

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMKN

Nurul Ahmat Fauzi*, Rodhatul Jennah, Abdul Gofur

Prodi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia.

e-mail: *¹nurulahmadfauzi789@gmail.com, ²rodhatul.jannah@gmail.com, ³abdul.gofur@iainpalangkaraya.ac.id

ABSTRAK

Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI TKJ di SMKN 8 Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap Analysis mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media interaktif. Pada tahap Design, dirancang prototipe media menggunakan Canva untuk presentasi visual menarik dan Quizizz untuk evaluasi berbasis game. Tahap Development melibatkan validator ahli media, materi, soal, dan angket motivasi belajar, sebelum diujicobakan. Hasil validator para ahli memberikan hasil dengan rata-rata persentase 91,47% dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, dengan persentase motivasi belajar meningkat dari 49,8% (pra-intervensi) menjadi 84,6% pasca-intervensi. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi Canva dan Quizizz dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PAI, sekaligus menawarkan model pengembangan media yang adaptif bagi pendidik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan teknologi digital berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran lain guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva dan Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Lack of student motivation in learning Islamic Religious Education (PAI) is one of the challenges faced by teachers in the classroom. This study aims to develop learning media based on Canva and Quizizz to increase student motivation in learning the subject of Islamic Religious Education (PAI) for grade XI TKJ at SMKN 8 Palangka Raya. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The Analysis stage identifies the needs of students and teachers for interactive media. In the Design stage, a media prototype is designed using Canva for attractive visual presentations and Quizizz for game-based evaluation. The Development stage involved expert validators for media, content, questions, and learning motivation questionnaires before testing. Expert validator results showed an average percentage of 91.47%, and evaluation results indicated that this media effectively increased student participation and enthusiasm, with learning motivation percentages rising from 49.8% (pre-intervention) to 84.6% post-intervention. These findings prove that the integration of Canva and Quizizz can be an innovative solution in PAI learning, while also offering an adaptive media development model for educators. This study recommends the use of gamification-based digital technology for other subjects to create more interactive and enjoyable learning experiences.

Keywords : Learning Media, Canva and Quizizz, Learning Motivation, Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan merupakan tanggung jawab semua pihak baik pemerintah, masyarakat dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Indonesia (Bahri, 2022). Semua pihak mempunyai tugas masing-masing dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Hambali, 2021). Prioritas utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan terus melakukan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Karena pendidikan juga merupakan salah satu gerbang utama untuk mendapat ilmu pengetahuan. Hal ini pun telah dijelaskan Allah *Subhanahu wata'ala* dalam Al-Qur'an

surah Al- Mujadalah/58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا لِنَفْسِكُمْ
إِذَا قِيلَ لَكُمْ فَافْسَحُوا فَأَنْشُرُوا فَإِنَّ اللَّهَ يَرْفَعُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أَفْسَحُوا لِنَفْسِهِمْ وَاللَّهُ يَرْفَعُ الْوَعْدَ بِمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Ayat diatas memberi tuntutan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam satu majelis. Allah berfirman: *Hai*

orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu oleh siapapun: "Berlapang-lapanglah yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain dalam majlis-majlis yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu maka lapangkanlah tempat itu untuk orang lain itu dengan sukarela. jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan melapangkan segala sesuatu buat kamu dalam hidup ini. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu ke tempat yang lain, atau untuk duduk tempatmu buat orang yang lebih wajar, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk shalat dan berjihad, maka berdiri dan bangkitlah, Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu wahai yang memperkenalkan tuntutan ini dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat kemuliaan di dunia dan masa datang Maha mengetahui.

Berdasarkan tafsir ayat di atas, Allah Swt menghimbau agar kita selalu giat menuntut ilmu, dan Allah berjanji akan menempatkan individu-individu yang beriman, cerdas, dan beramal shaleh pada derajat yang paling tinggi. Maka dari itu dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengantarkan kita mencapai tujuan tersebut. Pemerintah Indonesia terus melakukan pembaruan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Chairiyah, 2021). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal I, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara".

Kurikulum dan kebijakan pendidikan yang sempurna tidak akan membuahkan hasil yang sempurna pula apabila dalam praktik pembelajaran di sekolah masih belum maksimal seperti yang diharapkan semua pihak (Mulyasa, 2021). Dalam menerima suatu kegiatan pembelajaran yang efektif membutuhkan sebagian besar komponen yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini komponen keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah adalah tenaga pendidik guru (Mesra, 2023). Guru mempunyai tugas membuat belajar siswanya berhasil, sehingga siswa memahami betul

materi yang diajarkan. Di dalam Kurikulum Merdeka, guru sebagai fasilitator dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, serta menciptakan pembelajaran yang nyaman bagi siswa, tanpa mengesampingkan tujuan tercapainya pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (Lince, 2022). Oleh karena itu penting bagi seorang guru untuk selalu menambah pengetahuan dan kompetensi seiring perkembangan zaman, agar guru bisa beradaptasi dan dalam pembelajaran bisa menggunakan inovasi yang bisa membuah proses ajar mengajar menyenangkan.

