yang saling melengkapi dalam memberikan gambaran menyeluruh terhadap keefektifan media.

1. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan media, terutama pada tahap:

- **Desain:** Validasi awal rancangan oleh ahli desain pembelajaran untuk memastikan kesesuaian struktur konten dengan kurikulum dan pendekatan pembelajaran Akidah Akhlak.
- **Pengembangan:** Validasi oleh ahli materi, media, bahasa, dan desain pembelajaran. Masukan yang diperoleh digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan tampilan maupun isi media.
- **Implementasi awal:** Observasi terhadap kepraktisan media saat digunakan guru dan siswa, serta respons pengguna terhadap navigasi dan fitur interaktif.

2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media digunakan secara menyeluruh dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, serta mengidentifikasi feedback pengguna.

Aspek yang Dinilai

- Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media.

- Motivasi Siswa

Diukur melalui angket motivasi belajar selama proses pembelajaran berbasis proyek.

- Feedback Guru dan Siswa

Didapat melalui angket dan wawancara singkat terkait pengalaman menggunakan media, saran perbaikan, dan tingkat kepuasan.

D. Rancangan Multimedia Interaktif

Untuk memberikan gambaran awal mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan, berikut adalah rincian dari rancangan awal media interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Akidah Akhlak di MA:

1. Struktur Konten

Struktur konten disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Pembagian materi dilakukan secara sistematis untuk memastikan media dapat menyampaikan informasi secara terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa.

Materi Utama yang Diajarkan:

- Pengenalan Akhlak Terpuji: Menjelaskan pengertian dan contoh akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.
- Nilai-nilai Akhlak Terpuji: Pembahasan nilai-nilai seperti hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah, serta pengaruhnya dalam kehidupan.
- Akhlak Tercela: Penjelasan tentang akhlak tercela seperti hasad, ujub, hubbud dunya, dan riya', serta cara menghindarinya.

Tata Letak Struktur:

- Slide 1 : Pembukaan

- Slide 2 : Menu Utama
- Slide 3 : Informasi
- Slide 4 : Petunjuk Tombol
- Slide 5 : Capaian Pembelajaran
- Slide 6 : Tujuan Pembelajaran
- Slide 7-9 : Tombol Navigasi Materi
- Slide 10-25 : Akhlak Terpuji: Menyajikan penjelasan mengenai nilai-nilai akhlak terpuji.
- Slide 26-41 : Akhlak Tercela: Slide yang mengidentifikasi akhlak tercela dan cara menghindarinya.
- Slide 42 : Kegiatan Siswa: Instruksi untuk siswa menyelesaikan tugas berbasis proyek yakni poster
- Slide 43-90 : Quiz
- Slide 91 : Profil Pengembang

2. Fitur Interaktif

Berbagai fitur Canva dipilih untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, antara lain:

- Animasi: Digunakan untuk memperjelas urutan langkah atau untuk menekankan konsep penting, seperti nilai-nilai akhlak.
- Hyperlink: Fitur ini memungkinkan navigasi non-linear antar slide, memudahkan siswa memilih materi yang ingin dipelajari lebih mendalam.
- Video dan Audio: Video pendek digunakan untuk memberikan ilustrasi nyata mengenai tercela, sementara audio memperkuat pemahaman konsep.

- Ikon dan Ilustrasi Visual: Penggunaan ikon untuk menggambarkan berbagai nilai akhlak, serta ilustrasi yang memperjelas pesan moral yang ingin disampaikan.

3. Alur Navigasi

- Navigasi Linear: Pengguna dapat mengikuti urutan materi secara sistematis dari awal hingga akhir.
- Navigasi Non-linear: Siswa dapat memilih untuk mengakses bagian tertentu dari materi berdasarkan minat mereka (misalnya memilih untuk mempelajari hanya akhlak terpuji atau hanya akhlak tercela).

Contoh Alur Navigasi:

- Slide 1 (Pembukaan) → Slide 2 : Menu Utama → Slide 3 : Informasi → Dst
- Navigasi ke bagian lain bisa dilakukan dengan mengklik link atau tombol yang ada di setiap slide.

4. Desain Visual

Desain visual bertujuan untuk menciptakan suasana yang menarik dan mudah dipahami. Warna-warna cerah digunakan untuk menarik perhatian, sementara elemen desain yang sederhana memastikan informasi tetap jelas. Tipografi yang digunakan adalah font yang mudah dibaca, dan ikon yang relevan untuk setiap bagian materi.

5. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian disiapkan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran ini, meliputi:

- Angket Validasi: Untuk menilai kualitas media oleh ahli materi, desain, dan bahasa.
- Lembar Kepraktisan: Untuk menilai sejauh mana media memudahkan pembelajaran.

E. Uji Produk

Uji produk bertujuan untuk mengukur kevalidan dan keefektifan Multimedia Interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan Project Based Learning pada materi Akhlak Terpuji. Uji produk dilakukan melalui validasi oleh para ahli dan uji coba dengan melibatkan peserta didik.

1. Uji Ahli (Validitas Ahli)

Uji coba oleh para ahli melibatkan ahli Akidah Akhlak, yaitu satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memahami Akidah Akhlak yakni Akhlak Terpuji, yaitu satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ahli Media, yaitu satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang media. Ahli Bahasa, yaitu satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dan Ahli Pembelajaran, yaitu satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memahami dalam bidang pembelajaran Akidah Akhlak. Sebelum diuji cobakan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa produk tersebut valid dan layak digunakan. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan angket kepada para ahli untuk menilai produk yang dikembangkan. Jika menurut para ahli produk perlu direvisi, maka peneliti akan merevisi produk tersebut hingga mencapai kriteria valid. Setelah itu, produk siap untuk diuji coba pada peserta didik di lapangan.

2. Uji Coba

a) Desain Uji Coba

Tahap uji coba dalam pengembangan ini dilakukan dalam dua kali tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan pada 5 peserta didik kelas X MA Miftahul Huda Pecalukan yang ditentukan secara acak yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif yang telah dibuat, serta melakukan revisi berdasarkan saran dan kritik sebelum melaksanakan uji coba lapangan. Sedangkan pada uji coba lapangan dilakukan pada seluruh peserta didik kelas X MA Miftahul Huda Pecalukan. Peserta didik akan diberikan angket keefetivan media setelah mereka mempelajari Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi kepraktisan dari produk yang dikembangkan berdasarkan proses pembelajaran secara nyata.

b) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini, yaitu peserta didik kelas X MA Miftahul Huda Pecalukan tahun ajaran 2024/2025. Peserta didik ini dipilih sebagai subjek karena mereka merupakan target pengguna yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dirancang dalam Multimedia Interaktif tersebut.

F. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun penjelasan dari masing-masing data tersebut sebagai berikut.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, seperti wawancara, angket, serta penilaian dari para ahli dan peserta didik. Data-data ini mencakup berbagai aspek, mulai dari respons, saran, hingga kritik yang diberikan selama proses pengembangan berlangsung. Dengan demikian, data kualitatif ini memberikan gambaran yang lebih mendalam dan kaya akan nuansa mengenai proses pengembangan yang telah dilakukan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam pengembangan ini berupa angket yang disajikan dalam bentuk angka hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli integrasi. Data ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif untuk mengukur keefektifan dari Multimedia Interaktif, yaitu berupa instrumen angket respon peserta didik dan guru terhadap Multimedia Interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan Project Based Learning pada materi Akhlak Terpuji.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpul data disusun secara khusus untuk mengukur kevalidan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran akidah akhlak. Instrumen tersebut meliputi angket penilaian multimedia interaktif

serta angket respon guru dan peserta didik. Adapun penjelasan mengenai angket tersebut sebagai berikut.

1. Angket Penilaian Multimedia Interaktif

a. Angket Validasi Aspek Materi

Angket validasi aspek materi diberikan kepada satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berisi tentang kelayakan materi Akidah Akhlak dengan pokok pembahsan Akhlak Terpuji. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi disajikan dalam Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Materi

No	Aspek	Indikator
1	Cakupan materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran
		Kelengkapan materi
		Keluasan materi
2	Akurasi materi	Keakuratan materi pada Multimedia Interaktif
		Akurasi konsep atau teori
3	Kemutakhiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi
		Keterbaruan dan kontekstual contoh serta latihan soal yang disajikan

b. Angket Validasi Aspek Media

Angket validasi aspek media diberikan kepada satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan penggunaan media dalam Multimedia Interaktif. Adapun kisi-kisi angket validasi aspek media disajikan dalam Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Media

No	Aspek	Indikator
No	Aspek	Indikator
1.	Desain	1. Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik
	Tampilan	
	Media	2. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat
		3. Komposisi unsur tata letak (judul, logo) proporsional dengan tata letak isi
		4. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media pembelajaran interaktif
		5. Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)
		6. Warna yang digunakan pada halaman latar nyaman dilihat
		7. Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan logo
		8. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang
		9. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf
		10. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi
		11. Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media

		12. Konsistensi tata letak tombol navigasi
		13. Icon dan tombol navigasi mudah dipahami dan berfungsi dengan baik
		14. Tersedia elemen interaktif (Kuis, Tombol, dan Animasi)
		15. Sistem Memberi Respon sesuai aksi penggunaan (klik)
		16. Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop, hp)
		17. Kejelasan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum materi
		18. Kejelasan petunjuk penggunaan Media Interaktif
2.	Desain Isi	19. Kualitas suara/audio terdengar jelas
	Media	20. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan
		21. Media mendukung materi yang disampaikan
		22. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai
		23. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan
		24. Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan siswa Sekolah Menengah Atas
		25. Jenis huruf sesuai dengan materi/isi
		26. Spasi antar baris susunan teks normal

27. Gambar ilustrasi mampu mengungkap makna/arti dari objek
28. Media pembelajaran interaktif aman digunakan oleh siswa MA
29. Kemudahan dalam mengakses tautan (link) media pembelajaran interaktif
30. Konfirmasi keluar dari aplikasi

c. Angket Validasi Aspek Bahasa

Angket validasi aspek bahasa diberikan kepada satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan penggunaan bahasa dalam Multimedia Interaktif. Adapun kisi-kisi angket validasi aspek bahasa disajikan dalam Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Komunikatif	Materi ajar yang disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan multi tafsir
	Lugas	Ketepatan struktur kalimat
2		Kebakuan istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
		Ketepatan ejaan
		Ketepatan tata bahasa

No	Aspek	Indikator
3	Konsistensi penggunaan bahasa	Konsistensi penggunaan istilah Konsistensi penggunaan simbol atau lambang

d. Angket Validasi Aspek Pembelajaran

Angket validasi aspek pembelajaran diberikan kepada satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*. Adapun kisi-kisi angket validasi aspek pembelajaran disajikan dalam Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Aspek Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran Kesesuaian penyajian materi pada Multimedia Interaktif Ketepatan dan kesesuaian Multimedia Interaktif menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>

2. Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

Angket kepraktisan guru dan siswa diberikan ketika proses pembelajaran selesai dengan tujuan untuk mengevaluasi praktikalitas

berdasarkan respon dan umpan balik dari peserta didik terhadap Multimedia Interaktif berbasis *project based learning* pada materi Akhlak Terpuji. Adapun penjelasan terkait angket respon guru dan peserta didik sebagai berikut.

a. Angket Kepraktisan Guru

Angket ini diberikan kepada seorang guru yang mengajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen. Angket ini diberikan kepada guru Akidah Akhlak agar memberikan penilaian tentang kepraktisan produk yang dikembangkan berupa Multimedia Interaktif berbasis *project based learning* pada materi Akhlak Terpuji dan tercela. Adapun kisi-kisi angket kepraktisan guru disajikan dalam Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru

No.	Aspek Penilaian
1	Kemudahan penggunaan oleh guru
2	Kejelasan tampilan media
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum
4	Kemudahan pelaksanaan PjBL
5	Efisiensi waktu penggunaan
6	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa
7	Instruksi penggunaan media mudah dipahami oleh guru
8	Media mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran
9	Media mudah diakses dan digunakan di perangkat sekolah
10	Media membantu guru mencapai tujuan pembelajaran

b. Angket Keefektifan Siswa

Angket kepraktisan ini diberikan kepada peserta didik agar memberikan penilaian kelayakan produk yang dikembangkan berupa Multimedia Interaktif berbasis *project based learning* pada materi akhlak terpuji dan tercela. Adapun kisi-kisi angket kepraktisan peserta didik disajikan dalam Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian
1	Multimedia mudah diakses di perangkat saya (laptop/HP).
2	Tampilan multimedia menarik dan tidak membosankan.
3	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dipahami.
4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan multimedia ini.
5	Multimedia membantu saya memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih baik.
6	Isi materi dalam multimedia disusun secara runtut dan logis.
7	Gambar, animasi, dan video dalam multimedia mendukung pemahaman materi.
8	Saya dapat mengerjakan proyek/tugas dengan baik menggunakan multimedia ini.
9	Multimedia ini membuat saya lebih aktif belajar.
10	Saya ingin menggunakan multimedia seperti ini untuk pelajaran lainnya.

3. Tes

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis tes, yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Tes awal dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan atau setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Kedua jenis tes tersebut menggunakan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang sama, guna memperoleh data yang akurat mengenai peningkatan pemahaman siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahap krusial dalam sebuah penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat memperoleh data yang tepat dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik observasi, wawancara, dan distribusi angket. Berikut adalah penjelasan mengenai teknik-teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memiliki ciri khas, karena tidak hanya terbatas pada pengamatan terhadap manusia, tetapi juga mencakup berbagai elemen lain, seperti objek alam atau situasi tertentu yang relevan dengan konteks penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dan mendalam tentang fenomena yang sedang diamati. Dalam konteks

penelitian ini, observasi dilakukan di MA Miftahul Huda Prigen, khususnya pada peserta didik kelas X untuk tahun ajaran 2024/2025.

Selama proses observasi, peneliti fokus pada beberapa aspek penting, antara lain karakteristik peserta didik, yang mencakup sikap, minat, dan motivasi mereka dalam belajar, serta gaya belajar yang mereka terapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengamati proses pembelajaran Akidah Akhlak yang berlangsung di kelas, termasuk interaksi antara guru dan siswa, metode pengajaran yang digunakan, serta tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dengan mengamati berbagai aspek tersebut, peneliti tidak hanya memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang dinamika yang terjadi dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada, baik dari sisi siswa, pengajaran, maupun interaksi antara keduanya. Permasalahan yang teridentifikasi kemudian menjadi fokus utama dalam penelitian ini, sehingga penelitian dapat berfungsi untuk menyusun solusi atau membuat perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan yang ditemukan di lapangan. Observasi ini memberikan data yang lebih nyata dan kontekstual, yang sangat penting dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari berbagai

pihak, seperti guru, peserta didik, dan sejumlah ahli atau validator. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode wawancara semi terstruktur, yang melibatkan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, namun tetap memberikan kebebasan bagi pewawancara untuk menggali topik lebih jauh sesuai dengan respons yang diberikan oleh narasumber.

