

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI FIQIH SYARAT DAN RUKUN TAYAMUM

Bobi Iskandar¹, Zila Razilu², Alfiah Fajriani³
Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2,3}
e-mail: Bobiskandar148@gmail.com¹

ABSTRAK

Kualitas pembelajaran fiqih di sekolah dasar masih mengalami masalah, terutama minimnya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia interaktif yang berlandaskan Problem Based Learning (PBL) terkait dengan pelaksanaan syarat dan rukun tayamum di MIN 1 Muna. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang meliputi lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Canva dan telah divalidasi melalui uji oleh ahli media, ahli materi, serta uji pengguna yang melibatkan siswa kelas VI. Instrumen diuji validitasnya melalui Content Validity Ratio (CVR) dengan skor antara 0,75–0,84, sementara reliabilitasnya diperiksa menggunakan Cronbach Alpha yang mencapai 0,91. Hasil evaluasi validasi menunjukkan rata-rata skor kelayakan media dari ahli media mencapai 90,37% (Sangat Baik), ahli materi 90,95% (Sangat Baik), dan umpan balik siswa mencapai 77,35% (Baik). Sebagai kesimpulan, multimedia ini terbukti valid, praktis, serta efektif dalam memperbaiki pemahaman konsep dan keterampilan abad 21 siswa. Diperlukan pengembangan lanjut melalui fitur scaffolding, uji coba secara luas, dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan implementasi

Kata Kunci: *multimedia interaktif, problema based learning, fiqih, tayamum*

ABSTRACT

The quality of fiqh learning in elementary schools still faces challenges, particularly the lack of interactive learning media that can enhance students' active participation. This study aims to develop interactive multimedia based on Problem-Based Learning (PBL), focusing on the implementation of the conditions and pillars of tayammum at MIN 1 Muna. The development model used is ADDIE, consisting of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was created using Canva software and validated through expert reviews involving media experts, subject matter experts, and user testing with sixth-grade students. The instrument's validity was tested using the Content Validity Ratio (CVR), yielding scores between 0.75 and 0.84, while its reliability was assessed using Cronbach's Alpha, which reached 0.91. The validation results indicated that the media scored an average of 90.37% (Excellent) by media experts, 90.95% (Excellent) by subject matter experts, and 77.35% (Good) based on student feedback. In conclusion, the multimedia is proven to be valid, practical, and effective in enhancing students' conceptual understanding and 21st-century skills. Further development is recommended through scaffolding features, large-scale field trials, and teacher training to optimize implementation.

Keywords: *Interactive multimedia; Problem-Based Learning; Fiqh learning; Tayamum*

PENDAHULUAN

Pendidikan fiqih memegang peranan yang sangat krusial dalam fondasi pembentukan karakter, perilaku, dan pemahaman keagamaan yang mendalam bagi generasi muda (Rusli et al., 2024; Samal et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di lapangan seringkali menghadapi berbagai kendala signifikan yang menghambat tercapainya tujuan

tersebut. Salah satu tantangan utama adalah penyampaian materi yang cenderung terlalu teoritis dan abstrak, sehingga terasa jauh dari realitas kehidupan sehari-hari siswa (Idris et al., 2020). Metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan satu arah juga membuat ruang interaksi menjadi sangat terbatas, menempatkan siswa sebagai penerima pasif. Ditambah lagi dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan zaman. Kombinasi dari berbagai faktor ini secara langsung berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan dan partisipasi siswa di dalam kelas, sulitnya mereka menerapkan konsep-konsep hukum Islam dalam konteks praktis, serta menurunnya motivasi belajar secara keseluruhan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan transformasi dalam pendekatan pembelajaran fiqh (Rahman et al., 2021; Shamalti, 2020).

Kesenjangan yang jelas terlihat antara tujuan ideal pendidikan fiqh dengan kenyataan di lapangan. Secara ideal, pembelajaran fiqh seharusnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga mampu menganalisis, merefleksikan, dan mengaplikasikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual (Hidayat & Syahidin, 2019; Sakti et al., 2020). Pembelajaran yang ideal mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah-masalah relevan yang mereka temui. Namun, realitasnya, banyak ruang kelas masih terjebak dalam rutinitas konvensional. Siswa lebih banyak mendengarkan ceramah dan mencatat, tanpa adanya stimulus yang cukup untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Akibatnya, pemahaman yang terbentuk seringkali bersifat superfisial dan tidak bertahan lama. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa metode yang ada saat ini belum sepenuhnya berhasil dalam membekali siswa dengan kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi individu yang tidak hanya paham secara kognitif, tetapi juga terampil dalam mengimplementasikan ajaran agamanya secara bijaksana dalam kehidupan modern (Al-Khawaldeh et al., 2021; Tuah et al., 2021).

