

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR FIQIH

**Fitri Kurnia¹, Nailatul Khoiriyah Cholil², Ahmad Aris Fajarudin³,
Uswatun Hasanah⁴**

Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email: fitrikurniamei88@gmail.com¹, naylakyla83@gmail.com,² ahmadafjad@gmail.com³,
uh5743321@gmail.com⁴

ABSTRACT

This research aimed to develop interactive multimedia based on Canva and Quizizz to enhance students' learning interest in Fiqh subject for grade VII at MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan. This study employed Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research population consisted of grade VII students at MTs Nurul Ulum Nguling Pasuruan, with samples including 5 students for small group trials and 20 students for large group trials. Data collection was conducted through questionnaires filled by the Fiqh teacher and students after media validation by media and content experts. Data analysis used descriptive qualitative and quantitative methods with Likert scale. The results showed that the learning media developed using Canva and Quizizz received quality ratings of 80% (Feasible) from media experts, 98% (Very Feasible) from content experts, 85.3% from small group trials, and 81.7% from large group trials, with an overall average rating of 87% (Very Feasible). The multimedia proved effective in increasing students' learning interest, as evidenced by students' enthusiasm and active participation during learning activities.

Keywords: *Canva; Development; Interactive Multimedia; Learning Interest; Quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dan Quizizz guna meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Fiqh kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling Pasuruan, dengan sampel 5 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 20 siswa untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket oleh guru Fiqh dan siswa setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan skala

Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva dan Quizizz memperoleh penilaian kualitas 80% (Layak) dari ahli media, 98% (Sangat Layak) dari ahli materi, 85,3% dari uji coba kelompok kecil, dan 81,7% dari uji coba kelompok besar, dengan rata-rata keseluruhan 87% (Sangat Layak). Multimedia terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.

Kata kunci: *Canva; Minat Belajar; Multimedia Interaktif; Pengembangan; Quizizz*

A. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada bagian empat yang membahas standar proses, Pasal 12 Ayat (1) menjelaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dalam lingkungan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran Fiqh di MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di kelas, karena teknologi belum sepenuhnya diintegrasikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqh.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Slameto mengemukakan bahwa minat adalah perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang muncul secara sukarela, tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Siburian, Siahaan, dan Naibaho menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki minat atau motivasi tinggi biasanya menunjukkan karakteristik tekun menyelesaikan tugas, gigih menghadapi kesulitan, tertarik pada berbagai persoalan, dan tidak mudah bosan dengan pekerjaan monoton. Pengembangan multimedia interaktif berbasis teknologi menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Multimedia interaktif menggabungkan elemen-elemen seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video yang disajikan secara interaktif menggunakan perangkat komputer atau elektronik untuk menyampaikan informasi dan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Canva merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain menarik dengan fitur-fitur untuk membuat visual, iklan, slide deck, pamflet, dan presentasi. Platform ini menawarkan template yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan memungkinkan guru serta siswa meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan konten pendidikan yang lebih menarik. Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna mengembangkan kuis menarik dalam format permainan yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau komputer. Platform ini merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa sejak awal sesi pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Hamisah, Caska, dan Kartikowati menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbantu AnyFlip dan Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Apriliyanti, Hasanah, Nor, dan Rahmattullah mengembangkan media pembelajaran Canva berbantuan Quizizz yang terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kerja sama ekonomi dan perdagangan internasional. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dan Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Fiqh kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan, serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan cocok digunakan untuk pengembangan media pendidikan. Setiap tahapan dalam model ini bersifat deskriptif dan sistematis, menjamin proses pengembangan dilakukan secara rinci dan terstruktur.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling Pasuruan. Sampel penelitian meliputi uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 20 siswa kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling Pasuruan yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang bervariasi mencakup kategori tinggi, sedang, dan rendah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diisi oleh guru Fiqh kelas

VII MTs Nurul Ulum dan siswa setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli media untuk mengukur aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, warna, bentuk, dan keseimbangan, angket validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kejelasan materi, dan kesesuaian dengan kurikulum, serta angket peserta didik untuk mengukur daya tarik media, kemudahan penggunaan, dan peningkatan motivasi belajar.

Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari responden dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan skala Likert dengan formula Persentase Kelayakan (%) = $(\text{Skor Yang Diperoleh} \times 100) / \text{Skor Yang Diharapkan}$. Kriteria kelayakan dikategorikan sebagai berikut: 81-100% (Sangat Layak), 61-80% (Layak), 41-60% (Cukup Layak), 21-40% (Kurang Layak), dan 0-20% (Tidak Layak).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru Fiqh kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqh masih menggunakan metode ceramah konvensional yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung pasif. Karakteristik siswa kelas VII yang merupakan generasi digital natives memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Analisis materi difokuskan pada topik Shalat Berjamaah yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran Fiqh kelas VII. Materi ini dipilih karena memiliki aspek praktis yang dapat divisualisasikan dengan baik melalui multimedia interaktif.