Wawancara semi terstruktur ini dilakukan dengan salah satu guru Akidah Akhlak dan salah satu peserta didik kelas X di MA Miftahul Huda Prigen. Melalui metode ini, peneliti dapat mengajukan pertanyaan yang telah dirancang dalam pedoman wawancara, namun tetap memungkinkan adanya fleksibilitas untuk mendalami jawaban yang diberikan narasumber. Pedoman wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait pengalaman guru dalam menggunakan Multimedia Interaktif, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran, serta pandangan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dengan cara ini, hasil wawancara diharapkan dapat memberikan wawasan, saran, dan masukan yang berharga bagi pengembangan Multimedia Interaktif yang sedang dilakukan oleh peneliti. Data yang diperoleh dari wawancara ini sangat penting untuk memahami dinamika yang terjadi dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan efektivitas penggunaan multimedia dalam proses pengajaran.

3. Lembar Angket

Angket penilaian ini terdiri dari lembar validasi yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek penting, seperti kelayakan materi, media,

bahasa, dan proses pembelajaran. Lembar validasi tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana Multimedia Interaktif yang dikembangkan memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan yang diharapkan dalam konteks pembelajaran. Dengan menggunakan lembar validasi ini, penilai dapat memberikan penilaian yang objektif terhadap kualitas dan efektivitas multimedia interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar.

I. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan hasil pengembangan produk berupa Multimedia Interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan Project Based Learning pada materi Akhlak Terpuji Adapun penjelasan mengenai analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif adalah sebagai berikut.

1. Data Kuantitatif

Untuk menganalisis data kuantitatif, digunakan analisis statistik untuk menghitung persentase skor angket yang mencakup kevalidan dan kepraktisan dari produk Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung persentase skor angket.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Data persentase penilaian yang diperoleh kemudian diubah menjadi deskripsi verbal dengan menggunakan pedoman kualifikasi untuk validitas dan praktikalitas yang disajikan dalam Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3. 8 Pedoman Kualifikasi Validitas dan Praktikalitas

P (%)	Kualifikasi	Keterangan
$0 \leq p \leq 20$	Tidak valid / tidak praktis	Revisi
$20 < p \leq 40$	Kurang valid / kurang praktis	Revisi
$40 < p \leq 60$	Cukup valid / cukup praktis	Revisi kecil
$60 < p \leq 80$	Valid / praktis	Tidak perlu revisi
$80 < p \leq 100$	Sangat valid / sangat praktis	Tidak perlu revisi

2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari berbagai sumber data, yaitu (1) saran atau masukan dari validator ahli, satu guru akidah akhlak, dan satu peserta didik kelas X di MA Miftahul Huda Prigen yang memberikan wawasan mendalam tentang aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan; (2) hasil wawancara dengan peserta didik dan guru yang memberikan perspektif langsung mengenai pengalaman dan pandangan mereka terkait penggunaan Multimedia Interaktif; serta (3) hasil observasi yang mencatat

secara rinci penerapan Multimedia Interaktif dalam situasi pembelajaran nyata dan interaksi antara peserta didik dengan mater.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif berbasis aplikasi canva dengan pendekatan project based learning ini termasuk kedalam pengembangan pendekatan ADDIE. Prosedur yang digunakan mencakup 5 tahapan selaras dengan prosedur ADDIE. Dibawah ini akan memaparkan prosedur pengembangan tersebut.

1) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis sebuah kebutuhan guna memahami kendala awal dalam pembelajaran Akidah Akhla materi Akhla Terpuji di MA Miftahul Huda Prigen. Peneliti melaksanakan analisis di kelas X dibulan Maret 2025. Pengembangan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan, khususnya dalam beberapa aspek 1) Analisis Kurikulum, 2) Analisis Karakteristik Siswa, 3) Ketersediaan multimedia interaktif yang baik, 4) Ketersediaan multimedia interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak, 5) Analisis kondisi Pembelajaran dan Pendekatan Project Based Learning.

1. Analisis Kurikulum

MA Miftahul Huda Prigen telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi satuan pendidikan dan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, serta berfokus pada pembentukan karakter

yang kuat melalui pembelajaran berbasis nilai. Dalam Kurikulum Merdeka, standar pembelajaran tidak lagi disebut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, melainkan menggunakan istilah Capaian Pembelajaran (CP) yang disusun berdasarkan fase perkembangan peserta didik. Untuk jenjang MA, pembelajaran Akidah Akhlak mengacu pada Fase E, yang mencakup kelas X sampai dengan kelas XII.

Capaian Pembelajaran Fase E untuk mata pelajaran Akidah Akhlak menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menunjukkan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji, seperti hikmah (kebijaksanaan), iffah (menjaga kehormatan diri), syaja'ah (keberanian dalam kebenaran), dan 'adalah (keadilan). Di sisi lain, peserta didik juga diharapkan mampu mengidentifikasi dan menjauhi perilaku akhlak tercela, seperti hasad (dengki), ujub (bangga diri), riya' (pamer), dan hubbud dunya (terlalu mencintai dunia), melalui proses refleksi diri dan kegiatan proyek berbasis nilai.

Kurikulum ini tidak hanya memuat aspek kognitif, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan spiritual. Fokus utamanya adalah pembentukan kepribadian Islami yang utuh, bukan sekadar penguasaan materi. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran lebih diarahkan pada pembelajaran aktif, reflektif, dan kontekstual, di mana peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Kurikulum ini juga sejalan dengan prinsip Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

Dalam pelaksanaannya, guru diberi kebebasan dalam menyusun Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan PjBL untuk membantu peserta didik memahami perbedaan antara akhlak terpuji dan akhlak tercela. Berdasarkan CP tersebut, peneliti menyusun alur pembelajaran yang memuat dua tujuan utama, yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menganalisis makna dan contoh nyata dari akhlak terpuji dalam kehidupan sosial secara kritis dan reflektif melalui kegiatan identifikasi masalah dan diskusi kelompok.
- 2) Peserta didik mampu menyusun strategi dalam menghindari akhlak tercela secara kreatif dan komunikatif melalui perancangan dan pelaksanaan proyek kampanye nilai.

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah pada elemen akhlak dalam struktur mata pelajaran Akidah Akhlak. Elemen ini mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami secara mendalam konsep-konsep moral Islami dan mengaitkannya dengan realitas kehidupan. Strategi ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran etis, empati sosial, dan komitmen terhadap nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan berbasis proyek dan refleksi, capaian pembelajaran tersebut dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan transformatif. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka di MA Miftahul Huda, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, memberikan ruang yang

lebih luas bagi pengembangan karakter siswa secara komprehensif dan relevan dengan tantangan zaman.

Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Materi	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Akhlak	Di akhir Fase E, peserta didik mampu menganalisis dan menunjukkan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sehari-hari serta mengidentifikasi dan menjauhi perilaku akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya melalui refleksi dan proyek berbasis nilai.	(3) Melalui kegiatan identifikasi masalah dan diskusi kelompok, peserta didik mampu menganalisis makna dan contoh nyata dari akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sosial secara kritis dan reflektif. (4) Melalui perancangan dan pelaksanaan proyek kampanye nilai, peserta didik mampu mengevaluasi dan menyusun strategi dalam menghindari akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya secara kreatif dan komunikatif.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa di kelas X MA Miftahul Huda Prigen menunjukkan kemampuan yang cukup beragam. Terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, hingga rendah. Untuk mengelompokkan kemampuan tersebut, peneliti menggunakan nilai sumatif siswa sebagai acuan. Kategori kemampuan siswa dapat dilihat pada Tabel

Tabel 4. 2 Kategori Kemampuan Siswa

Nilai	Kategori
100-80	Tinggi
79-60	Sedang
59-0	Rendah

Berdasarkan pengelompokan pada Tabel 4.2, siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen menunjukkan variasi kemampuan yang berbeda-beda. Informasi lebih lanjut mengenai kemampuan siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Klasifikasi Kemampuan Siswa

Kategori	Banyak Siswa	Persentase
Tinggi	9	64,29%
Sedang	4	28,57%
Rendah	1	7,14%

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, terdapat 1 siswa dengan kemampuan rendah, 4 siswa berada pada kategori sedang, dan 9 siswa termasuk dalam kategori kemampuan tinggi. Informasi ini diperoleh dari hasil asesmen sumatif akhir semester. Dari data tersebut, peneliti akan memantau perkembangan siswa di setiap kategori dalam kaitannya dengan penggunaan multimedia interaktif.

3. Analisis Ketersediaan Multimedia Interaktif yang Baik.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru Akidah Akhlak serta kondisi nyata di MA Miftahul Huda Prigen, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku teks atau LKS (Lembar Kerja Siswa).

Meskipun bahan ajar tersebut tetap relevan, penggunaannya belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Keterbatasan ini dapat berdampak pada kurangnya variasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara lebih mendalam.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang dapat melengkapi bahan ajar konvensional. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih dinamis, seperti animasi, video, dan simulasi interaktif, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak dapat meningkat serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Hasil observasi peneliti dengan guru Akidah Akhlak sama dengan apa yang dikatakan oleh Waka Kurikulum MA Miftahul Huda Prigen, beliau mengatakan:

“Saat ini, sebagian besar guru, terutama yang senior, masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada pengerjaan tugas di Lembar Kerja Siswa (LKS). Sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis multimedia masih belum banyak muncul. Beberapa guru dari mata pelajaran umum seperti Ekonomi, Geografi, dan Matematika sudah memiliki produk multimedia hasil dari pelatihan atau workshop. Madrasah sendiri telah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadakan pelatihan media pembelajaran serta menyediakan fasilitas seperti laboratorium komputer untuk mendukung proses belajar-mengajar di kelas. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal.”

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan oleh Wakil Kepala Kurikulum, dapat disimpulkan bahwa sekolah ini masih minim dalam penggunaan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Terlebih lagi, multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti belum banyak diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan strategi untuk mendorong guru agar lebih aktif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Analisis Ketersediaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.

Setelah dilaksanakan penelitian lebih lanjut, ternyata dalam pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen ditemukan bahwasannya tidak ada Multimedia Interaktif berbasis Aplikasi *Canva*. Menurut guru Akidah Akhlak, LKS adalah buku wajib untuk dipergunakan disekolah.

“Ketersediaan produk multimedia dalam mata pelajaran Akidah Akhlak sangat dibutuhkan karena dapat membantu mengilustrasikan konsep materi secara lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. Sayangnya, hingga saat ini masih sangat jarang ditemukan multimedia interaktif yang khusus dikembangkan untuk mata pelajaran ini. Selama ini, guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau meminta siswa mengerjakan LKS sebagai metode utama dalam pembelajaran. Meskipun metode tersebut tetap memiliki nilai edukatif, namun kurang interaktif dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang tersedia. Dengan adanya multimedia interaktif, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi melalui animasi, video ilustratif, simulasi, serta latihan interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa lebih mendalami nilai-nilai Akidah Akhlak secara kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar di madrasah.”

Sebenarnya, jika dilihat dari segi fasilitas dan sarana prasarana, sekolah ini sudah cukup memadai untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif. Tersedianya laboratorium komputer dapat dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Namun, meskipun fasilitas tersebut tersedia, banyak guru terutama guru Akidah Akhlak belum memanfaatkannya secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak.

Dengan adanya multimedia interaktif, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media seperti animasi, video edukatif, simulasi interaktif, serta presentasi visual dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep Akidah Akhlak dengan lebih jelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar fasilitas yang ada dapat digunakan secara maksimal dan proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif serta menarik bagi peserta didik.

5. Analisis kondisi Pembelajaran dan Pendekatan Project Based Learning

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MA Miftahul Huda Prigen, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran Akidah Akhlak menurut persepsi guru. Kendala utama yang dihadapi meliputi:

- a. Belum Tersedianya Multimedia Interaktif yang Relevan
- b. Kurangnya Motivasi dan Pemahaman Siswa

Berdasarkan pengalaman guru Akidah Akhlak, ditemukan bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran masih sangat rendah.

“Setiap kali masuk kelas, banyak siswa yang tampak bosan, kurang termotivasi, dan ingin segera istirahat. Mereka belum sepenuhnya menyadari pentingnya materi keagamaan dan cenderung menganggap pelajaran sebagai sesuatu yang membosankan. Sebagian besar siswa lebih memilih untuk asyik

dengan diri sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, banyak siswa yang bercanda dan mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Saya menyadari bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang menarik, sehingga menyebabkan siswa mudah bosan. Dalam upaya meningkatkan perhatian siswa, saya pernah menggunakan LCD proyektor untuk memutar video yang relevan dengan materi, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan lebih tertarik untuk belajar. Dari pengalaman ini, saya menyadari bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat dibutuhkan. Dengan adanya ilustrasi gambar, animasi, dan video edukatif, siswa akan lebih mudah memahami materi dan merasa lebih termotivasi. Namun, saya juga menyadari bahwa membuat multimedia interaktif bukanlah hal yang mudah, terutama karena keterbatasan dalam bidang teknologi dan desain multimedia. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Akidah Akhlak kepada peserta didik.”

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi seperti animasi, video edukatif, dan simulasi interaktif, diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain tantangan dalam motivasi siswa, keberadaan Kurikulum Merdeka juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru Akidah Akhlak.

“Kurikulum Merdeka memiliki konsep yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, sehingga guru Akidah Akhlak sering mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Tantangan utama meliputi penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL), kebebasan dalam menyusun materi ajar, serta minimnya penggunaan teknologi dan multimedia interaktif. Guru masih mencari cara agar materi lebih menarik dan sistematis, namun keterbatasan sumber daya membuat mereka membutuhkan panduan yang jelas. Selain itu, asesmen holistik yang menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik juga menjadi tantangan karena memerlukan metode penilaian yang lebih variatif. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan multimedia interaktif seperti animasi, video edukatif, simulasi, dan kuis interaktif dapat menjadi solusi efektif. Multimedia tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek serta asesmen formatif.”

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif akan sangat membantu dalam memberikan ilustrasi yang lebih jelas terhadap materi pembelajaran. Produk multimedia ini dirancang dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL), yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam proyek nyata. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami serta mengaplikasikan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

2) Desain (Design)

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mendesain media interaktif. Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan secara umum mengenai isi yang akan disajikan dalam media interaktif. Secara keseluruhan, konten dalam media interaktif ini mencakup berbagai menu utama yang dirancang untuk memudahkan navigasi pengguna, antara lain:

- Halaman pembuka
- Menu utama, yang terdiri dari:
 - Menu Informasi
 - Menu Capaian Pembelajaran (CP)
 - Menu Tujuan Pembelajaran (TP)
 - Menu Materi
 - Menu Kegiatan Siswa
 - Menu Quiz

Agar lebih interaktif dan mudah digunakan, media ini juga dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi, antara lain:

- Tombol menu → kembali ke menu utama
- Tombol next → menuju ke materi selanjutnya
- Tombol back → kembali ke materi sebelumnya

Berikut adalah deskripsi lebih lanjut mengenai desain produk media interaktif yang dikembangkan, mencakup tata letak, tampilan visual, serta fitur-fitur yang akan mendukung efektivitas pembelajaran.