Sebagai respons untuk menjembatani kesenjangan tersebut, implementasi pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah menjadi sangat relevan dan strategis. Model pembelajaran ini secara fundamental dirancang untuk mengubah paradigma belajar dari pasif menjadi aktif (Lisyalama, 2025; Nurlita & Budiyanto, 2025; WIBAWA, 2024). PBL sengaja disusun untuk membangun pengalaman belajar yang otentik dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif melalui proses penyelesaian masalah yang diambil dari dunia nyata (Nurlita & Budiyanto, 2025; Rohmiyati & Tuhuteru, 2024). Pendekatan ini secara inheren menitikberatkan pada pemberdayaan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Mereka tidak lagi hanya menerima informasi, melainkan ditantang untuk secara aktif mencari, mengolah, dan mengevaluasi informasi untuk merumuskan solusi atas suatu permasalahan yang disajikan. Proses ini secara alami melatih berbagai kemampuan esensial, termasuk keterampilan kolaborasi dalam tim, komunikasi yang efektif dalam menyampaikan gagasan, serta kemampuan berinovasi dalam menemukan solusi yang orisinal dan aplikatif (Fitriani et al., 2025).

Untuk memperkuat efektivitas pendekatan PBL di era digital saat ini, penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan yang tidak terhindarkan. Pemanfaatan media teknologi memungkinkan skenario pembelajaran berbasis masalah dapat dikemas menjadi jauh lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Kemajuan teknologi telah melahirkan beragam bentuk media yang dapat menurunkan dominasi metode konvensional yang monoton. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi interaksi dan komunikasi yang lebih kaya antara pendidik dan peserta didik (Hisan, 2021; Retnawati et al., 2025). Inovasi ini dapat diwujudkan melalui pengembangan multimedia interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, dan simulasi. Penggunaan multimedia semacam ini tidak hanya bertujuan

untuk memperjelas materi, tetapi juga untuk menciptakan sebuah ekosistem belajar yang imersif, di mana siswa dapat terlibat secara aktif dan mendalam dalam proses pemecahan masalah yang disajikan.

Dalam konteks yang lebih spesifik, hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Muna mengungkap sebuah permasalahan nyata. Ditemukan bahwa proses pembelajaran fiqih, khususnya pada materi syarat dan rukun tayamum, masih sangat bergantung pada metode konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan standar, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan gambar statis. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang secara khusus dirancang dengan pendekatan berbasis masalah. Keadaan ini secara langsung berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar siswa, pemahaman konsep yang kurang mendalam, serta minimnya kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan fiqih dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kondisi faktual di lapangan ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan sebuah solusi pembelajaran yang inovatif, spesifiknya berupa multimedia interaktif berbasis PBL yang dapat menjawab tantangan tersebut.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang jelas jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yang menjadi titik kebaruannya. Inovasi utama terletak pada pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL yang secara spesifik dirancang untuk mata pelajaran fiqih dengan fokus yang sangat tajam pada pokok bahasan pelaksanaan syarat dan rukun tayamum. Hal ini berbeda dengan riset terdahulu yang cenderung membahas materi *thaharah* atau bersuci secara umum tanpa pendalaman khusus. Selain itu, pengembangan multimedia ini memanfaatkan platform Canva, sebuah alat desain yang populer namun belum banyak dieksplorasi secara akademis untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah. Penggunaan Canva memungkinkan terciptanya produk yang tidak hanya unggul secara visual, tetapi juga mampu menstimulasi semangat siswa untuk menyelesaikan masalah kontekstual. Target audiens penelitian ini adalah siswa kelas VI di MIN 1 Muna, sebuah kelompok demografis yang relatif jarang menjadi subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang konkret. Fokus utamanya adalah menciptakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *software* Canva yang dirancang agar relevan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas VI di MIN 1 Muna. Penelitian ini akan secara sistematis mengevaluasi tingkat kelayakan dan validitas produk multimedia yang dihasilkan melalui serangkaian penilaian oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Lebih lanjut, penelitian ini juga akan mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media ini dalam mendorong peningkatan pemahaman konsep materi tayamum, meningkatkan motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan, hasil dari pengembangan ini dapat menjadi sebuah solusi alternatif berupa media pembelajaran yang modern, menarik, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai sebuah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Proses pengembangan media ini dilakukan di MIN 1 Muna dengan memanfaatkan perangkat lunak Canva. Prosedur pengembangan produk mengikuti alur model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

