



Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (INTEP)

E-ISSN: xxxx-xxxx

Vol. 1 No. 1, Agustus 2026: 37-43

DOI: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

<https://ejournal.primaeducasi.org/index.php/jitp>

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI Melalui Multimedia Interaktif Canva-PjBL

Erista Nur Amaliyanti^{1*}; Suparno²

¹²Institut Agama Islam Al-Khoziny, Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding Author: eristaamaliyanti@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa, mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan model *Project-Based Learning* (PjBL), serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan pendekatan mixed methods. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan praktis berdasarkan penilaian ahli dan pengguna. Implementasi media berbasis PjBL juga menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Integrasi Canva dan PjBL memungkinkan penyajian materi PAI secara lebih interaktif sekaligus mendorong keterlibatan, kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan proyek kontekstual. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva-PjBL berpotensi menjadi media pembelajaran PAI yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran digital.

Kata Kunci: Canva; Hasil Belajar PAI; Motivasi Belajar; Multimedia Interaktif; *Project-Based Learning*

Abstract

Developing interactive learning media is needed to increase student motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). This research aims to analyze the needs of teachers and students, develop Canva-based interactive multimedia using a Project-Based Learning (PjBL) model, and test the product's validity, practicality, and effectiveness in improving students' motivation and cognitive learning outcomes at MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model and a mixed-methods approach. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, expert validation, and learning outcome tests, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results show that the Canva-based interactive multimedia meets the criteria for validity and practicality, based on expert and user assessments. Implementing PjBL-based media also increased students' motivation and cognitive learning outcomes. Integrating Canva and PjBL allows for more interactive presentation of PAI materials while encouraging student engagement, creativity, collaboration, and independence in completing contextual projects. Thus, Canva-PjBL-based interactive multimedia has the potential to become an effective PAI learning medium that is adaptive to digital learning needs.

Keywords: Canva; Interactive Multimedia; Learning Motivation; PAI Learning Outcomes; Project-Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital memiliki peran penting dalam membentuk karakter sekaligus mengembangkan motivasi dan pemahaman kognitif siswa di tengah pesatnya transformasi teknologi informasi (S. Wulandari et al., 2026). Pada jenjang Madrasah Aliyah,

pembelajaran PAI perlu beradaptasi dengan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan lingkungan digital serta membutuhkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna (Abas, 2025). Namun, pembelajaran PAI masih cenderung menggunakan penyampaian materi secara konvensional, sementara pemanfaatan teknologi interaktif dan aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif belum optimal (Suhermi et al., 2025). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar serta belum optimalnya pencapaian hasil belajar kognitif siswa (Dewayani et al., 2024; Hidayat et al., 2025). Kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran dan keterbatasan penggunaan media yang variatif semakin menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran PAI yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Hadi & Al Idrus, 2025; Zahrah et al., 2025).

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan multimedia interaktif yang dipadukan dengan *Project-Based Learning* (PjBL). Multimedia interaktif memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak (Aulia & Toriqularif, 2025). Canva sebagai *platform* desain digital menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru mengembangkan materi pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan interaktif (E. Wulandari et al., 2022). Sementara itu, PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan pemecahan masalah (Fatmawati & Aziz, 2024; Herlina, 2025). Integrasi multimedia interaktif dan PjBL menjadi semakin relevan dalam pembelajaran PAI karena memungkinkan materi keagamaan dikaitkan dengan aktivitas dan permasalahan kontekstual yang dapat dieksplorasi siswa secara aktif. Pendekatan tersebut juga dapat menjadi alternatif terhadap dominasi metode ceramah yang masih ditemukan dalam pembelajaran PAI dan yang berpotensi membatasi ruang siswa untuk berkreasi serta berkolaborasi (Purnama Sari HS et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai teknologi pendidikan, multimedia interaktif, dan PjBL telah berkembang, masih terdapat keterbatasan dalam mengintegrasikan Canva sebagai lingkungan multimedia interaktif dengan sintaks PjBL dalam pembelajaran PAI pada jenjang Madrasah Aliyah. Sebagian penelitian pengembangan media masih berfokus pada penyajian materi atau pencapaian hasil belajar, sementara kajian yang secara bersamaan mengintegrasikan penggunaan media digital, aktivitas proyek, motivasi belajar, dan hasil belajar kognitif siswa masih terbatas (Nadila et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran masih sering ditempatkan sebagai sarana penyajian materi, belum sepenuhnya dikembangkan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran berbasis proyek (Ariyanto et al., 2024). Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media yang tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga praktis digunakan guru dan siswa serta mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva-PjBL untuk pembelajaran PAI yang mengintegrasikan penyajian materi digital dengan aktivitas proyek kontekstual. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi fungsi multimedia Canva dengan tahapan PjBL dalam satu desain pembelajaran PAI yang diuji dari aspek kebutuhan, validitas, kepraktisan, motivasi belajar, dan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis Canva-PjBL dalam pembelajaran