- 1) Judul : Multimedia Interaktif Akidah Akhlak
- 2) Ruang Lingkup Materi : Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela
- 3) Sinopsis

Media interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva untuk menggabungkan konten materi yang termuat di dalamnya. Media ini membahas mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji dan Tercela untuk siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen.

- 4) Desain Pembelajaran

Perencanaan kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk modul ajar yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Modul ajar mencakup sumber belajar, perlengkapan serta bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan juga metode evaluasinya. Desain pembelajaran disusun berdasarkan modul ajar yang telah disesuaikan dengan CP dan TP yang relevan. Berikut Langkah-langkah desain pembelajaran yang disesuaikan dengan Modul Ajar:

- a) Pendahuluan

Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), kemudian merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang relevan. Setelah TP disusun, tahap berikutnya adalah merancang strategi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen. Strategi yang digunakan mengacu pada pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan media interaktif. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah *project based learning*, melalui aktivitas diskusi, tanya jawab, serta penugasan proyek. Pemilihan strategi dan metode tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta ketentuan capaian pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b) Analisis Materi

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif ini berfokus pada topik Akhlak, yang mencakup Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela dalam mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas X MA. Peneliti membatasi cakupan materi agar sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan. Adapun materi yang dipelajari mencakup: pengertian, macam-macam, keutamaan akhlak terpuji, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta cara menghindari perilaku tercela.

c) Kegiatan Pembelajaran

Mata Pelajaran: Akidah Akhlak

Kelas: X MA

Materi Pokok: Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela

Model Pembelajaran: Project Based Learning (PjBL)

Alokasi Waktu: 3 x 40 menit

I. Capaian Pembelajaran

Di akhir Fase E, peserta didik mampu menganalisis dan menunjukkan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sehari-hari serta mengidentifikasi dan menjauhi perilaku akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya melalui refleksi dan proyek berbasis nilai.

II. Tujuan Pembelajaran

- (5) Melalui kegiatan identifikasi masalah dan diskusi kelompok, peserta didik mampu menganalisis makna dan contoh nyata dari akhlak terpuji (hikmah, iffah, syaja'ah, dan 'adalah) dalam kehidupan sosial secara kritis dan reflektif.
- (6) Melalui perancangan dan pelaksanaan proyek kampanye nilai, peserta didik mampu mengevaluasi dan menyusun strategi dalam menghindari akhlak tercela seperti hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya secara kreatif dan komunikatif.

III. Langkah-Langkah Pembelajaran (Project Based Learning) mencantumkan proses multimedia interaktif

Tabel 4. 4 Langkah-langkah Pembelajaran (PjBL)

Pertemuan	Waktu	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan
-----------	-------	----------------------	--------------------

1	40 menit	Pembukaan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi salam dan motivasi awal. ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Apersepsi: Tanya jawab ringan tentang sikap-sikap baik dan buruk yang sering ditemui.
1		Kegiatan Inti (25 menit)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan materi tentang akhlak terpuji dan tercela. ➤ Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang per kelompok). ➤ Setiap kelompok mendiskusikan contoh akhlak terpuji di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. ➤ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas.
1		Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan hasil diskusi. ➤ Refleksi singkat: "Apa yang kalian

				pelajari hari ini?"
2	40 menit	Pembukaan (5 menit)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Review materi sebelumnya. ➤ Pengantar tugas proyek pembuatan poster.
2		Kegiatan Inti (30 menit)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan struktur isi poster (pengertian, contoh, cara menghindari akhlak tercela). ➤ Kelompok mulai membuat rancangan dan desain poster. ➤ Guru berkeliling dan membimbing kelompok.
2		Penutup (5 menit)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi motivasi untuk menyelesaikan proyek di pertemuan berikutnya.
3	40 menit	Pembukaan (5 menit)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Persiapan akhir presentasi proyek.
3		Kegiatan Inti (30 menit)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok mempresentasikan posternya di depan kelas. ➤ Kelompok lain memberi tanggapan atau pertanyaan. ➤ Guru menilai dan memberi umpan balik positif serta

				saran konstruktif.
3	Penutup (5 menit)	(5	➤ Refleksi kelas tentang manfaat memahami akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela.	
			➤ Penutup dan doa bersama.	

III. Penilaian

Aspek	Indikator Penilaian	Skor Maksimal
Pengetahuan	Pemahaman materi (pengertian & contoh)	20
Keterampilan	Kreativitas dan informasi dalam poster	30
Sikap	Kerja sama, keaktifan, dan tanggung jawab	20
Presentasi	Keterampilan komunikasi & kejelasan	30
Total		100

IV. Tugas Proyek

1. Diskusi Kelompok:

Topik: Contoh-contoh akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil: Menyampaikan hasil diskusi secara lisan di depan kelas.

2. Poster Edukatif:

Tema: Akhlak Tercela: Pengertian, Contoh, dan Cara Menghindarinya

Kreatif dan informatif

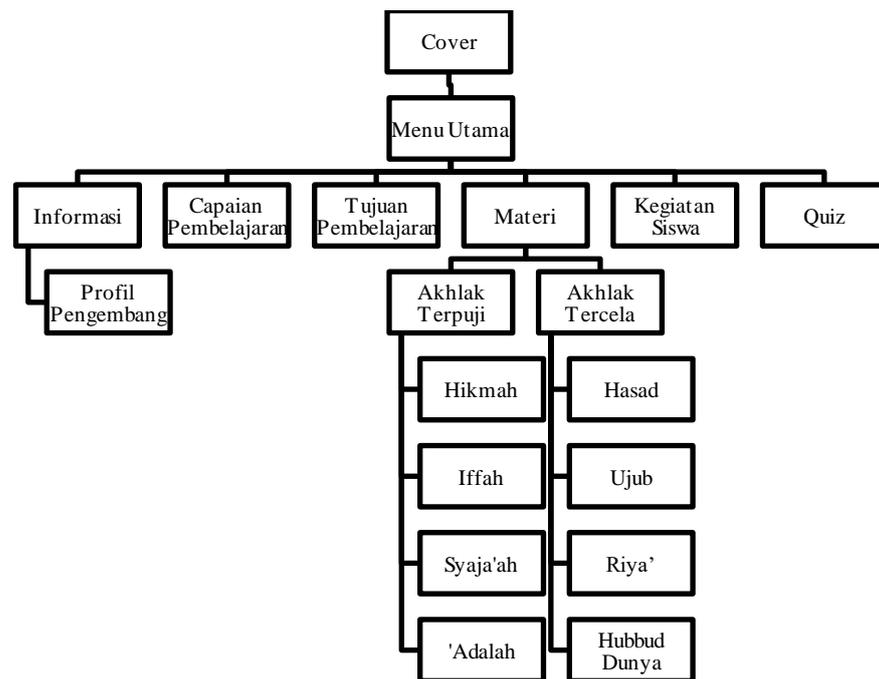
Minimal berisi 3 jenis akhlak tercela

Disertai solusi atau cara menghindarinya

5) StoryBoard

Storyboard memuat konten isi dalam media interaktif yang meliputi halaman cover, halaman menu utama yang berisi tombol informasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan siswa, dan quiz. Semua proses dari awal sampai akhir diringkas dalam storyboard untuk mempermudah proses pengembangan agar menjadi lebih terarah. Berikut ini gambar perancangan alur penyusunan storyboard dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif materi Akhlak Terpuji dan Tercela.

Gambar 4. 1 Storyboard Multimedia Interaktif

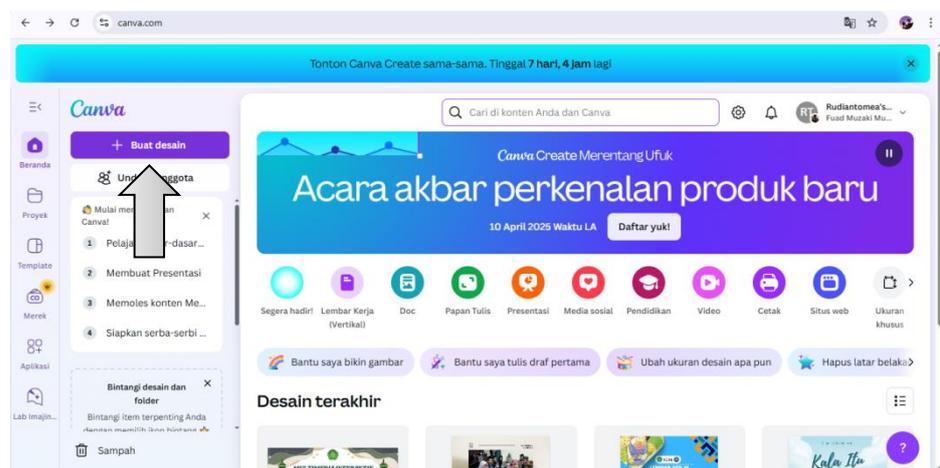


6) Rancangan Desain Multimedia Interaktif

Desain produk media pembelajaran interaktif dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guna memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan

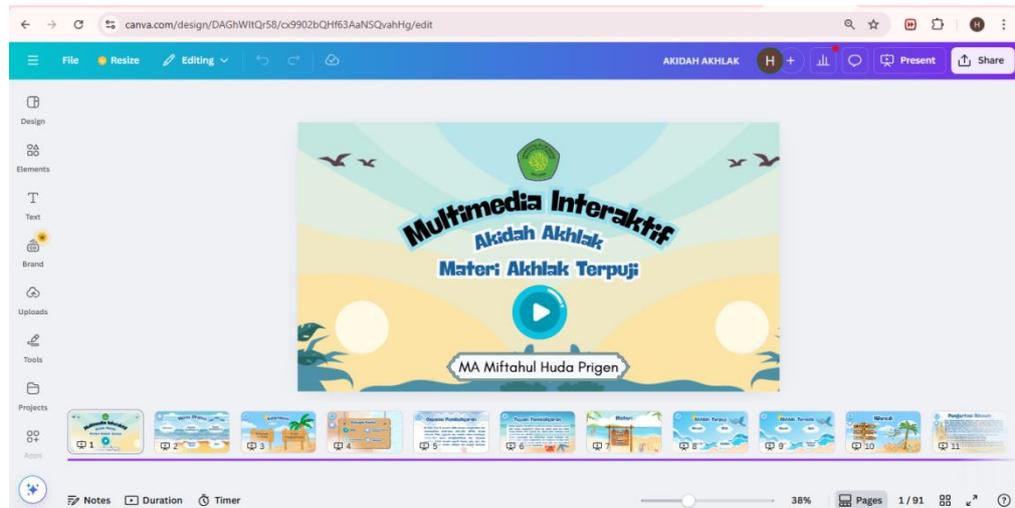
pengguna. Dalam perancangannya, peneliti menggunakan aplikasi Canva. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka Google Chrome dan mengakses situs www.canva.com. Semua aspek desain, seperti pemilihan warna, jenis font, latar belakang, dan elemen lainnya, diperhatikan dalam proses ini. Berikut adalah tampilan rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dengan bantuan Canva.

Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Canva



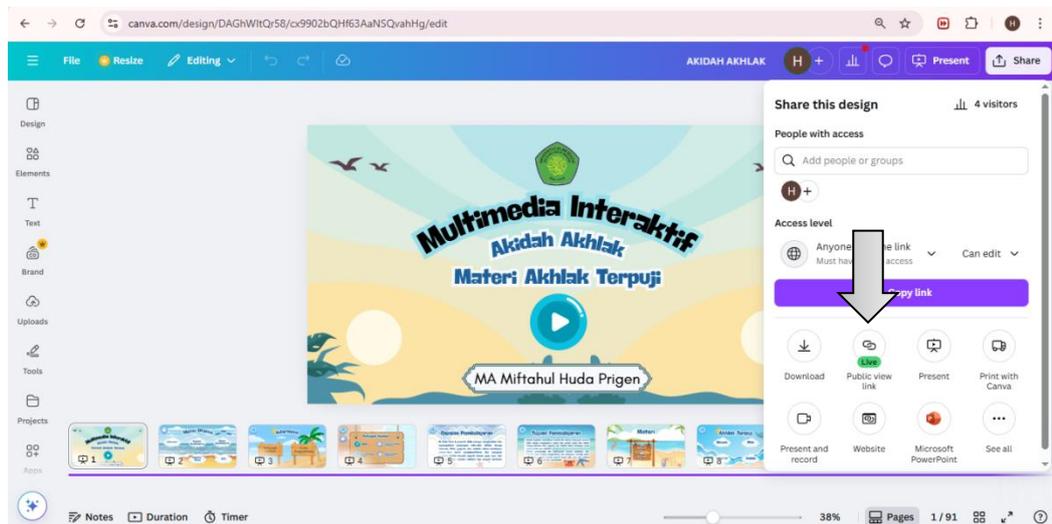
Langkah berikutnya adalah memilih opsi "Buat Desain", kemudian klik "Presentasi". Pengembang dapat menyesuaikan ukuran template sesuai kebutuhan, serta memilih desain, font, dan latar belakang yang diinginkan. Pemilihan berbagai elemen tersebut disesuaikan dengan kreativitas pembuat. Setelah melalui tahap-tahap tersebut, hasil akhirnya akan terlihat seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.3 Tampilan Desain Media



Setelah semua komponen ditambahkan, langkah berikutnya adalah menyimpan desain. Caranya, klik "Share" yang terletak di pojok kanan atas, lalu pilih "Public View Link". Hasil akhirnya akan ditampilkan seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.4 Tampilan Proses Penyimpanan File



3) Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan fase pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil rancangan desain awal yang dikonsultasikan

kepada dosen pembimbing untuk memperoleh persetujuan dan masukan guna menghasilkan draf pertama. Setelah rancangan disetujui, media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan produk serta memberikan saran perbaikan agar media memenuhi kategori layak sebelum diujicobakan. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang memberikan nilai praktis melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun menu dalam media pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh peneliti meliputi: halaman cover, menu utama berisi informasi, menu capaian pembelajaran, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu kegiatan siswa, dan menu quiz. Berikut deskripsi tampilan gambar-gambar desain media pembelajaran interaktif:

1. Halaman Cover

Halaman ini memuat identitas media berupa judul utama, logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai institusi pendidikan tempat peneliti menempuh studi, serta nama MA Miftahul Huda Prigen. Tampilan halaman pembuka atau cover ditampilkan pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.5 Tampilan Cover



2. Halaman Menu Utama

Halaman ini memuat beberapa komponen inti dari menu media pembelajaran interaktif, antara lain menu Informasi, menu Capaian Pembelajaran, menu Tujuan Pembelajaran, menu Materi, menu Kegiatan Siswa, dan menu Kuis. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama



Berikut ini merupakan deskripsi dari berbagai menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif di atas: setiap menu dirancang untuk mendukung proses belajar secara mandiri dan interaktif:

a. Menu Informasi

Menu Informasi berisi Profil Pengembang dibuat untuk mengenalkan siapa pengembang yang merancang dan menyusun media tersebut. Tampilan Profil Pengembang dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4. 7 Tampilan Profil Pengembang



b. Menu Capaian Pembelajaran

Ketika pengguna menyentuh atau mengklik menu Capaian Pembelajaran pada halaman menu utama, maka akan muncul capaian pembelajaran untuk mata pelajaran Akidah Akhlak. Capaian pembelajaran dicantumkan agar peneliti dapat mempertimbangkan proses pembelajaran yang relevan dengan materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Selain itu, menu tersebut membantu siswa dan orang tua untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai siswa dalam mempelajari materi Akhla

Terpuji dan Tercela. Tampilan capaian pembelajaran untuk materi Akhla Terpuji dan Tercela dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini.