(*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Dirmansyah et al., 2024). Tahapan diawali dengan analisis kebutuhan guru dan siswa terkait materi pelaksanaan syarat dan rukun tayamum. Selanjutnya, dilakukan perancangan alur dan struktur multimedia, yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk jadi. Produk tersebut kemudian diimplementasikan atau diuji coba di dalam kelas sebelum akhirnya dievaluasi secara menyeluruh untuk memastikan kualitasnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan angket (Busetto et al., 2020; Ciesielska & Jemielniak, 2017; Hipp et al., 2020). Wawancara dilakukan dengan guru kelas VI dan kepala sekolah MIN 1 Muna untuk menggali data kebutuhan awal. Sementara itu, angket digunakan sebagai instrumen utama untuk evaluasi produk oleh berbagai pihak. Penilaian kelayakan media melibatkan 3 orang ahli media dari Universitas Muhammadiyah Kendari dan 3 orang ahli materi yang merupakan guru Fiqih di MIN 1 Muna. Selain itu, angket juga disebarakan kepada 31 siswa kelas VI MIN 1 Muna sebagai pengguna akhir untuk mendapatkan tanggapan mengenai kepraktisan dan efektivitas media. Sebelum digunakan, instrumen angket telah melalui uji validitas menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR) dan uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* (Prananto et al., 2022).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dianalisis dengan cara mereduksi data dan mengidentifikasi pola jawaban. Data kuantitatif dari angket penilaian yang menggunakan skala Likert 5 poin (rentang dari "Sangat Kurang" hingga "Sangat Baik") dianalisis menggunakan rumus persentase yang diadaptasi dari Zainal (2013). Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan, seperti "Cukup", "Baik", atau "Sangat Baik". Sebuah produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila hasil penilaian dari para ahli dan pengguna menunjukkan skor minimal berada pada kategori layak, yaitu dengan skor rata-rata 3 atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa multimedia pembelajaran berbasis problem-based learning muatan Fiqih materi pelaksanaan syarat dan rukun tayamum yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berikut adalah hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum tahap analisis utama dilakukan, angket siswa dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan ketepatan data. Hasil uji content validity ratio menunjukkan tingkat nilai validitas yang sangat tinggi, dengan kisaran nilai 0,75 hingga 0,84, sedangkan uji Cronbach Alpha menunjukkan nilai skor 0,91. Nilai ini mengindikasikan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi karena berada di atas 0.70 (Wijaya & Kloping, 2021), sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya dan data dianggap valid serta konsisten untuk analisis lebih jauh.

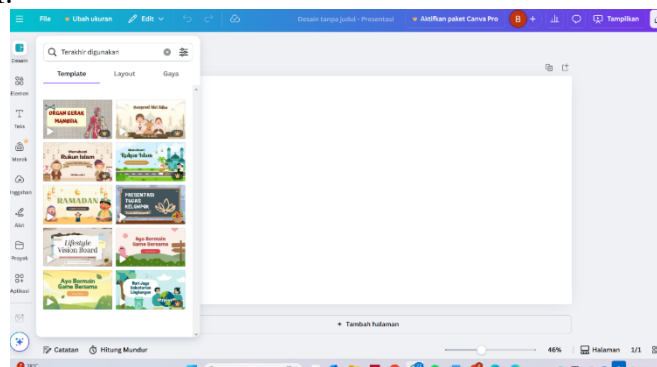
Analisis

Tahap pertama analisis, meliputi kegiatan observasi dan wawancara. Dalam tahapan ini peneliti memanfaatkan pedoman observasi dan lembar wawancara sebagai alat untuk mengumpulkan data. Analisis pertama yakni analisis karakteristik siswa yang dilakukan dengan mewawancarai siswa kelas VI MIN 1 Muna. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa

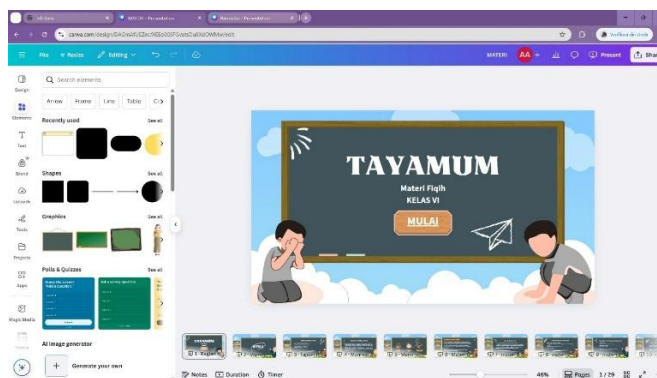
siswa menyukai media pembelajaran dengan basis masalah dalam bentuk multimedia interaktif. Selanjutnya analisis kedua yaitu analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI MIN 1 Muna ditemukan adanya penggunaan teknologi yang masih sangat jarang. Selain itu pihak sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana berupa teknologi. Terakhir pada analisis ketiga, ditemukan permasalahan dalam materi pelaksanaan rukun dan syarat tayamum. Materi tersebut sangat sulit untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif berbasis problem-based learning dengan muatan pelajaran Fiqih materi pelaksanaan syarat dan rukun tayamum di kelas VI MIN 1 Muna.