PAI di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo; (2) mengembangkan serta menguji validitas dan kepraktisan multimedia interaktif Canva berbasis PjBL; dan (3) menganalisis efektivitas implementasi multimedia interaktif Canva berbasis PjBL dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch & Kopcha, 2013; Permana, 2022). Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi hasil belajar, serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan struktur multimedia, materi pembelajaran, dan integrasi sintaks PjBL. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan Canva dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan validator selanjutnya diimplementasikan dalam pembelajaran. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di MA Darul Ulum Waru, Kabupaten Sidoarjo, pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI sebanyak 366 peserta didik. Sampel ditentukan secara *purposive sampling* berdasarkan kondisi hasil belajar, motivasi belajar, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif. Subjek uji coba terdiri atas peserta didik kelas XI.7 dan XI.8, masing-masing sebanyak 36 peserta didik, serta guru PAI. Validasi produk melibatkan ahli materi PAI, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama penerapan multimedia berbasis PjBL. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respons guru dan peserta didik terhadap produk. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah penggunaan multimedia. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pengembangan dan implementasi produk. Instrumen penelitian menggunakan skala penilaian empat tingkat pada lembar validasi dan angket respons, sedangkan instrumen tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PAI.

Data validasi dan respons pengguna dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan yang telah ditetapkan. Data kualitatif berupa komentar dan saran validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Keefektifan multimedia dianalisis berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* serta nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia dengan taraf signifikansi 0,05.

Adapun desain pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan PjBL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan PjBL

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo dan pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran materi Ilmu Kalam masih didominasi ceramah, diskusi, dan penugasan, sedangkan penerapan *Project Based Learning* (PjBL) belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan murid yang belum merata dan capaian belajar yang sebagian masih berada di bawah KKTP. Di sisi lain, murid telah terbiasa menggunakan perangkat digital, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas pada pencarian informasi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan utama bukan sekadar penyediaan media digital, melainkan media yang mengintegrasikan visualisasi materi, interaktivitas, dan aktivitas proyek dalam satu pengalaman belajar (Amelia & Darmawati, 2025). Kebutuhan ini menjadi semakin penting pada materi Ilmu Kalam yang memiliki karakter konseptual dan abstrak sehingga memerlukan representasi visual serta aktivitas belajar yang memungkinkan murid mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung (Lestari & Safitri, 2025). Dengan demikian, pengembangan multimedia berbasis Canva dengan PjBL memiliki dasar kebutuhan yang kuat karena menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia, karakteristik materi, dan kebutuhan belajar murid.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa integrasi Canva dengan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar (Fachrudin, 2025). Namun, penelitian ini memberikan konteks yang berbeda karena multimedia dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran PAI pada materi Ilmu Kalam di tingkat Madrasah Aliyah, sehingga teknologi tidak hanya digunakan sebagai media presentasi, tetapi juga diintegrasikan dengan tahapan pembelajaran berbasis proyek.

Kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan PjBL

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid pada aspek materi, media, dan bahasa. Validitas tersebut menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI, memiliki kualitas desain dan navigasi yang memadai, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik murid Madrasah Aliyah. Masukkan validator yang terutama berkaitan dengan penyempurnaan visual dan penyederhanaan beberapa kalimat, sehingga tidak mengubah struktur utama produk.