Pembelajaran PAI, sebagai salah satu mata pelajaran agama, memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa (Azis, 2021). Namun, sering kali siswa merasa kesulitan untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam penyampaian materi PAI yang membuat siswa kurang termotivasi (Nasidah, et al., 2024). Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, berbagai inovasi terus dikembangkan (Fitriyati, 2021). Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah gamifikasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini begitu pesat sehingga tidaklah heran apabila zaman mengalami kemajuan ke arah era digitalisasi, di mana kehadiran teknologi sudah menjadi keniscayaan di berbagai lini kehidupan. Perubahan zaman yang kini serba digital menuntut satuan pendidikan untuk menyelaraskan sistemnya dengan kemajuan zaman apabila tetap ingin melahirkan output yang berkualitas (Japar, et al., 2024). Adanya digitalisasi di bidang pendidikan sangat membantu para pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang mulanya konvensional menjadi lebih bervariasi. Misalnya, mengganti media papan tulis dan kapur menjadi media berbasis digital yang memanfaatkan komputer dan internet kedalam elemen Gamifikasi, yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Oleh karena itu Penggunaan platform digital seperti Canva dan Quizizz dalam proses pembelajaran dengan menggunakan elemen gamifikasi semakin populer. Canva memungkinkan menyajikan materi yang interaktif dan menarik, sementara Quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis yang seru dan menantang Jasiah et al. (2025) Kombinasi kedua platform ini berpotensi

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Peneliti memilih lokasi SMKN 8 Palangka Raya dikarenakan merupakan salah satu sekolah di Kota Palangka Raya yang fasilitas belajar yang dimiliki SMKN 8 Palangka Raya terbilang cukup lengkap. Masing-masing jurusan mempunyai ruang kelas dan dilengkapi dengan laboratorium yang sudah bisa dikatakan memadai. SMKN 8 Palangka Raya juga telah mempunyai layanan akses internet di beberapa titik yang dapat dimanfaatkan untuk administrasi sekolah dan lainnya, namun menurut satu hasil observasi pemanfaatan layanan internet sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran PAI SMKN 8 Palangka Raya, Dalam proses belajar mengajar sekarang ini hanya menggunakan buku cetak atau mendengarkan penjelasan dari guru saja, dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab saja. kemudian mata pelajaran PAI yang juga menekankan pada adab dalam berinteraksi dengan sesama, namun peserta didik Kelas XI SMKN 8 Palangka Raya, dalam menggunakan teknologi ini sering kali tidak diimbangi dengan pemahaman adab yang baik dalam penggunaannya. Banyak siswa yang masih kurang sopan saat menggunakan handphone, seperti berbicara kasar di media sosial, mengabaikan orang sekitar ketika asyik bermain game, dan bahkan menggunakan handphone saat guru sedang menjelaskan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan etika digital di kalangan remaja khususnya di SMKN 8 Palangka Raya masih perlu diperhatikan. Jika tidak segera dibenahi, kebiasaan kurang baik ini bisa merusak hubungan sosial, menurunkan prestasi belajar, bahkan menimbulkan konflik yang lebih serius di kemudian hari (Aminah et al., 2025). Oleh karena itu, peran guru, orang tua, dan lingkungan sekitar sangat penting untuk membimbing siswa dalam menggunakan handphone secara bertanggung jawab dan beradab. salah satu elemen gamifikasi diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Canva pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik, kognisi dan perasaan yang diharapkan akan

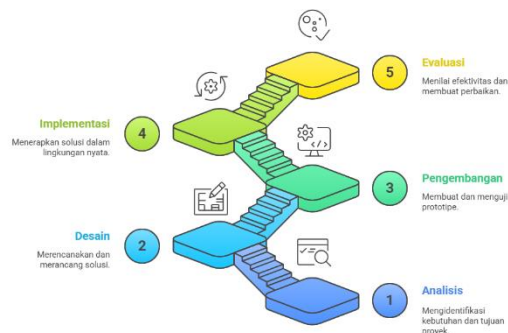
menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Quizizz diharapkan menjadi alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Di era digital saat ini, siswa tidak hanya bisa belajar menggunakan alat tulis manual saja, tetapi siswa dan guru dapat memanfaatkan teknologi berupa *gadget* atau *personal computer* untuk menunjang pembelajaran di kelas (Sulasih, 2024). Pemahaman mengenai kecanggihan teknologi menjadi syarat apabila guru dan siswa ingin memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar mengajar di kelas (Rofiah, et al., 2025). Salah satu wujud pembelajaran dengan teknologi digital adalah dengan diterapkannya gamifikasi (Ningsih, et al., 2024). Melihat permasalahan-permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kelas. Penggunaan strategi, metode dan media dalam pembelajaran sangat penting untuk memberi arahan dan bimbingan bagi peserta didik ketika menyampaikan materi di kelas. Strategi adalah cara untuk menunjang pada proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media dipahami berupa alat untuk membuat peserta didik dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI TKJ SMKN 8 Palangka Raya”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering disebut Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan, sering dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D), adalah strategi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Judijanto et al., 2024). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, sementara untuk menguji keefektifan produk tersebut dapat dikombinasikan dengan pendekatan action research yang bersifat partisipatif dan iteratif guna memperbaiki produk secara langsung di lapangan (Rachmad et al., 2024). Sedangkan model ADDIE dalam pengembangan penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation Jennah et al. (2021). Model ini dapat