Desain

Tahap selanjutnya adalah tahap desain yang bertujuan untuk merencanakan pembuatan dan pemilihan komponen multimedia interaktif yang meliputi materi, video, quis, dan komponen pendukung seperti animasi karakter, background, dan ikon. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan software yang akan digunakan, yaitu Canva (Gambar 2). Selanjutnya peneliti menggunakan prinsip visual dalam multimedia interaktif dengan berbagaimacam gambar dan warna yang dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan pemahaman siswa pada saat belajar (Gambar 3). Kemudian hasil desain tersebut direalisasikan pada tahap pengembangan dengan bantuan software Canva untuk membuat multimedia interaktif.



Gambar 2. Pemilihan Background, Elemen, Font, dan Animasi

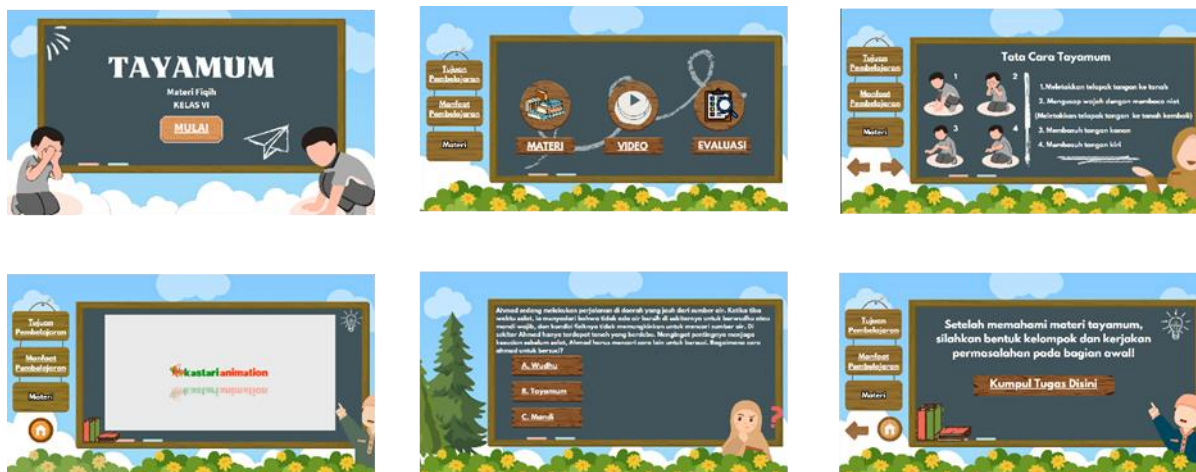


Gambar 3. Proses Desain

Pada proses ini, aspek visual sangat diperhatikan karena dapat mempengaruhi sudut pandang dan daya tarik siswa terhadap multimedia pembelajaran. Visualisasi yang dibuat menarik, termasuk penggunaan ilustrasi, warna yang cerah, dan tata letak yang baik, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan canva sebagai alat bantu desain yang fleksibel dan mudah untuk diakses menjadi salah satu pilihan dalam merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengembangan

Tahap pengembangan adalah proses realisasi dari desain sebelumnya. Pada tahapan ini, peneliti membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan software Canva. Fitur-fitur yang tersedia dimanfaatkan secara maksimal agar menghasilkan tampilan media yang menarik, mulai dari penyusunan materi tayamum, penyisipan video, penambahan kuis interaktif dan kuis berbasis link google drive sebagai tempat pengumpulan tugas kelompok (Gambar 4).