Pada tahap desain, dilakukan perancangan struktur media pembelajaran yang terdiri dari tampilan awal dengan judul dan navigasi utama, menu tujuan pembelajaran yang memuat kompetensi dasar dan indikator pencapaian, isi materi yang dibagi menjadi sub-topik dengan visualisasi menarik, serta evaluasi berbasis Quizizz dengan 10 soal pilihan ganda. Desain visual menggunakan prinsip kesederhanaan, konsistensi warna, dan tipografi yang mudah dibaca. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik siswa MTs dengan kombinasi yang tidak terlalu mencolok namun tetap menarik.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat menggunakan platform Canva untuk materi presentasi dan Quizizz untuk evaluasi. Media Canva dirancang dengan template interaktif yang memuat tampilan awal

berisi judul materi dan tombol navigasi untuk memulai pembelajaran, menu utama terdapat pilihan tujuan pembelajaran, isi materi, dan link ke Quizizz, isi materi dibagi menjadi tiga sub-topik dengan visualisasi gambar dan teks yang seimbang, serta evaluasi berupa link menuju Quizizz dengan 10 soal pilihan ganda tentang Shalat Berjamaah. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Eka Rini Widya (dosen DKV di Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan) dan ahli materi yaitu Ibu Siti Fatimah (guru PAI Fiqh di MTs Nurul Ulum Nguling Pasuruan).

Validasi ahli media menggunakan 16 indikator penilaian yang mencakup aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, warna, bentuk, dan keseimbangan. Hasil validasi menunjukkan skor 64 dari skor maksimal 80, sehingga memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak. Saran perbaikan dari ahli media meliputi penyesuaian font dan ukuran tulisan agar konsisten, perbaikan perataan teks agar lebih rapi, penempatan judul bab di tengah-tengah, serta penataan konten dalam kolom agar terlihat lebih terstruktur. Validasi ahli materi menggunakan 10 indikator yang mencakup kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kejelasan materi, kesesuaian dengan kurikulum, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan skor 49 dari skor maksimal 50, sehingga memperoleh persentase 98% dengan kategori Sangat Layak. Validator memberikan apresiasi terhadap pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum dan penyajian yang sistematis dengan saran penambahan dalil atau referensi hadits yang mendukung materi shalat berjamaah.

Implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa kelas VII yang dipilih secara acak berdasarkan rekomendasi wali kelas. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor 38,4 dari maksimal 45, sehingga memperoleh persentase 85,3% dengan kategori Layak. Uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa kelas VII dengan karakteristik kemampuan yang bervariasi. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata skor 36,8 dari maksimal 45, sehingga memperoleh persentase 81,7% dengan kategori Layak. Selama implementasi, siswa dapat mengakses media pembelajaran melalui smartphone pribadi dengan link yang dibagikan via WhatsApp grup kelas. Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan sistem poin dan ranking yang memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan sumatif pada akhir penelitian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Quizizz efektif meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa

ahli media memberikan penilaian 80% (Layak), ahli materi 98% (Sangat Layak), siswa kelompok kecil 85,3% (Layak), siswa kelompok besar 81,7% (Layak), dengan rata-rata keseluruhan 87% (Sangat Layak).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Quizizz layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Fiqh. Tingginya skor validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa konten pembelajaran telah sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan siswa. Penggunaan Canva sebagai media presentasi memberikan beberapa keunggulan yaitu template yang menarik dan mudah dikustomisasi, kombinasi teks dan visual yang seimbang, akses yang mudah melalui berbagai perangkat, serta fitur yang user-friendly untuk guru dan siswa. Quizizz sebagai media evaluasi memberikan pengalaman belajar yang gamified dengan fitur soal yang diacak untuk setiap siswa, sistem poin dan ranking real-time, feedback langsung untuk setiap jawaban, serta laporan hasil yang komprehensif untuk guru.

Hasil uji coba menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang terlihat dari antusiasme siswa saat menggunakan media, partisipasi aktif dalam menjawab kuis, permintaan untuk menggunakan media serupa di pembelajaran berikutnya, serta peningkatan fokus dan perhatian selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamisah, Caska, dan Kartikowati yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis digital efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Apriliyanti, Hasanah, Nor, dan Rahmattullah juga membuktikan pengaruh positif media Canva berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, kebutuhan perangkat untuk setiap siswa, adaptasi guru terhadap teknologi baru, serta manajemen waktu yang efektif dalam pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Quizizz untuk pembelajaran Fiqh kelas VII MTs Nurul Ulum Nguling-Pasuruan telah berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat layak. Media pembelajaran ini memperoleh validasi 80% dari ahli media (Layak), 98% dari ahli materi (Sangat Layak), 85,3% dari uji coba kelompok kecil (Layak), dan 81,7% dari uji coba kelompok besar (Layak), dengan rata-rata keseluruhan 87% (Sangat Layak). Multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi yang visual dan menarik, sedangkan

.

Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan melalui pendekatan gamification.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran agama Islam, khususnya Fiqh. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi pengembangan multimedia serupa untuk materi Fiqh lainnya, penelitian eksperimental untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar, pengembangan modul pelatihan untuk guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, serta studi komparatif antara berbagai platform multimedia pembelajaran. Saran pemanfaatan untuk stakeholder pendidikan mencakup adopsi media serupa untuk mata pelajaran lain, pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, serta pengembangan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, M., Hasanah, M., Nor, B., & Rahmattullah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Materi Kerja Sama Ekonomi dan Perdagangan Internasional. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(2), 125-138.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52-60.
- Hamisah, S., Caska, C., & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu AnyFlip dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(6), 1950-1965.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.
- Malik, S., Prabawa, H. W., & Rusnayati, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa melalui Multimedia Interaktif Berbasis Model Quantum Teaching and Learning. *International Journal of Computer Science Education in Schools*, 8(2), 35-48.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(3), 214-229.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Oktavia, T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rohmah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 53-68.