Gambar 4. 8 Tampilan Capaian Pembelajaran



c. Menu Tujuan Pembelajaran

Tampilan tujuan Pembelajaran akan muncul ketika pengguna mengklik atau menyentuh menu Tujuan Pembelajaran pada halaman menu utama. Menu tersebut berisi tujuan pembelajaran materi *Akhlaq Terpuji dan Tercela* untuk kelas X MA. Menu ini bertujuan agar pengguna mengetahui kompetensi yang harus mereka capai selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.9 Tampilan Tujuan Pembelajaran



d. Menu Materi

Materi pembelajaran akan muncul ketika pengguna mengklik menu Materi pada halaman utama. Menu ini berisi komponen inti dari materi pelajaran Akidah Akhlak yang disajikan secara menarik dan interaktif. Materi yang disajikan meliputi Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela, yang diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran. Tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi



Jika pengguna menekan tombol Akhlak Terpuji pada menu materi, maka akan muncul tampilan subbab yang meliputi hikmah, iffah, syajaah, dan 'adalah. Setiap subbab menyajikan penjelasan yang mendalam mengenai nilai-nilai akhlak terpuji yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tampilan subbab dari materi akhlak terpuji dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 11 Tampilan Menu Akhlak Terpuji



Jika pengguna menekan tombol hikmah pada menu akhlak terpuji maka akan muncul tampilan mind-map hikmah, diantaranya pengertian, anjuran, dan contoh. Tampilan mind-map hikmah dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 12 Tampilan Menu Hikmah



Jika pengguna menekan tombol pengertian hikmah, maka akan muncul tampilan dialog tentang pengertian hikmah. Tampilan pengertian hikmah dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 13 Tampilan Pengertian Hikmah



Namun, jika pengguna menekan tombol Akhlak Tercela pada menu materi, maka akan muncul tampilan subbab yang meliputi hasad, ujub, riya', dan hubbud dunya. Setiap subbab memberikan penjelasan mengenai sikap-sikap tercela yang harus dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Tampilan subbab dari materi akhlak tercela dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 14 Tampilan Menu Akhlak Tercela



Jika pengguna menekan tombol hasad pada menu akhlak tercela maka akan muncul tampilan mind-map hasad, diantaranya pengertian, cara menghindari, dan video. Tampilan mind-map hasad dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 15 Tampilan Menu Hasad



Jika pengguna menekan tombol pengertian hasad, maka akan muncul tampilan dialog tentang pengertian hasad. Tampilan pengertian hasad dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 16 Tampilan Pengertian Hasad

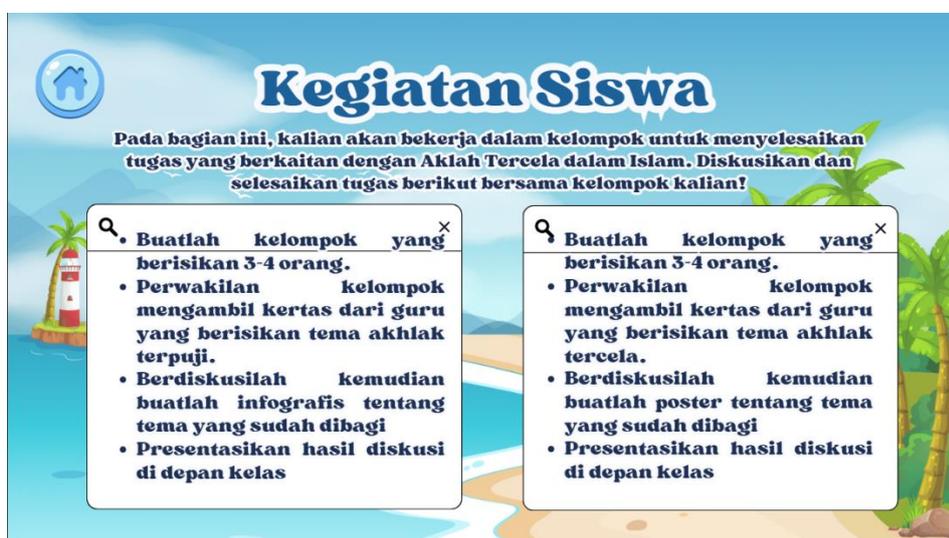


e. Menu Kegiatan Siswa

Saat menu "Kegiatan Siswa" dipilih, yang ditampilkan adalah tugas proyek yang sesuai dengan model pembelajaran Project Based Learning (PBL), yaitu membuat poster. Tujuan dari tugas membuat poster adalah

untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa dalam merancang media visual yang efektif dan komunikatif. Poster yang dibuat bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan menarik, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih praktis dan berbasis proyek. Tampilan menu kegiatan siswa dapat dilihat pada gambar berikut.

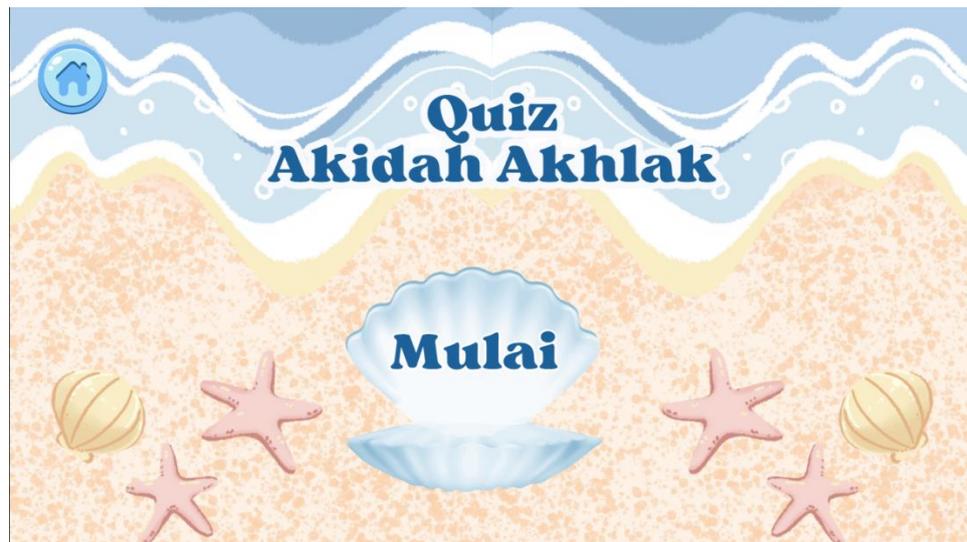
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Kegiatan Siswa



f. Menu Quiz

Menu Quiz berisi latihan soal materi yang dipelajari siswa dalam bentuk pilihan ganda dengan total 15 soal. Dengan adanya quiz, diharapkan siswa dapat lebih fokus dalam mempelajari materi dan meningkatkan daya ingat serta kemampuan analisis mereka. Tampilan menu quiz dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. 18 Tampilan Quiz



B. Penyajian dan Analisis Data Kelayakan dan Kepraktisan Produk

1. Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif

Berikut ini penyajian analisis data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa, respon siswa terhadap motivasi dan hasil belajar.

Setelah media pembelajaran interaktif selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk memastikan kesesuaian materi dan desain media sebelum media tersebut diuji coba kepada siswa..

Pengumpulan data penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif dilakukan melalui empat tahap validasi, yaitu:

- a) Tahap pertama oleh Ahli Materi, yaitu dosen yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran Akidah Akhlak.

- b) Tahap kedua oleh Ahli Media, yaitu dosen yang menguasai bidang pengembangan media pembelajaran.
- c) Tahap ketiga oleh Ahli Pembelajaran, yakni dosen yang ahli dalam strategi dan metode pembelajaran.
- d) Tahap keempat oleh Ahli Bahasa, yaitu dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan.

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua jenis:

- Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli,
- Data kuantitatif berupa skor hasil angket penilaian menggunakan skala *Likert 1-4*.

Sementara itu, efektivitas media pembelajaran di nilai melalui *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah penggunaan media. Selanjutnya, berikut adalah paparan hasil validasi multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Proses validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kedalaman isi materi dalam media pembelajaran interaktif serta memastikan kesesuaiannya dengan kompetensi dasar yang dituju. Penilaian dalam tahap ini mencakup beberapa aspek penting, yakni kesesuaian materi dengan kurikulum, akurasi isi, dan kemutakhiran informasi. Validasi dilakukan oleh Abdul Ghaffar, S.Th.I., M.A., dosen dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki kompetensi di bidang Akidah Akhlak. Rincian hasil

penilaian terhadap kelayakan materi dalam multimedia interaktif ini disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak
2.	Kelengkapan materi	4	3	75%	Layak
3.	Keluasan materi	4	3	75%	Layak
4.	Keakuratan materi pada Multimedia Interaktif	4	4	100%	Layak
5.	Akurasi konsep atau teori	4	4	100%	Layak
6.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi	4	4	100%	Sangat Layak
7.	Keterbaruan dan kontekstual contoh serta latihan soal yang disajikan	4	4	100%	Sangat Layak
Jumlah		28	26	93%	Sangat Layak

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{28}{26} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase kelayakan materi sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media bertujuan untuk mengevaluasi berbagai komponen visual dan struktural dalam media pembelajaran interaktif. Proses validasi dilakukan oleh Ainatul Mardhiyah, M.Cs., dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran. Rincian hasil penilaian terhadap kelayakan multimedia interaktif dari sisi desain disajikan dalam Tabel 4.6 berikut

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	4	4	100%	Sangat Layak
2.	Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat	4	4	100%	Sangat Layak
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, logo) proporsional dengan tata letak isi	4	4	100%	Sangat Layak
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media pembelajaran interaktif	4	4	100%	Sangat Layak
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)	4	4	100%	Sangat Layak
6.	Warna yang digunakan pada halaman latar nyaman dilihat	4	4	100%	Sangat Layak

7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan logo	4	4	100%	Sangat Layak
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang	4	4	100%	Sangat Layak
9.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	4	100%	Sangat Layak
10.	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi	4	4	100%	Sangat Layak
11.	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media	4	4	100%	Sangat Layak
12.	Konsistensi tata letak tombol navigasi	4	4	100%	Sangat Layak
13.	Icon dan tombol navigasi mudah dipahami dan berfungsi dengan baik	4	4	100%	Sangat Layak
14.	Tersedia elemen interaktif (Kuis, Tombol, dan Animasi)	4	4	100%	Sangat Layak
15.	Sistem Memberi Respon sesuai aksi penggunaan (klik)	4	4	100%	Sangat Layak
16.	Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop, hp)	4	4	100%	Sangat Layak
17.	Kejelasan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum materi	4	4	100%	Sangat Layak
18.	Kejelasan petunjuk penggunaan Media Interaktif	4	3	75%	Layak
19.	Kualitas suara/audio terdengar jelas	4	4	100%	Sangat Layak
20.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	4	100%	Sangat Layak

	penulisan					
21.	Media mendukung materi yang disampaikan	4	4	100%	Sangat Layak	
22.	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai	4	4	100%	Sangat Layak	
23.	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan	4	4	100%	Sangat Layak	
24.	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan siswa Sekolah Menengah Atas	4	4	100%	Sangat Layak	
25.	Jenis huruf sesuai dengan materi/isi	4	4	100%	Sangat Layak	
26.	Spasi antar baris susunan teks normal	4	3	75%	Layak	
27.	Gambar ilustrasi mampu mengungkap makna/arti dari objek	4	4	100%	Sangat Layak	
28.	Media pembelajaran interaktif aman digunakan oleh siswa MA	4	4	100%	Sangat Layak	
29.	Kemudahan dalam mengakses tautan (link) media pembelajaran interaktif	4	4	100%	Sangat Layak	
30.	Konfirmasi keluar dari aplikasi	4	3	75%	Layak	
	Jumlah	120	117	98%	Sangat Layak	

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{120}{117} \times 100\% = 98\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase kelayakan media sebesar 99%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan CP, TP dan model pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., dosen dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan multimedia interaktif dari sisi pedagogis disajikan dalam Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian penyajian materi pada Multimedia Interaktif	4	3	75%	Layak
3.	Ketepatan dan kesesuaian Multimedia Interaktif menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>	4	4	100%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian tingkat	4	2	50%	Kurang Baik

	kesulitan materi dengan jenjang peserta didik				
5.	Ketersediaan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa	4	4	100%	Sangat Layak
6.	Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari	4	4	100%	Sangat Layak
	Jumlah	24	21	88%	Sangat Layak

$$\text{Rumus } : P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{120}{117} \times 100\% = 98\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase kelayakan pembelajaran sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba.

4) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang baik, benar, dan komunikatif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku. Proses validasi ini dilakukan oleh Faridatun Nikmah, M.Pd., dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan. Rincian hasil penilaian terhadap kualitas kebahasaan dalam multimedia interaktif dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Materi ajar yang disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan multi tafsir	4	4	100%	Sangat Layak
2.	Ketepatan struktur kalimat	4	4	100%	Sangat Layak
3.	Kebakuan istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	4	4	75%	Layak
4.	Ketepatan ejaan	4	4	75%	Layak
5.	Ketepatan tata bahasa	4	4	100%	Sangat Layak
6.	Konsistensi penggunaan istilah	4	3	100%	Sangat Layak
7.	Konsistensi penggunaan simbol atau lambang	4	3	100%	Sangat Layak
Jumlah		28	26	93%	Sangat Layak

$$\text{Rumus } : P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$$\text{Jadi } P = \frac{28}{26} \times 100\% = 93\%$$

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase kelayakan bahasa sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba.

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Data Validasi Oleh Para Ahli

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kualifikasi	Keterangan
1.	Materi	93%	Sangat Layak	Hasil validasi pada lampiran
2.	Media	95%	Sangat Layak	Hasil validasi pada lampiran
3.	Pembelajaran	88%	Sangat Layak	Hasil validasi pada lampiran
4.	Bahasa	93%	Sangat Layak	Hasil validasi pada lampiran
Rata-Rata		92%	Sangat Layak	

Berdasarkan Tabel 4.9, nilai rata-rata hasil validasi multimedia interaktif adalah 92%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori valid, sehingga dinyatakan siap untuk diujicobakan di lapangan tanpa memerlukan revisi.