Gambar 4. Gambar media interaktif

Kemudian, untuk penilaian tingkat kualitas dan kelayakan produk, dilakukan uji validasi oleh 3 orang ahli. Masing-masing ahli melakukan penilaian terhadap produk dengan menggunakan instrumen berupa angket dengan total pertanyaan 18 butir yang telah disusun berdasarkan kriteria kelayakan multimedia pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan penilaian dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5, dilanjutkan dengan analisis menggunakan rumus Zainal (2013), dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

No.	Ahli	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli 1	88,88%	Sangat Baik
2.	Ahli 2	90,00%	Sangat Baik
3.	Ahli 3	92,22%	Sangat Baik
Rata-rata		90,37%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, peneliti memperoleh hasil validasi dengan presentase sebagai berikut: ahli 1 sebesar 88,88%, ahli 2 sebesar 90,00%, dan ahli 3 sebesar 92,22%. Untuk rata-rata presentase dari ketiga ahli adalah sebesar 90,37% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil ini memperlihatkan media interaktif sudah memenuhi kriteria untuk mendukung proses pembelajaran.

Implementasi

Proses ini dilakukan setelah melewati uji validasi oleh ahli media. Pada tahapan ini, peneliti mengaplikasikan media pembelajaran berbasis PBL kepada siswa kelas VI MIN 1 Muna. Implementasi ini bertujuan untuk mengamati bagaimana media digunakan secara langsung oleh siswa dan seberapa besar media pembelajaran interaktif mampu mendukung proses pembelajaran. Kemudian, siswa juga berkesempatan untuk menggunakan multimedia interaktif untuk mempelajari dan memahami materi (Tambunan et al., 2021). Selain itu, siswa diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan dengan bentuk studi kasus dan beberapa

pertanyaan eksplorasi sesuai prinsip pembelajaran PBL, lalu kemudian menyelesaikan kuis yang telah ada melalui tautan. Terakhir, peneliti membagikan sejumlah angket kepada siswa dan guru sebagai alat yang akan digunakan dalam tahap penilaian berikutnya dalam penelitian ini.

Evaluasi

Tahap evaluasi adalah bagian akhir dalam penelitian ini. Jenis evaluasi yang digunakan peneliti adalah evaluasi formatif, yang dipakai untuk mendapatkan data akurat serta dapat diandalkan. Penilaian ini dilaksanakan setelah tahap implementasi dengan melibatkan 3 guru sebagai ahli materi dan 31 siswa sebagai pengguna akhir. Proses penilaian menggunakan angket yang berisi 14 butir pertanyaan untuk guru selaku ahli materi (Tabel 3) dan 10 butir pernyataan untuk siswa. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis sebagai acuan untuk menilai kualitas dan efektivitas multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

No.	Ahli	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Materi 1	91,43%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi 2	91,43%	Sangat Baik
3.	Ahli Materi 3	90,00%	Sangat Baik
Rata-rata		90,95%	Sangat Baik

Tabel 3, hasil dari evaluasi memperlihatkan ahli materi 1 dan ahli materi 2 memberikan skor, yaitu 91,43%, untuk ahli materi 3 memberikan nilai skor 90,00%. Secara keseluruhan hasil evaluasi para ahli yaitu guru mencapai 90,95%, dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dengan demikian produk yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi dari segi relevansi oleh para ahli. Selanjutnya, hasil yang didapatkan dari siswa rerata skor dari 31 siswa adalah 77,35% termasuk dalam kategori “Baik”. Hasil ini memperlihatkan bahwa multimedia interaktif berbasis PBL diterima dengan baik oleh para siswa. Dengan demikian, evaluasi ini membuktikan bahwa multimedia interaktif ini berkualitas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning pada pelaksanaan syarat dan rukun tayamum terhadap siswa kelas VI MIN 1 Muna dinilai layak dan efektif berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan uji ahli materi serta tanggapan siswa (Seftiana et al., 2024). Temuan lain dalam penelitian Ridwan et al. (2021) dan Ramadhani et al. (2023) bahwa multimedia berbasis Problem Based Learning dinilai sangat valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, perpaduan antara mekanisme PBL dalam multimedia interaktif dapat dikatakan telah memberikan landasan pembelajar yang baik dan aplikatif menurut para ahli.

Temuan pada tahap analisis menerangkan bahwa siswa kelas VI MIN 1 Muna sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis masalah yang berbentuk multimedia interaktif. Hal ini sangat relevan dengan penelitian Sekarwangi et al. (2021), yang menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis PBL dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi pada siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan karakteristik ini, pengembangan media yang tepat dan sesuai dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan mengenai konsep pelaksanaan syarat dan rukun tayamum. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan teknologi meskipun sarana dan prasarana tersedia. Kamaruddin et al. (2023) menekankan keberhasilan implementasi multimedia PBL sangat bergantung terhadap ekosistem pelatihan guru dan dukungan sekolah, sehingga upaya dalam pengembangan media ini dapat memantik budaya penggunaan teknologi.