Secara substantif, validitas produk menunjukkan bahwa integrasi Canva dan PjBL tidak sekadar menghasilkan tampilan pembelajaran yang menarik, tetapi juga telah memenuhi tiga persyaratan penting media pembelajaran, yaitu ketepatan isi, keterpakaian desain, dan keterbacaan informasi. Kesesuaian materi dengan tahapan PjBL juga memperkuat fungsi multimedia sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pelengkap dalam penyampaian materi.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Azzahro dan Nasir yang melaporkan tingkat kelayakan tinggi pada multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL untuk pembelajaran Akidah Akhlak (Azzahro, 2025; Nasir et al., 2025). Hasil serupa juga ditemukan dalam pengembangan media Canva berbasis PjBL pada bidang PPKn, yang menunjukkan validitas tinggi pada aspek materi dan media. Meskipun demikian, penelitian ini memperluas penerapan pendekatan tersebut pada materi Ilmu Kalam yang memiliki karakter konseptual dan membutuhkan dukungan representasi visual untuk membantu murid memahami konsep secara lebih konkret.

Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan PjBL

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun murid dalam pembelajaran PAI. Guru dapat mengoperasikan navigasi dan fitur multimedia serta menggunakannya untuk mendukung penyajian materi, aktivitas proyek, dan evaluasi. Dari perspektif murid, media dinilai mudah diakses, menarik, dan membantu mengikuti tahapan pembelajaran secara lebih terarah.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kepraktisan produk tidak hanya berkaitan dengan kemudahan teknis penggunaan Canva, tetapi juga dengan kesesuaian media dengan alur pembelajaran PjBL. Integrasi materi, stimulus visual, aktivitas interaktif, dan evaluasi dalam satu media mengurangi kebutuhan guru untuk berpindah-pindah antara berbagai sumber pembelajaran. Bagi murid, struktur tersebut memberikan alur belajar yang lebih jelas dari pemahaman materi menuju aktivitas proyek dan evaluasi.

Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa multimedia Canva berbasis PjBL memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif (Azis, 2025). Azzahro dan Sutiah, misalnya, melaporkan tingkat kepraktisan yang tinggi dari perspektif guru dan siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam PjBL dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan peserta didik (Azzahro, 2025). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia berbasis Canva tidak hanya valid secara produk, tetapi juga praktis ketika diterapkan dalam konteks pembelajaran PAI secara nyata.

Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan PjBL terhadap Hasil Belajar

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PjBL memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid pada materi Ilmu Kalam. Peningkatan capaian belajar dari sebelum menuju setelah pembelajaran, disertai hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan, mengindikasikan bahwa multimedia yang

dikembangkan mampu mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Sebagian besar murid juga mencapai KKTP setelah mengikuti pembelajaran.

Secara ilmiah, efektivitas tersebut dapat dipahami melalui kombinasi antara representasi multimedia dan aktivitas konstruktif dalam PjBL. Penyajian materi melalui teks, visual, video, dan kuis membantu mengorganisasi informasi yang bersifat abstrak, sedangkan aktivitas proyek memberikan kesempatan kepada murid untuk mengolah dan menerapkan informasi tersebut. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan Canva, tetapi oleh integrasi media interaktif dengan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami, mendiskusikan, menghasilkan produk, dan mengevaluasi pemahamannya.

Temuan ini konsisten dengan sejumlah penelitian yang menunjukkan efektivitas integrasi Canva dan PjBL terhadap hasil belajar. Penelitian pada pembelajaran IPAS menemukan bahwa PjBL berbantuan Canva menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pembandingan. Temuan serupa dilaporkan pada pembelajaran Informatika, ketika implementasi Canva dalam PjBL meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain pada pembelajaran PPKn juga menunjukkan bahwa media interaktif Canva dalam PjBL menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan (Pitriani et al., 2025).