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, validator juga menyampaikan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti menggunakan saran tersebut sebagai dasar untuk merevisi media. Saran dari validator tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Saran Oleh Para Ahli

No.	Aspek	Saran
1.	Materi	Sediakan semacam sitemap di awal dan di akhir
2.	Media	Ditambah petunjuk tombol dan tombol keluar
3.	Pembelajaran	Kegiatan siswa <i>project based learning</i> infografis dibuat menjadi lebih kompleks
4.	Bahasa	Perbaiki huruf kapital, perbaiki kata hubung

5) Analisis Kepraktisan Guru

Analisis kepraktisan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan praktis oleh guru dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen sebagai pengguna langsung dari produk pengembangan.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kepraktisan berupa angket dengan skala Likert 1–4, yang mencakup beberapa aspek, yaitu: kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, keterpaduan dengan materi, kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, serta efisiensi waktu dalam penggunaan media.

Berikut adalah hasil penilaian kepraktisan oleh guru terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan:

Tabel 4. 11 Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

No	Nama	Pernyataan										$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Katego ri
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	Drs. H. Sa'ad A.F	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5%	Sangat Praktis

$$\text{Rumus } : P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{28}{26} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase kepraktisan guru sebesar 97,5%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat praktis.

6) Analisis Data Respon Siswa

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pada siswa kelas X. Pada tahap penerapan ini, proses pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai respons siswa dan keefektifan produk. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara penggunaan media pembelajaran interaktif, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal.

Setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, peneliti membagikan angket penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif kepada siswa. Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket pada uji coba kelompok besar. Tanggapan siswa mengenai kepraktisan sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan multimedia interaktif, karena kepraktisan merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media tersebut.

Hasil tanggapan siswa terhadap kepraktisan multimedia interaktif disajikan pada Tabel 4.11 berikut

Tabel 4. 12 Hasil Respon Siswa terhadap Keefektifan Multimedia Interaktif

No	Nama	Pernyataan										$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	RA	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37	40	92,5%	Sangat Praktis
2.	NA	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	40	90%	Sangat Praktis
3.	APC	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	40	90%	Sangat Praktis
4.	GBF	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90%	Sangat Praktis
5.	SA	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	34	40	85%	Sangat

																	Praktis
6.	DM	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5%			Sangat Praktis
7.	MNF	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36	40	90%			Sangat Praktis
8.	HA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	40	92,5%			Sangat Praktis
9.	KA	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35	40	87,5%			Sangat Praktis
10.	IHF	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5%			Sangat Praktis
11.	MFF	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35	40	87,5%			Sangat Praktis
12.	AS	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	36	40	90%			Sangat Praktis
13.	UF	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95%			Sangat Praktis
14.	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5%			Sangat Praktis
Jumlah												509	560	91%	Sangat Praktis		

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{28}{26} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase respon siswa sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada dalam kategori sangat praktis.

C. Penyajian dan Analisis Data Kefektivan Produk dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

1) Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Produk hasil pengembangan media diuji cobakan kepada siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen. Peningkatan motivasi belajar siswa diketahui dengan membandingkan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif, melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada 14 siswa.

Hasil Angket sebelum menggunakan multimedia interaktif bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Angket Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif

No	Nama	Pernyataan										$\sum x$	$\sum xi$	P (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	RA	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	20	40	50%
2.	NA	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	20	40	50%
3.	APC	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	18	40	45%
4.	GBF	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	18	40	45%
5.	SA	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	20	40	50%
6.	DM	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	19	40	47,5%
7.	MNF	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	16	40	40%
8.	HA	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	18	40	45%
9.	KA	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	20	40	50%
10.	IHF	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	19	40	47,5%
11.	MFF	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	16	40	40%
12.	AS	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	19	40	47,5%
13.	UF	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	18	40	45%
14.	ZA	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	20	40	50%
Jumlah											261	560		

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{261}{560} \times 100\% = 46,6\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Sedangkan, Hasil Angket sesudah menggunakan multimedia interaktif bisa dilihat pada tabel berikut

No	Nama	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)
----	------	------------	----------	-----------	-------

No	a											1	0	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
1.	RA	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37	40	92,5%
2.	NA	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	40	90%
3.	APC	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	40	90%
4.	GBF	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90%
5.	SA	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	34	40	85%
6.	DM	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5%
7.	MNF	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36	40	90%
8.	HA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	40	92,5%
9.	KA	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35	40	87,5%
10.	IHF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5%
11.	MFF	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35	40	87,5%
12.	AS	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	36	40	90%
13.	UF	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
14.	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5%
Jumlah												474	560	

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Jadi } P = \frac{28}{26} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah total jawaban skor validator

Data motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif disajikan pada Tabel 4.12 berikut:

Tabel 4. 14 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah menggunakan Multimedia Interaktif

No	Nama	Hasil sebelum	Hasil sesudah	Selisih (D) = Sesudah - Sebelum
1.	RA	50%	92,5%	42.5
2.	NA	50%	90%	40
3.	APC	45%	90%	45
4.	GBF	45%	90%	45
5.	SA	50%	85%	35
6.	DM	47,5%	92,5%	45
7.	MNF	40%	90%	50
8.	HA	45%	92,5%	47.5
9.	KA	50%	87,5%	37.5
10.	IHF	47,5%	97,5%	50

11.	MFF	40%	87,5%	47.5
12.	AS	47,5%	90%	42.5
13.	UF	45%	95%	50
14.	ZA	50%	97,5%	47.5
Rata-rata		47%	91%	

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test, diketahui bahwa rata-rata nilai sebelum menggunakan multimedia interaktif adalah 47%. Sedangkan rata-rata nilai sesudah menggunakan multimedia interaktif mencapai 91%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Untuk menguji signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan analisis uji t sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan menggunakan bantuan software SPSS, dan berikut adalah hasil analisisnya.

Tabel 4. 15 Paired Samples Statistics Motivasi Belajar Siswa

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	47.14	14	3.54	0.87
Post-test	91.07	14	3.58	0.78

Berdasarkan Tabel 4.17 di atas, terdapat perbedaan nilai rata-rata pre-test 47,14 dan nilai rata-rata post-test 91,07 (kategori tinggi). Jadi terdapat peningkatan sebesar 43,93 dari nilai sebelumnya. Nilai pre-test diperoleh sebelum siswa diberikan perlakuan, dan nilai post-test diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan. Selanjutnya penentuan uji hipotesis dengan menganalisis hasil uji paired samples test di bawah ini.

- Hipotesis:
 - **H₀**: Tidak ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest

- **H₁**: Ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest
- Rumus t-test untuk data berpasangan:

$$t = \frac{\bar{D}}{s_D / \sqrt{n}}$$

- \bar{D} = rata-rata selisih = 43.93
- s_D = standar deviasi selisih = 4.88
- n = jumlah sampel = 14

Hitung t-hitung:

$$t = \frac{43.93}{4.88 / \sqrt{14}} \approx \frac{43.93}{1.304} \approx 33.69$$

Interpretasi

- Derajat kebebasan (df) = $n - 1 = 13$
- Nilai t-hitung = 33.69, sangat besar dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 0.05 (df=13), yaitu sekitar 2.160.
- Karena t-hitung > t-tabel, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2) Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Produk hasil pengembangan media diuji cobakan kepada siswa kelas X MA Miftahul Huda Prigen. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif, melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* kepada 14 siswa.

Data hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan multimedia interaktif disajikan pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4. 16 Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Hasil <i>Pre-test</i>	Hasil <i>Post-test</i>
1.	RA	60	80
2.	NA	73	86
3.	APC	66	93
4.	GBF	53	93
5.	SA	53	86
6.	DM	40	93
7.	MNF	66	93
8.	HA	60	80
9.	KA	54	86
10.	IHF	73	93
11.	MFF	86	93
12.	AS	73	100
13.	UF	60	100
14.	ZA	60	93
Jumlah		877	1256
Rata-rata		62,64	90,64

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 62,64, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 90,64 (kategori tinggi). Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa terdapat peningkatan hasil

belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Untuk menguji signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji paired sample t-test dengan menggunakan bantuan software SPSS. Berikut disajikan hasil analisis uji statistik tersebut.

Tabel 4. 17 Paired Samples Statistics Hasil Belajar Siswa

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	14	62,64	10,68	2,85
Post-test	14	89,71	5,52	1,48

Berdasarkan Tabel 4.17 di atas, terdapat perbedaan nilai rata-rata pre-test 62,64 dan nilai rata-rata post-test 89,71. Jadi terdapat peningkatan sebesar 27,07 dari nilai sebelumnya. Nilai pre-test diperoleh sebelum siswa diberikan perlakuan, dan nilai post-test diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan. Selanjutnya penentuan uji hipotesis dengan menganalisis hasil uji paired samples test di bawah ini.

Tabel 4. 18 Paired Samples Test Hasil Belajar Siswa

	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-test - Pre-test	27,07	9,14	2,44	11,10	13	0,000

Diperoleh informasi perbedaan mean sebesar 27,07 yang merupakan hasil dari selisih antara belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan yang diperoleh berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Tahap selanjutnya ialah penyusunan langkah pengujian paired sample t-test yang dideskripsikan sebagai berikut.

1. Merumuskan hipotesis

Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Menentukan signifikansi

Signifikansi yang dihasilkan terdapat pada Tabel 4.18 yaitu 0.000

3. Kriteria pengujian

- a) Jika nilai probabilitas (sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan
- b) Jika nilai probabilitas (sig.) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan

Berlandaskan pada kriteria pengujian dan hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikan 0.000 yang artinya signifikansi $0.000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan hal tersebut, belajar dengan media pembelajaran interaktif ini efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

D. Revisi Produk

Produk multimedia interaktif pada materi akhlak terpuji dan tercela, sebelum diimplementasikan di lapangan, terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan serta memperbaiki kesalahan yang mungkin terdapat pada media pembelajaran interaktif akibat kurangnya ketelitian dari pengembang. Setiap masukan, baik yang disampaikan secara lisan maupun tertulis oleh para pakar, akan dijadikan dasar perbaikan oleh pengembang agar media pembelajaran interaktif tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

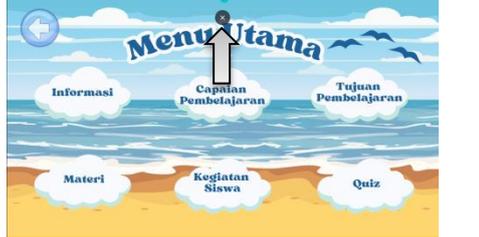
Revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan oleh ahli isi/materi dapat dilihat pada Tabel 4.19 sebagai berikut:

Tabel 4. 19 Revisi Produk dari Ahli Materi

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Sediakan semacam sitemap di awal dan di akhir	-	

Revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.20 sebagai berikut:

Tabel 4. 20 Revisi Produk dari Ahli Media

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Menambahkan Petunjuk Tombol	-	
2.	Menambahkan Tombol Keluar	-	

Revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan oleh ahli pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4. 21 Revisi Produk dari Ahli Pembelajaran

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Kegiatan siswa <i>project based learning</i> infografis dibuat menjadi lebih kompleks		

Revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.22 sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Revisi Produk dari Ahli Bahasa

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Perbaiki penempatan huruf kapital		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif

Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE berupa multimedia interaktif untuk materi akhlak terpuji dan tercela kelas x di MA Miftahul Huda Prigen. Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang telah dirancang oleh peneliti.

1) Analisis (Analyze)

Berdasarkan analisis tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis model ADDIE di MA Miftahul Huda Prigen, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menjadi landasan perlunya inovasi dalam proses belajar-mengajar. Kurikulum Merdeka yang digunakan di madrasah tersebut menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, reflektif, dan kontekstual. Fokus utama adalah pembentukan karakter Islami yang kuat melalui nilai-nilai akhlak terpuji dan penghindaran terhadap akhlak tercela, yang dirancang dalam bentuk capaian pembelajaran dan tujuan yang mendukung pendekatan berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL). Hal ini membuka peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan tantangan zaman.

Dari segi karakteristik siswa, kelas X MA Miftahul Huda Prigen memiliki kemampuan akademik yang beragam, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori tinggi. Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak masih rendah.

Hal ini diperparah dengan masih dominannya penggunaan metode konvensional dan terbatasnya media pembelajaran interaktif yang tersedia, terutama dalam bentuk multimedia berbasis aplikasi seperti Canva. Guru menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif seperti video dan animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan.

Fasilitas sekolah sebenarnya sudah memadai, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Banyak guru, khususnya guru Akidah Akhlak, belum terbiasa atau belum memiliki akses terhadap media pembelajaran yang inovatif. Kurangnya pelatihan dan dukungan terhadap pengembangan media berbasis teknologi menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat diperlukan untuk menjawab tantangan dalam implementasi Kurikulum Merdeka, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi penerapan pendekatan PjBL yang lebih efektif dan bermakna.

2) Desain (Design)

Tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran dimulai dengan pembuatan storyboard yang disusun berdasarkan hasil analisis sebelumnya, sehingga desain yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mencakup topik akhlak terpuji dan akhlak tercela, yang merupakan bagian dari materi pembelajaran kelas X MA pada semester kedua.

Multimedia interaktif ini terdiri dari beberapa halaman yang menyajikan berbagai konten, antara lain menu utama, informasi umum, capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi inti, aktivitas siswa, dan kuis. Selain itu, media ini dilengkapi dengan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bagian. Tombol-tombol tersebut meliputi tombol menu utama, tombol untuk melanjutkan (next), kembali (back), dan tombol keluar (close) dari aplikasi pembelajaran.

3) Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi pembuatan multimedia interaktif secara menyeluruh, yang dimulai dengan memasukkan seluruh konten yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan mengacu pada langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL). Integrasi antara multimedia interaktif dan pendekatan PBL ini dimaksudkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Di samping itu, penggunaan multimedia interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dalam tahap ini, dilakukan serangkaian validasi yang mencakup aspek materi, media, pembelajaran, dan bahasa. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya untuk menilai tingkat kelayakan produk serta memberikan saran dan perbaikan agar produk menjadi lebih optimal.

Berdasarkan ahli media, multimedia interaktif memperoleh skor sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Miftaul Huda Prigen. Namun,

validator menyarankan agar ditambahkan petunjuk tombol dan tombol keluar. Catatan validator menjadi bahan revisi yang sangat penting untuk dikerjakan peneliti.

Setelah mendapatkan masukan dari para validator dan dilakukan revisi sesuai rekomendasi, produk multimedia interaktif untuk pembelajaran akidah akhlak dinyatakan siap untuk diuji cobakan.

4) Implementasi (Implementation)

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas X MA Miftahul Huda Prigen dan melibatkan 14 orang siswa sebagai subjek penelitian. Tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam menunjang proses pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi akhlak terpuji dan tercela.