Kemudian aspek desain, dalam aspek desain pemanfaatan ilustrasi yang cerah, animasi, dan karakter serta ikon membantu dalam membentuk “presence” belajar, yaitu perasaan hadir dalam proses pembelajaran digital. Ilustrasi interaktif juga dapat meningkatkan retensi dalam informasi dan meningkatkan minat eksplorasi mandiri (Deni & Suratmi, 2024). Elastika (2021) kemampuan navigasi non-linier pada multimedia berbasis Problem Based Learning memberikan kontrol besar kepada siswa, yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengurangi resiko kebosanan dan kecemasan pada saat belajar. Oleh sebab itu, penerapan prinsip visual yang baik pada tahap desain tidak hanya estetis tetapi juga pedagogis. Visualisasi interaktif memungkinkan personalized learning, artinya siswa dapat mengulangi materi pada bagian tertentu sesuai dengan kebutuhannya. Dengan begitu siswa lebih leluasa untuk mengatur ritme belajar dengan baik dan fokus pada bagian materi yang sulit.

Selanjutnya pada tahap pengembangan, pemilihan Canva dan integrasi video serta kuis yang berbasis tautan Google Drive dalam media pembelajaran memungkinkan siswa dapat mengumpulkan tugas secara online. Hal ini menunjukkan kemudahan guru dalam menilai tugas yang diberikan. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh sitilathifah et al. (2025) mengemukakan bahwa modular multimedia berbasis Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan dinamika dan karakteristik siswa dan kontekstualisasi di dalam pembelajaran. Dengan begitu, siswa yang mendapati kesulitan pada materi rukun tertentu dapat langsung mengakses video dan latihan soal terkait.

Uji validasi ahli media menghasilkan skor rata-rata 90,37% dengan kategori Sangat Baik. Skor ini membuktikan bahwa multimedia telah memenuhi parameter kelayakan multimedia pembelajaran (Mahmuzah et al., 2020). Perbedaan antara skor validasi ahli dan skor penerimaan berdasarkan hasil tanggapan siswa yang lebih rendah dengan rentan skor rata-rata 77,35% menunjukkan perbedaan pandangan antara validator profesional dan pengguna akhir. Perbedaan semacam ini sering kali terjadi, hal ini dikarenakan uji coba lapangan (field testing) perlu diperluas untuk mengidentifikasi lebih jauh terkait hambatan yang ada di lingkungan nyata (Aulia & Yoenanto, 2023).

Rata-rata skor penerimaan siswa 77,35% (“Baik”) memperlihatkan media pembelajaran sudah mendukung namun belum optimal (Simbolon & et all, 2018). Ini mengindikasikan masih terdapat beberapa aspek yang harus dioptimalkan dalam multimedia pembelajaran, seperti tampilan visual, keterpaduan materi dan konteks pembelajaran, serta interaktivitas. Media pembelajaran harusnya tidak hanya menyampaikan suatu informasi, akan tetapi mampu membangun pengalaman belajar yang menarik (Amelia et al., 2025). Untuk itu, perlu dilakukan uji lapangan menyeluruh dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir. Langkah ini sangat penting untuk dilakukan, dengan maksud untuk memastikan media yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu mendukung proses pembelajaran.

Beberapa studi mendukung keberhasilan implementasi multimedia berbasis Problem Based Learning, dalam penelitian lain juga mencatat kurangnya dukungan scaffolding yang cukup, interkativitas dalam media pembelajaran dapat menghasilkan beban kognitif tambahan bagi siswa. Penggunaan scaffolding dalam pendekatan PBL dapat meningkatkan kemahiran berpikir kritis, serta meminimalisir kebingungan dan kecemasan selama proses pembelajaran (Mita & Ihsanudin, 2024). Lebih dalam, pendekatan dengan dukungan scaffolding dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan terhadap pemahaman konsep materi pembelajaran (Wardana, 2024). Temuan-temuan ini membuktikan bahwa sinergi antara desain multimedia pembelajaran dan strategi pengajaran menjadi faktor keberhasilan implementasi PBL.

Pengembangan multimedia berbasis Problem Based Learning (PBL) harus dilengkapi dengan scaffolding yang terstruktur seperti cek poin pemahaman, modul panduan, dan umpan balik otomatis (Mita & Ihsanudin, 2024). Selain itu, field testing perlu di uji dalam skala luas untuk mengidentifikasi hambatan implementasi sehingga desain media dapat dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan guru dalam memadukan protokol diskusi PBL dan memoderasi interaksi multimedia. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran tanpa disertai dengan bimbingan intensif guru belum optimal dalam meningkatkan pemahaman konsep (Azzaroiha et al., 2025). Multimedia pembelajaran PBL terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi fiqih, khususnya tayamum. Untuk itu, guru perlu diberikan pelatihan mengenai pengembangan media interaktif berbasis masalah. Penguasaan TPACK menjadi modal dalam mendesain pembelajaran digital (Ismail et al., 2022). Dalam proses pengembangan media, aspek visual dan interaktif sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Wulandari et al., 2023).