Meskipun memiliki kecenderungan yang sama, penelitian ini memiliki kontribusi yang lebih spesifik karena menguji pengembangan multimedia interaktif Canva yang dirancang secara terpadu dengan PjBL untuk pembelajaran PAI, khususnya materi Ilmu Kalam pada jenjang Madrasah Aliyah. Dengan demikian, hasil penelitian memperluas bukti empiris bahwa integrasi multimedia interaktif dan PjBL dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran umum atau vokasional, tetapi juga pada pembelajaran keagamaan yang memiliki karakter materi konseptual.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) untuk pembelajaran PAI materi Ilmu Kalam yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dengan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi pendekatan alternatif untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada murid di madrasah aliyah. Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan subjek dan durasi implementasi. Penelitian berikutnya perlu menguji generalisasi produk melalui sampel yang lebih beragam, kelompok kontrol, dan implementasi jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S. Z. B. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pengembangan sumber belajar PAI yang kontekstual dan relevan. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 391–402.
- Amelia, F., & Darmawati, D. M. (2025). The impact of Canva-assisted project-based learning on IPAS learning results. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 649–662.
- Ariyanto, Z. R., Prakoso, G. B., & Assidik, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Teks Argumentasi Kelas 11 di SMK Batik 1 Surakarta. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/bppp.v6i2.6800>
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pendidikan agama islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Azis, S. (2025). PjBL Berbasis Eksplorasi Pengetahuan Lokal Berbantuan Media Canva Terhadap Berpikir Kreatif. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 23–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.236>
- Azzahro, S. H. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dengan pendekatan project based learning untuk*

- meningkatkan motivasi dan hasil belajar di MA Miftahul Huda Prigen. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2013). Instructional design models. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 77–87). Springer.
- Dewayani, R. D., Nurwahyunani, A., & Priyanta, E. (2024). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Kelas X melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jpgp.v2i1.836>
- Fachrudin, Y. (2025). Penerapan ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI Menggunakan Aplikasi Canva. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 8(1), 91–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.51476/tarbawi.v8i1.708>
- Fatmawati, E., & Aziz, D. K. (2024). Revolusi kemandirian belajar di Madrasah Ibtidaiyah melalui optimalisasi bimbingan dan konseling yang kreatif. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 13(1), 25–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/INSIGHT.131.04>
- Hadi, H., & Al Idrus, A. J. (2025). Inovasi kurikulum PAI: Harapan dan realita di era digital pada sekolah menengah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 217–229.
- Herlina, Y. (2025). Implementasi Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, Dan Kolaboratif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Nyata. *Journal of Community Dedication*, 4(4), 237–249.
- Hidayat, E. N., Hidayat, S., & Rizqi, A. M. (2025). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar (kognitif) siswa pada mata pelajaran PAI kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 243–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32380>
- Lestari, T., & Safitri, S. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis proyek terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah kelas X SMA Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36636/jipsos.v3i1.5874>
- Nadila, A. D., Hikmah, N., Pandiangan, A. P. B., & Mas' ud, M. A. (2025). Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sangatta Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 360–371.
- Nasir, M., Aluf, W. Al, Naziha, N., & Sutiah, S. (2025). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi metamorfosis menggunakan model ADDIE di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(4), 750–759.
- Permana, N. S. (2022). Mendesain Hybrid Learning Dengan Model Pengembangan Addie Untuk Pelajaran Pendidikan Agama. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1), 105–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.381>
- Pitriani, H., Handayani, N. F., Hardoko, A., & Majid, N. (2025). Transformasi peran guru PPKn SMP melalui pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 272–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v25i2.88600>
- Purnama Sari HS, D., Harmi, H., & Gunawan, G. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran kontekstual sebagai inovasi kreatif dalam menjadikan materi ajar lebih bermakna. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jispendoria.v4i2.2197>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115.
- Wulandari, S., Aisy, R., & Maulita, R. (2026). Tranformasi Kurikulum Sebagai Upaya Penguatan Kemampuan Siswa Di Tengah Perkembangan Teknologi. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 11(02), 505. <https://doi.org/https://doi.org/10.55102/alyasini.v11i2.187>
- Zahrah, A., Hanifah, A. S., Adiyas, A., & Azis, A. (2025). Inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi: Transformasi digital dalam pendidikan Islam. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(3), 119–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i3.890>