Proses uji coba dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran tersebut secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Keefektifan media dinilai berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui perbandingan antara nilai pretest (sebelum penggunaan media) dan posttest (setelah penggunaan media). Selain itu, peneliti juga menggunakan angket sebagai instrumen tambahan untuk menggali tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif.

Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang mengukur berbagai aspek, seperti tampilan media, kemudahan navigasi, kejelasan materi, daya tarik visual, serta sejauh mana media tersebut membantu siswa dalam memahami konsep akhlak. Data dari hasil angket dan nilai pretest-posttest

kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan secara kualitatif untuk melihat respon serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

5) Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan dalam langkah-langkah sebelumnya, khususnya mengacu pada pendekatan AADIE. Evaluasi ini mencakup analisis menyeluruh terhadap berbagai data yang diperoleh, baik dari hasil validasi para ahli (validator), tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif, maupun capaian hasil belajar.

Setiap fase dalam pendekatan AADIE memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman peneliti mengenai efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan. Data yang terkumpul menjadi dasar untuk menilai kelayakan produk serta menentukan aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Dengan mengevaluasi secara sistematis dan menyeluruh, peneliti dapat memastikan bahwa multimedia interaktif tersebut tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga siap untuk diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan yang lebih besar

B. Kelayakan dan Kepraktisan Produk Multimedia Interaktif

1) Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif

Kelayakan multimedia interaktif diuji melalui validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat tinggi dari seluruh

validator. Validasi ahli materi memperoleh skor 93%, ahli media 95%, ahli pembelajaran 88%, dan ahli bahasa 93%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92%, yang dikategorikan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa isi, tampilan, struktur, bahasa, dan metode penyampaian dalam multimedia telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

2) Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif

Kepraktisan produk multimedia interaktif diuji melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan skor 97,5% dan siswa memberikan skor 91%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan, membantu pemahaman materi, serta membuat siswa lebih aktif dan tertarik selama pembelajaran. Produk juga dinilai memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi dalam metode pembelajaran.

C. Keefektivan Produk Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

1) Hasil KeefektivaN Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa

Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diuji menggunakan desain eksperimen one group pretest-posttest. Berdasarkan hasil tes motivasi sebelum dan sesudah penggunaan

multimedia, terjadi peningkatan skor yang signifikan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 47,14 pada pretest menjadi 91,07 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Hasil Keefektifan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Selain motivasi, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah penggunaan multimedia interaktif. Skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 62,64 pada pretest menjadi 89,71 pada posttest. Berdasarkan uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa secara efektif, khususnya dalam materi Akhlak Terpuji pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan materi, perancangan media berbasis proyek, pembuatan produk multimedia, uji coba lapangan, hingga evaluasi untuk revisi dan penyempurnaan produk. Proses ini menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah. Bentuk produk multimedia interaktif yang dihasilkan adalah media pembelajaran digital berbasis Canva yang memuat materi Akhlak Terpuji dan Tercela. Produk ini dilengkapi dengan tampilan visual menarik, menu navigasi interaktif, quiz, serta proyek berbasis tugas (video drama dan poster) yang sesuai dengan prinsip *Project Based Learning*. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara mandiri maupun dalam bimbingan guru.

2. Kelayakan dan kepraktisan produk multimedia interaktif dinilai melalui validasi ahli dan uji kepraktisan guru serta siswa. Hasil validasi dari ahli materi, media, pembelajaran, dan bahasa menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 92%. Sedangkan dari segi kepraktisan, multimedia ini mendapatkan skor 97,5% dari guru dan 91% dari siswa, yang menunjukkan bahwa produk sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk mudah dipahami, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas X MA.
3. Efektivitas produk multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibuktikan melalui hasil uji coba menggunakan desain one group pretest-posttest. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan: rata-rata skor motivasi siswa meningkat dari 47,14 menjadi 91,07, dan hasil belajar meningkat dari 62,64 menjadi 89,71. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MA Miftahul Huda Prigen.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan untuk media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Akhlak Terpuji dan Tercela di antaranya:

- a. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi Akhlak Terpuji dan Tercela, karena produk ini telah melalui tahapan validasi oleh para ahli dan terbukti efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.
- b. Guru disarankan untuk memahami terlebih dahulu isi dan cara penggunaan media ini secara menyeluruh sebelum diterapkan di dalam kelas, agar proses pembelajaran berjalan optimal.
- c. Siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri di luar jam pelajaran, sebagai bentuk penguatan materi dan pengembangan karakter secara lebih kontekstual.

2. Saran Diseminasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang masih terbatas pada skala kecil, media pembelajaran interaktif ini dapat disebarluaskan dengan beberapa cara:

- a. Guru dan pengembang dapat membagikan link multimedia interaktif melalui platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, WhatsApp Group, atau media sosial lainnya.
- b. Pihak sekolah atau pengembang juga dapat mengadakan pelatihan atau workshop singkat untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan media ini kepada guru-guru lain agar pemanfaatannya lebih merata.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini ke depan adalah:

- a. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk menambahkan fitur animasi bergerak, audio narasi, dan video interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi.
- b. Produk media ini sebaiknya dikembangkan pula untuk materi Akidah Akhlak lainnya di kelas XI dan XII agar cakupan materi lebih lengkap dan berkelanjutan.
- c. Pengembangan produk juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran lain seperti Blended Learning atau Problem Based Learning, menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- d. Media pembelajaran interaktif ini bersifat sebagai alternatif dan bukan satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk tetap mengkombinasikan media ini dengan sumber belajar lain guna memperkaya pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Indriyani, Riandi Riandi, and Hertien Koosbandiah Surtikanti. "Kajian Literature: Penerapan Project Based Learning Terkait Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Poin 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kolaborasi Siswa." *Jurnal Jeumpa* 11, no. 1 (2024): 63–74. <https://doi.org/10.33059/jj.v11i1.9581>.
- Amelia, Nurul, and Nadia Aisya. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 181–99. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>.
- Azizah, Cahiyatul. "Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo" 4, no. 1 (2022): 1–23.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Candra, Evita, Deka Setiawan, and Diana Ermawati. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 139–46. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>.
- Darmawan, Deni, Pipih Setiawati, Didi Supriadie, and Muthia Alinawati. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut." *Pedagogia* 15, no. 1 (2017): 109. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>.
- Dayyana, Sintia, Haryadi Haryadi, and Deby Luriawati N. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal." *Asas: Jurnal Sastra* 11, no. 2 (2022): 163. <https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37161>.
- Dewi, Kodariah Isma. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA SUBTEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Kecamatan Cisarua Kabupaten ,)" 2018, 15–50. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/39111>.
- Dinda, Nadia Ulfa, and Elfia Sukma. "Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur)." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 44–62.
- Diyana, Tsania Nur, Edi Supriana, and Sentot Kusairi. "Pengembangan

- Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 171–82. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>.
- Ermiyanto, Ermiyanto. “Peningkatan Kualitas Akhlak Syaja”Ah Dan ’Adālah Anak Melalui Teladan Orangtua.” *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2022): 149–54. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v6i2.17>.
- Fathurrohman. “Kajian Pustaka PJBL.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.
- Febriani, Evi, Citra Oktaviani, and Muhamad Kumaidi. “Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Qur’an.” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 4 (2024): 1081–93. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i4.1074>.
- Firda, Ainul Luthfia Al, and Nikmatul Choirah Pamungkas. “Penerapan Model Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Project Based Learning Di Madrasah Aliyah Nurul Islam Ngesrep Boyolali.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 254–60. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.114>.
- Ginanjari, Hidayat, and Nia Kurniawati. “Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik.” *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 4, no. 2 (2020): 133–40.
- Hajriansyah. “Akhlak Terpuji Dan Yang Tercela.” *E-Journal.Iain-Palangkaraya.Ac.Id* 1, no. 1 (2017): 17–26. <https://id.wikipedia.org/wiki/Al-Ghazali>.
- Hamna, and Windar. “Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi Covid-19.” *Juni* 1, no. 1 (2022): 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>.
- 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>.
- Karim, Pangulu Abdul. “Semulia Akhlak Nabi.” *Nizhamiyah* 8, no. 1 (2018): 1–

13. <https://doi.org/10.30821/niz.v8i1.252>.

- Krisnayanti, I Ga Ayu Anggela Heni, and Sendi Wijaya. "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 2 (2022): 1776–85. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mar'atus Sholehah, Lulu, A Abas, and J Tuharea. "Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1870–75.
- Motoh, Theopilus C., Hamna, and Kristina. "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 01, no. 01 (2022): 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo : Wade Group, 2016.
- 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>.
- Roosita, Bina, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan. "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik." *EduCurio Jurnal* 1, no. 1 (2022): 117–22. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>.
- rosianah, hambali, Sumanta. "Change Think Journal." *Pendekatan Filsafat Dalam Studi Islam* 1, no. Perdagangan Internasional Booster Dalam Pertumbuhan Ekonomi (2022): 151–57.

- Rosnaeni, Rosnaeni. "Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4341–50. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>.
- Sabarudin, Mohammad. "Metode Story Telling Kisah Qur'ani Untuk Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Akidah Akhlaq." *Jurnal Al Burhan* 2, no. 1 (2022): 1–9. <https://doi.org/10.58988/jab.v2i1.10>.
- Sahrianti, Nur. "PERSPEKTIF GURU PAI TERHADAP PENTIGNYA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK (Studi Pada SD Negeri 14 Parepare)." *Jurnal Al-Qayyimah* 6, no. 1 (2023): 38–51. <https://doi.org/10.30863/aqym.v5i2.2398>.
- Salsidu, Siti Zulaidah, Mohamed Nor Azhari Azman, and Mai Shihah Abdullah. "Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur." *Sains Humanika* 9, no. 1–5 (2017): 21–27. <https://doi.org/10.11113/sh.v9n1-5.1187>.
- Silahuudin, Silahuudin. "Peningkatan Motivasi Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Audio Visual Di MAS Muta'allimin Blang Bintang." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2022): 237. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.14785>.
- Subiyantoro, Singgih, and Sri Mulyani. "Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2017): 92–100. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i2.38>.
- Susanti, Resti Wahyu. "Nilai Pendidikan Akhlak Tentang Sikap Adil Dalam Perspektif Al-Qur'an (Kajian Tafsir Surat An-Nahl Ayat 90 Dan Al-Maidah Ayat 8)." *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2015, 95.
- Sutiah, Supriyono, Software Testing on The Learning of Islamic Education Media Based on Information Communication Technology Using Blackbox Testing, *International Journal of Information System & Technology*, Vol 3, No 2, (2020), pp 254-260. <http://ijistech.org/ijistech/index.php/ijistech/ar...>
- Syuhendri, Syuhendri, Nesi Musdalifa, and Abidin Pasaribu. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 8, no. 1 (2021): 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>.
- Tahir, Muhyiddin. "Hikmah Dalam Perspektif Alquran." *HUNAFa: Jurnal Studia Islamika* 9, no. 1 (2012): 85. <https://doi.org/10.24239/jsi.v9i1.42.85-104>.
- Utami, Tri, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni,) Universitas, and Kristen Satya Wacana. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 3 SD." *Firosalia Kristin* 1, no. 2 (2018): 541–52.

- Wardhana, Rio Indra 12523220. "Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Universitas Islam Indonesia*, no. 1998 (2019): 6–13. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16618>.
- Wulandari Wangi Ni Kadek, Fridari Diah Ayu I Gusti. "Jurnal Inovasi Pendidikan." *Jurnall Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>.
- Wulandari, Yulia, and Misbahul Jannah. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Min 38 Aceh Besar." *Prodising Seminar Nasional Biotik*. 5 (1) (2018): 793–97.
- Yani, Indra Lingga, and Taufina Taufik. "Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 10 (2020): 171–84.
- Yulianto, Aris, A Fatchan, and I Komang Astina. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2, no. 3 (2017): 448–53.
- Zannah, KM. "Konsep Belajar Menggunakan Model Project," 2020, 36–51.

LAMPIRAN

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024

diberikan kepada:

Nama : Siti Habibah Azzahro
NIM : 210101110145
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar di MA Miftahul Huda Prigen

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 28 Mei 2025
Kepala,


Betty Afwadzi

Lampiran 2 Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110145
 Nama : SITI HABIBAH AZZAHRO
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Huda Prigen

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	17 Juli 2024	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Bimbingan terkait perubahan judul dari Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Huda Prigen menjadi Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Huda Prigen	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	14 Oktober 2024	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Bimbingan terkait Latar belakang masalah perlu dijelaskan lebih detail, terutama terkait alasan pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan Project-Based Learning. Penjelasan ini penting untuk menggarisbawahi permasalahan yang mendasari dan urgensi pengembangan metode tersebut sebagai solusi pembelajaran yang inovatif	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	02 November 2024	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Bimbingan diperlukan terkait definisi istilah yang belum lengkap dan kurang sesuai dengan judul. Selain itu, penjelasan pada Bab 3 perlu diperjelas dan disajikan secara lebih rinci untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai metode dan langkah-langkah yang digunakan	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	05 Desember 2024	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Kajian teori yang belum detail harus mencakup konsep, karakteristik, serta aspek-aspek lainnya yang relevan agar lebih terstruktur dan komprehensif. Penjelasan terkait akidah akhlak juga harus disesuaikan dengan sub materi yang tercantum dalam proposal.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	10 Desember 2024	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Bimbingan terkait Bab 3 model pengembangan yang belum dijelaskan secara detail, dan juga langkah penelitian dan pengembangan yang belum dijelaskan dengan detail, penulisan masih ada yang salah	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	14 April 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Penyempurnaan Bab 1, khususnya latar belakang masalah dan tujuan penelitian. Latar belakang harus dijelaskan lebih rinci mengenai urgensi pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dalam konteks mata pelajaran Akidah Akhlak. Penjelasan ini perlu menggarisbawahi permasalahan yang ada dan menjelaskan bagaimana solusi yang diusulkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	15 April 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Fokus akan dialihkan ke Bab 2, yaitu kajian teori. Di bab ini, penjelasan mengenai teori-teori terkait multimedia interaktif, PjBL, dan motivasi belajar perlu lebih terstruktur dan komprehensif. Selain itu, kajian tentang relevansi konsep-konsep tersebut dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak juga harus diperjelas, dengan menambahkan referensi terbaru untuk mendukung argumen yang ada.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	28 April 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Bab 3, yang mencakup model pengembangan dan metodologi penelitian. Di bab ini, perlu penjelasan yang lebih rinci mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan multimedia berbasis Canva dengan pendekatan PjBL, termasuk bagaimana model tersebut diterapkan dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, penting untuk memperjelas desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data yang akan digunakan untuk menilai efektivitas model tersebut.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