Evaluasi secara berkala terhadap media perlu dilakukan dengan tujuan untuk memastikan efektifitas dan relevansinya. Evaluasi yang berkelanjutan menjadi bagian yang paling penting terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi (Smith & Luo, 2024). Disisi lain, media interkatif PBL ini dapat direplikasi untuk materi pembelajaran lain, dengan menyesuaikan konten dan kebutuhan siswa (Bukumiric et al., 2022). Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) bukan sekedar menjadi solusi dalam pembelajaran pada konsep materi tayamum, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengoptimalan sistem pembelajaran berbasis teknologi. Inovasi ini diharapkan dapat mendorong transformasi pendidikan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan abad 21.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan oleh peneliti secara khusus untuk mata pelajaran fiqih dengan fokus materi pelaksanaan syarat dan rukun tayamum dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan software Canva. Keunikan dalam penelitian ini terdapat pada fokus materi yang spesifik serta penggunaan Canva sebagai platform inovatif untuk merancang dan mengembangkan multimedia interaktif yang menarik dan kontekstual. Hasil uji validasi menunjukkan media ini sangat layak dan memperoleh tanggapan positif dari siswa, yang menjadi dasar untuk membuktikan efektivitasnya dalam mendorong pemahaman konsep, keterlibatan, dan keterampilan abad 21. Kontribusi orisinal penelitian ini adalah pengembangan media yang responsif dengan kebutuhan siswa dan pengintegrasian teknologi dalam pendekatan Problem Based Learning.

Namun, disisi lain implementasi yang terbatas pada satu sekolah menjadi ruang pengembangan selanjutnya. Peneliti menyarankan agar guru mendapatkan pelatihan dalam penggunaan dan pengembangan multimedia interaktif ini. Penambahan fitur scaffolding, seperti petunjuk mengenai belajar bertahap dan umpan balik otomatis, uji coba dalam skala luas dan replikasi terhadap materi fiqih lainnya menjadi penting dilakukan guna memastikan efektivitas multimedia dalam pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Khawaldeh, N. A., et al. (2021). The degree to which the activities guide includes life skills and their acquisition by high school students. *Universal Journal of Educational Research*, 9(5), 1088. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090522>

- Amelia, C., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 118–134. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.873>
- Aulia, R., & Yoenanto, N. H. (2023). Analisis classroom climate pada uji coba pembelajaran tatap muka (PTM) saat pandemi Covid-19. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 14(1), 1–17. <https://doi.org/10.24036/rapun.v14i1.115258>
- Azzaroiha, C., et al. (2025). The effect of scaffolding strategies on learning outcomes in science learning: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 45–55. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8628>
- Bukumiric, Z., et al. (2022). Effects of problem-based learning modules within blended learning courses in medical statistics - A randomized controlled pilot study. *PLoS ONE*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263015>
- Busetto, L., et al. (2020). How to use and assess qualitative research methods. *Neurological Research and Practice*, 2(1). <https://doi.org/10.1186/s42466-020-00059-z>
- Ciesielska, M., & Jemielniak, D. (2017). Qualitative methodologies in organization studies. In *Qualitative methodologies in organization studies* (Vol. 2, hlm. 1–264). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65442-3>
- Deni, A. N., & Suratmi, S. (2024). Development of interactive multimedia based on problem-based learning in grade V elementary school. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 11(1), 17. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v11i1.a28590>
- Dirmansyah, M. R., et al. (2024). Pengembangan multimedia interaktif dengan model PBL berbasis HOTS pada materi. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 635–644.
- Elastika, R. W., et al. (2021). Analysis of factors affecting students' mathematics learning difficulties using SEM as information for teaching improvement. *International Journal of Instruction*, 14(4), 281–300. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14417a>
- Fitriani, V. A., et al. (2025). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 melalui penggunaan media palam pada pembelajaran IPAS. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 286. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4561>
- Hidayat, T., & Syahidin, S. (2019). Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model contextual teaching and learning dalam meningkatkan taraf berfikir peserta didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 115. <https://doi.org/10.14421/jpai.2019.162-01>
- Hipp, L., et al. (2020). Problems and pitfalls of retrospective survey questions in COVID-19 studies. *Survey Research Methods*, 14(2), 109–114. <https://doi.org/10.18148/srm/2020.v14i2.7741>
- Hisan, N. (2021). Pemanfaatan video pembelajaran pada pelatihan jarak jauh fungsional penyuluh pajak (Studi kasus BDK Denpasar). *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 1(2), 164. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v1i2.631>
- Idris, I., et al. (2020). Encouraging experiential skill through self-learning approach: A case study of fieldwork program. *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Science, Political Science, and Humanities (ICoSPOLHUM 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200214.021>