9	05 Mei 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Konsultasi Produk, revisi terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan. Perbaikan mencakup penyesuaian desain materi agar lebih sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta pengayaan kegiatan siswa yang diselenggarakan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL), penggantian font.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	13 Mei 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Revisi produk dilakukan dengan mengubah penyajian materi dari narasi menjadi dialog agar lebih komunikatif dan menarik. Kegiatan siswa disusun lebih kompleks, seperti pembuatan poster, video, dan presentasi kelompok 1. Selain itu, ditambahkan tombol navigasi interaktif guna mempermudah akses pengguna terhadap seluruh isi media.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	16 Mei 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Perbaikan produk dilakukan berdasarkan masukan dari para validator. Validator materi menyarankan penambahan sitemap untuk mempermudah navigasi isi media. Validator media merekomendasikan penambahan petunjuk tombol dan tombol keluar agar penggunaan lebih jelas dan terarah. Validator pembelajaran menyarankan agar kegiatan siswa dibuat lebih kompleks, seperti tugas membuat video drama akhlak. Sementara itu, validator bahasa memberikan masukan terkait perbaikan penggunaan huruf kapital	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	20 Mei 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	Proses pembuatan artikel untuk jurnal SINTA 5 dimulai dengan menyederhanakan isi skripsi menjadi artikel ilmiah yang padat dan fokus. Judul dan abstrak dirumuskan ulang, diikuti penyusunan bagian pendahuluan, metode, hasil, pembahasan, dan kesimpulan secara sistematis. Selanjutnya, artikel disesuaikan dengan format dan pedoman jurnal tujuan, termasuk sitasi dan daftar pustaka, lalu dilakukan penyuntingan akhir	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	26 Mei 2025	Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd	ACC SKRIPSI	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


Prof. Dr. Hj.SUTIAH,M.Pd

Kajur / Kaprodi,


MUJTAHID, M. Ag

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id</p>	
Nomor	: 1065/Un.03.1/TL.00.1/03/2025	20 Maret 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Kepada</p> <p>Yth. Kepala MA Miftahul Huda Prigen di Pasuruan</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Siti Habibah Azzahro	
NIM	: 210101110145	
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025	
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Aplikasi Canva dengan Pendekatan Project Based Learning di MA Miftahul Huda Prigen	
Lama Penelitian	: Maret 2025 sampai dengan Mei 2025 (3 bulan)	
<p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
		<p>Wakil Dekan, Dekan Bidang Akaddeмик</p> <p> Muhammad Walid, MA 730823 200003 1 002</p>
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yth. Ketua Program Studi PAI 2. Arsip 		

Lampiran 4 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



YAYASAN MAARIF NAHDLATUL ULAMA' PECALUKAN
**MADRASAH ALIYAH
 MIFTAHUL HUDA PECALUKAN PRIGEN**

STATUS : TERAKREDITASI
 NSM : 131.235.140.033 NPSN : 20584452

Jln. Kedok Ombo No.05 Krajan Tengah Pecalukan - Prigen 67157 ☎ 0821 2789 3234
 email : mahpecalukan@gmail.com Website : mahpecalukan.blogspot.com

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 360/MA.MHI/P/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulamah, S.E
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Jln. Kedok Ombo No.05 Krajan Tengah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Habibah Azzahro
 NIM : 210101110145
 Alamat : Dsn. Sidokatut Ds. Ketanireng Kec. Prigen Kab. Pasuruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Angkatan Tahun : 2021

Telah melaksanakan penelitian di MA Miftahul Huda Prigen selama 3 Hari, terhitung mulai tanggal 15 Mei 2025 sampai dengan 17 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DENGAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI MA MIFTAHUL HUDA PRIGEN"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prigen, 17 Mei 2025
 Kepala MA Miftahul Huda Prigen




SULAMAH, S.E

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi

1-INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen

Nama Validator : *Abdul Shaffar*
 NIP :
 Unit Kerja : *UIN Maulana malik Ibrahim Malang*
 Bidang Keahlian : *Awsdah Awlatu .*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati Multimedia Interaktif yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan terkait materi pada Multimedia Interaktif

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Cakupan materi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran				✓
		2. Kelengkapan materi			✓	
		3. Keluasan materi			✓	
2	Akurasi materi	1. Keakuratan materi pada Multimedia Interaktif				✓
		2. Akurasi konsep atau teori				✓
3	Kemutakhiran materi	1. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi				✓
		2. Keterbaruan dan kontekstual contoh serta latihan soal yang disajikan				✓
Jumlah						

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah

*):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon diilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu.

- Perbaiki custome link pada button yang
dibuat
- sediakan juga semacam sitemap di awal/akhir

Malang, 14 Mei2025


Abdul Shaffar
(.....)

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas X di MA Miftahul Huda Prigen

Nama Validator : Ainatul Mardhiyah, M.Cs
 NIP : 198603302020122003
 Unit Kerja : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati Multimedia Interaktif yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

bertanyaan terkait materi pada Multimedia Interaktif

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Tampilan Media	1. Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik				✓
		2. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat				✓
		3. Komposisi unsur tata letak (judul, logo) proporsional dengan tata letak isi				✓
		4. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media pembelajaran interaktif				✓
		5. Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi				✓

(materi isi)					
6.	Warna yang digunakan pada halaman latar nyaman dilihat				✓
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan logo				✓
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang				✓
9.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓
10.	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi				✓
11.	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media				✓
12.	Konsistensi tata letak tombol navigasi				✓
13.	Icon dan tombol navigasi mudah dipahami dan berfungsi dengan baik				✓
14.	Tersedia elemen interaktif (Kuis, Tombol, dan				✓

		Animasi)				
		15. Sistem Memberi Respon sesuai aksi penggunaan (klik)				✓
		16. Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop, hp)				✓
		17. Kejelasan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum materi				✓
2.	Desain Isi Media	18. Kejelasan petunjuk penggunaan Media Interaktif			✓	
		19. Kualitas suara/audio terdengar jelas				✓
		20. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan				✓
		21. Media mendukung materi yang disampaikan				✓
		22. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai				✓
		23. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small				✓

	capital) tidak berlebihan				
	24. Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan siswa Sekolah Menengah Atas				✓
	25. Jenis huruf sesuai dengan materi/isi				✓
	26. Spasi antar baris susunan teks normal			✓	
	27. Gambar ilustrasi mampu mengungkap makna/arti dari objek				✓
	28. Media pembelajaran interaktif aman digunakan oleh siswa MA				✓
	29. Kemudahan dalam mengakses tautan (link) media pembelajaran interaktif				✓
	30. Konfirmasi keluar dari aplikasi			✓	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah

*):

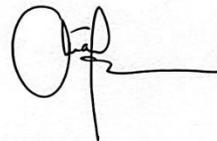
- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

Tambahkan petunjuk penggunaan aplikasi dan konfirmasi keluar

Malang, 7 Mei2025



Ainatul Mardhiyah, M.Cs

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA

Miftahul Huda Prigen

Nama Validator : Laly Nur Anfe
 NIP : 199005282018012003
 Unit Kerja : PLTK
 Bidang Keahlian : Pembelajaran PAI

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati Multimedia Interaktif yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan terkait pembelajaran pada Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian penyajian materi pada Multimedia Interaktif			✓	
		Ketepatan dan kesesuaian Multimedia Interaktif menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>	✓			✓
		Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan jenjang peserta didik		✓		
		Ketersediaan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa				✓
		Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari				✓
Jumlah						

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah *):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu.

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA

Miftahul Huda Prigen

Nama Validator : Fardatus Nikmah, M.Pd.
 NIP : 19891215 2019032019
 Unit Kerja : FITK
 Bidang Keahlian : Dosen Sejarah Kebudayaan Islam (Ahli tata bahasa).

A. Petunjuk Pengisian Angket

5. sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati Multimedia Interaktif yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
6. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
7. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

8. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan terkait bahasa pada Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Komunikatif	Materi ajar yang disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan multi tafsir				✓
2	Lugas	Ketepatan struktur kalimat				✓
		Kebakuan istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)				✓
		Ketepatan ejaan				✓
		Ketepatan tata bahasa				✓
3	Konsistensi penggunaan bahasa	Konsistensi penggunaan istilah			✓	
		Konsistensi penggunaan simbol atau lambang			✓	
Jumlah						

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah *):

- d. Layak digunakan
- e. Layak digunakan dengan perbaikan
- f. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

Pertu perbaiki pada beberapa penulisan, peletakan simbol dan pemilihan warna.

Makng ..19.. Mei2025



(.....Fardatus Nikmah, M.Pd.)

Lampiran 9 Hasil Kepraktisan Guru

ANGKET KEPRAKTISAN GURU

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen

Nama : Drs. Sa'ad A.F
 NIP :
 Jabatan : Guru akidah akhlak.
 Unit Kerja : Ma Miftahul Huda
 Bidang Keahlian : Akidah Akhlak.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati Multimedia Interaktif yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Pertanyaan terkait materi pada Multimedia Interaktif

NO	PERNYATAAN	SKALA			
		1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan oleh guru				✓
2	Kejelasan tampilan media				✓
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓
4	Kemudahan pelaksanaan PjBL				✓
5	Efisiensi waktu penggunaan			✓	
6	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
7	Instruksi penggunaan media mudah dipahami oleh guru				✓
8	Media mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran				✓
9	Media mudah diakses dan digunakan di perangkat sekolah				✓
10	Media membantu guru mencapai tujuan pembelajaran				✓

Catatan Kritik dan Saran

Pasuruan, 19 Mei 2025



DR. H. Saad AR
NIP.

Lampiran 10 Hasil Kepraktisan Siswa

ANGKET KEPRAKTISAN SISWA

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Miftahul Huda Prigen

Nama : Rizki Nur Rizka

Petunjuk Pengisian Angket

1. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak Sesuai	1
2.	Cukup Sesuai	2
3.	Sesuai	3
4.	Sangat Sesuai	4

2. Pertanyaan terkait materi pada Multimedia Interaktif

NO	PERNYATAAN	SKALA			
		1	2	3	4
1	Multimedia mudah diakses di perangkat saya (laptop/HP).				✓
2	Tampilan multimedia menarik dan tidak membosankan.			✓	
3	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dipahami.				✓
4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan multimedia ini.				✓
5	Multimedia membantu saya memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih baik.				✓
6	Isi materi dalam multimedia disusun secara runtut dan logis.				✓
7	Gambar, animasi, dan video dalam multimedia mendukung pemahaman materi.			✓	
8	Saya dapat mengerjakan proyek/tugas dengan baik menggunakan multimedia ini.				✓

9	Multimedia ini membuat saya lebih aktif belajar.				✓
10	Saya ingin menggunakan multimedia seperti ini untuk pelajaran lainnya.			✓	

Lampiran 11 Hasil Pre-test Motivasi Belajar Siswa

Pre-test Motivasi Belajar Akidah Akhlak

Formulir ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning. Mohon isi dengan jujur sesuai kondisi Anda.

A. Identitas Responden

Nama Lengkap : Rizky M. Rizal

B. Pernyataan Motivasi Belajar

Pilih jawaban sesuai kondisi Anda:

1 = Sangat Tidak Setuju | 2 = Tidak Setuju | 3 = Setuju | 4 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa semangat mengikuti pelajaran Akidah Akhlak.		✓		
2	Saya ingin berprestasi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.	✓			
3	Saya tertarik untuk memahami lebih dalam materi Akidah Akhlak.		✓		
4	Saya berusaha menyelesaikan semua tugas Akidah Akhlak dengan maksimal.		✓		
5	Saya merasa belajar Akidah Akhlak itu menyenangkan.		✓		
6	Saya ingin terus belajar tentang nilai-nilai Akidah Akhlak di luar jam pelajaran.		✓		
7	Saya merasa yakin dengan kemampuan saya dalam memahami materi Akidah Akhlak.		✓		
8	Saya berinisiatif mencari tambahan sumber belajar tentang Akidah Akhlak.		✓		
9	Saya termotivasi untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran Akidah Akhlak.			✓	
10	Saya merasa bangga jika dapat menyelesaikan tugas atau proyek Akidah Akhlak dengan baik.		✓		

Lampiran 12 Hasil Post-test Motivasi Belajar Siswa

Post-test Motivasi Belajar Akidah Akhlak

Formulir ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Project Based Learning. Mohon isi dengan jujur sesuai kondisi Anda.

C. Identitas Responden

Nama Lengkap : Rizky Arrizal

D. Pernyataan Motivasi Belajar

Pilih jawaban sesuai kondisi Anda:

1 = Sangat Tidak Setuju | 2 = Tidak Setuju | 3 = Setuju | 4 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa semangat mengikuti pelajaran Akidah Akhlak.				✓
2	Saya ingin berprestasi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.			✓	
3	Saya tertarik untuk memahami lebih dalam materi Akidah Akhlak.				✓
4	Saya berusaha menyelesaikan semua tugas Akidah Akhlak dengan maksimal.				✓
5	Saya merasa belajar Akidah Akhlak itu menyenangkan.				✓
6	Saya ingin terus belajar tentang nilai-nilai Akidah Akhlak di luar jam pelajaran.				✓
7	Saya merasa yakin dengan kemampuan saya dalam memahami materi Akidah Akhlak.			✓	
8	Saya berinisiatif mencari tambahan sumber belajar tentang Akidah Akhlak.			✓	
9	Saya termotivasi untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran Akidah Akhlak.				✓
10	Saya merasa bangga jika dapat menyelesaikan tugas atau proyek Akidah Akhlak dengan baik.			✓	

Lampiran 13 Hasil Pre-test Hasil Belajar

PRE-TEST HASIL BELAJAR

Nama : Rizqi Ar Rizki

1. Seorang hakim menolak suap dalam perkara besar karena ia ingin mengagakkan kebenaran. Perilaku ini mencerminkan akhlak...
 - a. Hikmah, karena mempertimbangkan akibatnya
 - Syaja'ah, karena menolak tekanan dan godaan
 - c. Iffah, karena menjaga kehormatan
 - d. Zuhud, karena tidak mencintai dunia
 - e. Adalah, karena menjaga keseimbangan sosial
2. Perbedaan mendasar antara hikmah dan syaja'ah dalam pengambilan keputusan adalah...
 - a. Hikmah menekankan keberanian, syaja'ah menekankan akal
 - b. Hikmah bersifat naluriah, syaja'ah bersifat emosional
 - Hikmah mempertimbangkan kebaikan, syaja'ah menuntut ketegasan dalam kebenaran
 - d. Hikmah adalah tindakan reaktif, syaja'ah proaktif
 - e. Hikmah menuntut kecepatan, syaja'ah menuntut keheningan
3. Seorang siswa menolak ajakan mencontek saat ujian, padahal jika ketahuan bisa dikucilkan teman. Tindakan ini menunjukkan sinergi antara...
 - a. Iffah dan adil
 - b. Hikmah dan iffah
 - c. Syaja'ah dan iffah
 - d. Syaja'ah dan hikmah
 - Hikmah dan zuhud
4. Akhlak iffah sangat penting dalam kehidupan modern karena...
 - a. Menjadikan seseorang disegani karena keras
 - b. Membentuk generasi yang kompetitif dan agresif
 - c. Mengajarkan sikap konsumerisme positif
 - Mengontrol nafsu dalam budaya permisif
 - e. Melatih seseorang untuk menjadi pemimpin yang kuat
5. Dalam Islam, 'adalah lebih dari sekadar bersikap netral karena...
 - 'Adalah selalu berpihak kepada kelompok yang lebih lemah
 - b. 'Adalah menyeimbangkan antara hak dan kewajiban tanpa bias

B:12

- c. 'Adalah hanya berlaku dalam hukum pidana Islam
 d. 'Adalah bergantung pada konteks sosial dan budaya
 e. 'Adalah sifat mutlak yang dimiliki setiap pemimpin
6. Seorang kepala sekolah menghukum dua siswa berbeda dengan hukuman yang sama demi keadilan. Penilaian terhadap keputusan ini menurut konsep 'adalah adalah...
- a. Tepat, karena semua siswa harus setara
~~X~~ b. Salah, karena keadilan adalah menempatkan sesuai kadar kesalahan
 c. Netral, karena niatnya baik
 d. Relatif, tergantung respon orang tua
 e. Wajar, karena tujuannya menimbulkan efek jera
7. Seorang pemimpin menunda keputusan penting ketika emosinya sedang tinggi. Tindakan ini menunjukkan...
- a. Syaja'ah dalam menahan emosi
~~X~~ b. Hikmah dalam pengendalian dan analisis
 c. Iffah karena menjauhkan diri dari kesalahan
 d. 'Adalah dalam mengukur risiko
 e. Zuhud terhadap kekuasaan
- ~~X~~ 8. Dalam sebuah debat, seseorang mengalah demi menjaga suasana tetap damai, meskipun argumennya benar. Sikap ini menunjukkan...
- a. Kekalahan logika
 b. Kelemahan dalam prinsip
~~X~~ c. Syaja'ah karena berani menahan ego
 d. Hikmah karena tahu kapan harus diam
 e. 'Adalah karena adil terhadap lawan bicara
9. Dalam praktik kepemimpinan, akhlak syaja'ah sangat diperlukan agar...
- a. Pemimpin tidak mudah mengalah dan bersikap keras
 b. Dapat mengambil keputusan yang populer
~~X~~ c. Mampu menghadapi tekanan dengan keberanian demi kebenaran
 d. Tidak memedulikan kritik dari masyarakat
 e. Mendapat simpati dan loyalitas pengikut
- ~~X~~ 10. Iffah bukan hanya soal menjauhi zina, tapi juga...
- a. Menahan diri dari berlebihan dalam makan, belanja, dan berbicara
 b. Tidak terlalu sering bersosialisasi
~~X~~ c. Menghindari debat dan argumen

- d. Fokus pada ibadah mahdhah
- e. Menjauhi dunia luar

11. Seorang siswa berkata, "Kalau bukan karena aku, kelompok ini pasti gagal." Pernyataan ini mencerminkan sifat...

- a. Hasad
- b. Riya'
- c. Ujub
- d. Takabur
- e. Hubbud dunya

12. Dalam konteks sosial media, bentuk riya' yang paling halus namun berbahaya adalah...

- a. Membagikan kegiatan sosial dengan niat memotivasi
- b. Menposting amal ibadah agar mendapat pujian
- c. Memberi tahu jadwal puasa sunnah ke teman
- d. Membagikan ayat Al-Qur'an setiap hari
- e. Menyemangati orang lain untuk beramal

13. Riya' lebih berbahaya dari maksiat terang-terangan karena...

- a. Riya' sulit terdeteksi dan merusak amal
- b. Maksiat bisa dimaafkan, riya' tidak
- c. Riya' dilakukan oleh orang munafik saja
- d. Riya' tidak bisa dicegah
- e. Maksiat tidak merusak pahala yang lain

14. Hasad seringkali menjadi akar dari...

- a. Tawadhu' dan rasa syukur
- b. Persaingan sehat dan kompetitif
- c. Fitnah, permusuhan, dan kehancuran sosial
- d. Motivasi dalam berprestasi
- e. Keinginan kuat untuk belajar

15. Salah satu dampak buruk dari ujub dalam kehidupan spiritual adalah...

- a. Membuat seseorang terus meningkatkan amalnya
- b. Menyebabkan seseorang rendah hati secara berlebihan
- c. Merusak keikhlasan dan menjauh dari Allah
- d. Menumbuhkan rasa syukur kepada Allah
- e. Mendorong semangat berlomba dalam kebaikan

16. Orang yang terlalu mencintai dunia akan mengorbankan...

- a. Kepentingan keluarga
- b. Kehidupan sosial
- c. Kepentingan akhirat dan keridhaan Allah
- d. Ambisi pribadi
- e. Reputasi sosial

17. Ujub memiliki kesamaan dengan riya' dalam hal...

- a. Muncul dari perasaan tidak aman
- b. Sama-sama menghancurkan ibadah secara batin
- c. Menuntut pengakuan dari orang lain
- d. Bersumber dari kekaguman orang terhadap kita
- e. Didorong oleh rasa takut pada kegagalan

18. Seorang pelajar menolak membantu temannya belajar karena takut temannya lebih pintar darinya. Ini menunjukkan...

- a. Riya' karena tidak mau dikalahkan
- b. Hasad karena tak ingin orang lain mendapat nikmat
- c. Ujub karena merasa lebih mampu
- d. Takabur karena merasa lebih penting
- e. Hubbud dunia karena takut kehilangan peringkat

19. Untuk menghindari sifat riya' dalam beramal, seseorang harus...

- a. Menyembunyikan seluruh amal tanpa terkecuali
- b. Tidak pernah menceritakan amalnya walau dalam dakwah
- c. Meluruskan niat hanya karena Allah meski diketahui orang
- d. Menghindari ibadah di tempat umum
- e. Tidak mengikuti kegiatan sosial sama sekali

20. Cinta dunia yang tidak terkendali dapat menyebabkan seseorang...

- a. Berinovasi tanpa batas
- b. Menjadi ahli dalam bidang duniawi
- c. Melalaikan kewajiban agama dan amal akhirat
- d. Menjadi motivator kesuksesan
- e. Sukses secara spiritual

Lampiran 14 Hasil Post-test Hasil Belajar

POST-TEST HASIL BELAJAR

Nama : Rizqi ar Rizki

B : 16 80

1. Seorang hakim menolak suap dalam perkara besar karena ia ingin menegaskan kebenaran. Perilaku ini mencerminkan akhlak...
 - a. Hikmah, karena mempertimbangkan akibatnya
 - Syaja'ah, karena menolak tekanan dan godaan
 - c. Iffah, karena menjaga kehormatan
 - d. Zuhud, karena tidak mencintai dunia
 - e. Adalah, karena menjaga keseimbangan sosial
2. Perbedaan mendasar antara hikmah dan syaja'ah dalam pengambilan keputusan adalah...
 - a. Hikmah menekankan keberanian, syaja'ah menekankan akal
 - b. Hikmah bersifat naluriah, syaja'ah bersifat emosional
 - Hikmah mempertimbangkan kebaikan, syaja'ah menuntut ketegasan dalam kebenaran
 - d. Hikmah adalah tindakan reaktif, syaja'ah proaktif
 - e. Hikmah menuntut kecepatan, syaja'ah menuntut keheningan
3. Seorang siswa menolak ajakan mencontek saat ujian, padahal jika ketahuan bisa dikucilkan teman. Tindakan ini menunjukkan sinergi antara...
 - a. Iffah dan adil
 - b. Hikmah dan iffah
 - Syaja'ah dan iffah
 - d. Syaja'ah dan hikmah
 - e. Hikmah dan zuhud
4. Akhlak iffah sangat penting dalam kehidupan modern karena...
 - a. Menjadikan seseorang disegani karena keras
 - b. Membentuk generasi yang kompetitif dan agresif
 - c. Mengajarkan sikap konsumerisme positif
 - Mengontrol nafsu dalam budaya permisif
 - e. Melatih seseorang untuk menjadi pemimpin yang kuat
5. Dalam Islam, 'adalah lebih dari sekadar bersikap netral karena...
 - 'Adalah selalu berpihak kepada kelompok yang lebih lemah
 - b. 'Adalah menyeimbangkan antara hak dan kewajiban tanpa bias

- c. 'Adalah hanya berlaku dalam hukum pidana Islam
 d. 'Adalah bergantung pada konteks sosial dan budaya
 e. 'Adalah sifat mutlak yang dimiliki setiap pemimpin
6. Seorang kepala sekolah menghukum dua siswa berbeda dengan hukuman yang sama demi keadilan. Penilaian terhadap keputusan ini menurut konsep 'adalah adalah...
- a. Tepat, karena semua siswa harus setara
~~X~~ b. Salah, karena keadilan adalah menempatkan sesuai kadar kesalahan
 c. Netral, karena niatnya baik
 d. Relatif, tergantung respon orang tua
 e. Wajar, karena tujuannya menimbulkan efek jera
7. Seorang pemimpin menunda keputusan penting ketika emosinya sedang tinggi. Tindakan ini menunjukkan...
- a. Syaja'ah dalam menahan emosi
~~X~~ b. Hikmah dalam pengendalian dan analisis
 c. Iffah karena menjauhkan diri dari kesalahan
 d. 'Adalah dalam mengukur risiko
 e. Zuhud terhadap kekuasaan
- ~~X~~ 8. Dalam sebuah debat, seseorang mengalah demi menjaga suasana tetap damai, meskipun argumennya benar. Sikap ini menunjukkan...
- a. Kekalahan logika
 b. Kelemahan dalam prinsip
~~X~~ c. Syaja'ah karena berani menahan ego
 d. Hikmah karena tahu kapan harus diam
 e. 'Adalah karena adil terhadap lawan bicara
9. Dalam praktik kepemimpinan, akhlak syaja'ah sangat diperlukan agar...
- a. Pemimpin tidak mudah mengalah dan bersikap keras
 b. Dapat mengambil keputusan yang populer
~~X~~ c. Mampu menghadapi tekanan dengan keberanian demi kebenaran
 d. Tidak memedulikan kritik dari masyarakat
 e. Mendapat simpati dan loyalitas pengikut
- ~~X~~ 10. Iffah bukan hanya soal menjauhi zina, tapi juga...
- a. Menahan diri dari berlebihan dalam makan, belanja, dan berbicara
 b. Tidak terlalu sering bersosialisasi
~~X~~ c. Menghindari debat dan argumen

- d. Fokus pada ibadah mahdhah
- e. Menjauhi dunia luar

11. Seorang siswa berkata, "Kalau bukan karena aku, kelompok ini pasti gagal." Pernyataan ini mencerminkan sifat...

- a. Hasad
- b. Riya'
- c. Ujub
- d. Takabur
- e. Hubbud dunya

12. Dalam konteks sosial media, bentuk riya' yang paling halus namun berbahaya adalah...

- a. Membagikan kegiatan sosial dengan niat memotivasi
- b. Memposting amal ibadah agar mendapat pujian
- c. Memberi tahu jadwal puasa sunnah ke teman
- d. Membagikan ayat Al-Qur'an setiap hari
- e. Menyemangati orang lain untuk beramal

13. Riya' lebih berbahaya dari maksiat terang-terangan karena...

- a. Riya' sulit terdeteksi dan merusak amal
- b. Maksiat bisa dimaafkan, riya' tidak
- c. Riya' dilakukan oleh orang munafik saja
- d. Riya' tidak bisa dicegah
- e. Maksiat tidak merusak pahala yang lain

14. Hasad seringkali menjadi akar dari...

- a. Tawadhu' dan rasa syukur
- b. Persaingan sehat dan kompetitif
- c. Fitnah, permusuhan, dan kehancuran sosial
- d. Motivasi dalam berprestasi
- e. Keinginan kuat untuk belajar

15. Salah satu dampak buruk dari ujub dalam kehidupan spiritual adalah...

- a. Membuat seseorang terus meningkatkan amalnya
- b. Menyebabkan seseorang rendah hati secara berlebihan
- c. Merusak keikhlasan dan menjauh dari Allah
- d. Menumbuhkan rasa syukur kepada Allah
- e. Mendorong semangat berlomba dalam kebaikan

16. Orang yang terlalu mencintai dunia akan mengorbankan...
- Kepentingan keluarga
 - Kehidupan sosial
 - Kepentingan akhirat dan keridhaan Allah
 - Ambisi pribadi
 - Reputasi sosial
17. Ujub memiliki kesamaan dengan riya' dalam hal...
- Muncul dari perasaan tidak aman
 - Sama-sama menghancurkan ibadah secara batin
 - Menuntut pengakuan dari orang lain
 - Bersumber dari kekaguman orang terhadap kita
 - Didorong oleh rasa takut pada kegagalan
18. Seorang pelajar menolak membantu temannya belajar karena takut temannya lebih pintar darinya. Ini menunjukkan...
- Riya' karena tidak mau dikalahkan
 - Hasad karena tak ingin orang lain mendapat nikmat
 - Ujub karena merasa lebih mampu
 - Takabur karena merasa lebih penting
 - Hubbud dunia karena takut kehilangan peringkat
19. Untuk menghindari sifat riya' dalam beramal, seseorang harus...
- Menyembunyikan seluruh amal tanpa terkecuali
 - Tidak pernah menceritakan amalnya walau dalam dakwah
 - Meluruskan niat hanya karena Allah meski diketahui orang
 - Menghindari ibadah di tempat umum
 - Tidak mengikuti kegiatan sosial sama sekali
20. Cinta dunia yang tidak terkendali dapat menyebabkan seseorang...
- Berinovasi tanpa batas
 - Menjadi ahli dalam bidang duniawi
 - Melaksanakan kewajiban agama dan amal akhirat
 - Menjadi motivator kesuksesan
 - Sukses secara spiritual

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian



Wawancara serta pemberian surat penelitian kepada Kepala MA Miftahul Huda Prigen



Wawancara dengan Guru Akidah Akhlak MA Miftahul Huda Prigen



Penjelasan Materi dan Langkah-langkah penggunaan Multimedia Interaktif



Pengerjaan *Pre-test*



Uji Coba Multimedia Interaktif oleh Siswa-siswi MA Miftahul Huda Prigen



Hasil Proyek Siswa berupa Video drama Akhlak Terpuji



Hasil Proyek Siswa berupa Poster Akhlak Tercela



Kegiatan Presentasi Hasil Proyek



Pengerjaan *Post-test*



Foto Bersama Siswa-siswi
Kelas X MA Miftahul Huda Prigen

RIWAYAT HIDUP**DATA PRIBADI**

Nama : Siti Habibah Azzahro
Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 17 Agustus 2004
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 210101110145
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dsn. Sidokatut Rt:05 Rw:01 Ds. Ketanireng
Kec. Prigen Kab. Pasuruan Jawa Timur
Nomor Telepon : 089528525121
Email : habibahazzahro17@gmail.com

PENDIDIKAN

RA Annabawiyah Prigen (2008-2009)
MI NU Miftahul Huda Prigen (2009-2015)
MTsN 2 Pasuruan (2015-2018)
MAN 1 Pasuruan (2018-2021)