- Ismail, N. H., et al. (2022). Validating suburban teachers' commitments: Let's appreciate their blood, sweat, and tears. *International Journal of Instruction*, 15(3), 103–116. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1536a>
- Kamaruddin, K., et al. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis website terintegrasi model pembelajaran Project Based Learning bagi guru SMAN 2 Tondano Minahasa. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(4). <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i4.8876>
- Lathifah, S. S., et al. (2025). Development of interactive multimedia based on problem-based learning on ecosystem material to improve the analytical skills of senior high school students. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.61142/esj.v3i1.147>
- Lisyalama, A. (2025). Penerapan pembelajaran problem-based learning (PBL) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 903. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5351>
- Mahmuzah, R., et al. (2020). Student's mathematical representation ability in problem based learning models based on self-regulated learning. *Fisheries: Jurnal Perikanan dan Ilmu Kelautan*, 2(2). <https://doi.org/10.30649/fisheries.v2i2.43>
- Mita, M., & Ihsanudin, I. (2024). Pengaruh Problem Based Learning berbantuan scaffolding terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dan self-concept peserta didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1211–1224. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3198>
- Nurlita, N., & Budiyanto, M. (2025). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP materi pencemaran lingkungan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 614. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4726>
- Prananto, I. W., et al. (2022). Content Validity Ratio (CVR), Content Validity Index (CVI), and Confirmatory Factor Analysis (CFA) in mathematics learning independence instruments. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 6(2), 116–132.
- Rahman, F., et al. (2021). The strategy of developing multicultural education. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 19(2), 373. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v19i2.2920>
- Ramadhani, N. D., et al. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan aspek kognitif pada materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 767–778. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1647>
- Retnawati, L., et al. (2025). Strategi manajemen mutu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 4(4), 269. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v4i4.4180>
- Ridwan, Y. H., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Fisika peserta didik. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3832>
- Rohmiyati, A., & Tuhuteru, L. (2024). Model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3136>
- Rusli, S. M., et al. (2024). Keteladanan guru dan moralitas peserta didik studi guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Insan Cendekia

- Makassar. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 472. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3551>
- Sakti, E., et al. (2020). Fiqih ibadah competence model developments through jurisprudential inquiry model based on local wisdom in students' learning. *Proceedings of the 2nd International Conference on Quran and Hadith Studies (ICONQUHAS 2018)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200803.051>
- Samal, A. L., et al. (2023). Character education through Islamic education: An implementation to high school Muslim students in North Minahasa. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1288. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3730>
- Seftiana, V. M., et al. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan sikap disiplin dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1050–1060. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16680>
- Sekarwangi, T., et al. (2021). The effectiveness of Problem Based Learning-based interactive multimedia for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 308. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.31603>
- Shamalti, O. A. Q. (2020). The level of practicing the requirements of active learning by Islamic education teachers enrolled at King Khalid University in Asir region. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6808. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081247>
- Simbolon, P. (2018). Pengembangan modul ekosistem berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA. *Jurnal Education and Development*, 5(2), 45–51.
- Smith, S., & Luo, T. (2024). Identifying support structures associated with informal formative evaluation in instructional design. *TechTrends*, 68(3), 485–495. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00947-0>
- Tambunan, K., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran tematik. *Jurnal Visi Teknologi dan Vokasional Pendidikan*, 1(8), 63–70.
- Tuah, Y. A. E., et al. (2021). The competency of pedagogic and professional of vocational teachers in implementing 21st century skill-based learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.35336>
- Wardana, M. A. (2024). Pemahaman materi dalam pembelajaran Sejarah kelas X SMAN 6 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(7). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i7.2024.1>
- Wibawa, P. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas V. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.51878/social.v4i1.3102>
- Wulandari, W., et al. (2023). The effect of the use of interactive learning media based on Google Sites on student's learning outcomes in class XI taxation material at SMA Negeri 1 Barambai. *SHS Web of Conferences*, 173, 01001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202317301001>
- Zainal, A. (2013). *Evaluasi pembelajaran*.