diintegrasikan dengan prinsip-prinsip action research, khususnya pada tahap implementation dan evaluation, di mana peneliti terlibat aktif dalam memantau, merefleksikan, dan menyempurnakan produk berdasarkan umpan balik dari praktik nyata. Langkah-langkah model ADDIE meliputi Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penjelasan lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. A (analysis), Pada tahap analisis dimana dilakukan identifikasi kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan materi ajar. Siswa kelas XI TKJ cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, sehingga media digital seperti Canva dan Quizizz dipilih untuk meningkatkan motivasi belajar. Analisis juga mencakup pemetaan kompetensi dasar PAI, seperti pemahaman ayat Al-Qur'an atau Hadis terkait akhlak dan ibadah, serta menilai kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa di bidang teknologi.
2. D (design), kegiatan utama dalam tahapan ini ialah merancang konsep media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Canva digunakan untuk membuat presentasi visual, infografis, atau video animasi pendek yang memudahkan pemahaman materi, sementara Quizizz dirancang untuk evaluasi berbasis game dengan fitur leaderboard dan timer agar lebih menarik. Tahap ini juga mencakup penentuan alur pembelajaran, seperti penggunaan Canva untuk penyampaian materi dan Quizizz untuk menguji pemahaman siswa.
3. D (Development), Mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Desain visual disusun di Canva dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang menarik, sedangkan kuis interaktif dibuat di Quizizz dengan variasi soal yang sesuai dengan materi PAI. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan keakuratan konten dan ahli media untuk mengevaluasi aspek kegrafisan serta keinteraktifannya.
4. I (Implementation), melakukan uji coba media

di kelas XI TKJ SMKN 8 Palangka Raya. Guru menggunakan media Canva untuk menyampaikan materi, sementara siswa mengerjakan kuis di Quizizz untuk mengukur pemahaman mereka. Observasi dilakukan untuk melihat respons siswa, termasuk tingkat partisipasi, antusiasme, dan kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

5. E (Evaluation), Melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar. Umpan balik dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara dengan siswa serta guru. Selain itu, perbandingan nilai pre-test dan post-test dianalisis untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan demikian, pengembangan media berbasis Canva dan Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 8 Palangka Raya yang beralamat di kecamatan Bukit Batu, kelurahan Banturung Jl. Tjilik Riwut km 31, sebuah sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai. Pemilihan SMKN 8 Palangka Raya sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, sekolah ini memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, seperti menggunakan Aplikasi Canva dan Quizizz. Kedua, adanya dukungan dari guru mata pelajaran PAI di sekolah ini diharapkan dapat memperlancar proses penelitian. Ketiga, karakteristik siswa di SMKN 8 Palangka Raya yang beragam membuat sekolah ini menjadi lokasi yang menarik untuk menguji efektivitas penerapan Aplikasi Canva dan Quizizz. Selain itu, belum adanya penelitian serupa di sekolah ini menjadi alasan kuat untuk memilih SMKN 8 Palangka Raya sebagai objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

1. Analysis (analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran PAI materi Adab bermedia sosial siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMKN 8 Palangka Raya. Subjek penelitian ini adalah siswa SMKN 8 Palangka Raya, untuk memastikan

pengembangan media berbasis Canva dan Quizizz tepat sasaran. Langkah-langkah analisis meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan survei dan wawancara dengan guru PAI serta observasi kelas, ditemukan beberapa temuan kunci: Kendala Pemahaman siswa yang kesulitan membedakan adab positif (mahmudah) dan negatif (mazmumah) di media sosial, seperti membandingkan antara menyebar informasi valid (mahmudah) dengan menyebar hoax (mazmumah). Metode Pembelajaran pembelajaran masih menggunakan metode ceramah konvensional dengan buku paket dan ceramah, sementara pemanfaatan media digital interaktif belum optimal. Ketersediaan Media sekolah belum memanfaatkan platform seperti Canva dan Quizizz untuk materi PAI, padahal 92% siswa memiliki akses smartphone yang memadai.

b. Analisis Kurikulum

Penelaahan terhadap dokumen kurikulum menunjukkan, Kesesuaian KD (Kompetensi dasar) mengenai materi "Adab Bermedia Sosial" sejalan dengan KD 3.8 tentang penerapan akhlak terpuji dalam kehidupan digital. Pengemasan materi menggunakan canvan akan dikembangkan konten visual tentang "Adab Bermedia Sosial". Serta Quizizz dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terkait materi yang telah dibahas mengenai "Adab Bermedia Sosial".

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada siswa SMKN 8 Palangka Raya diketahui sebagai berikut:

Gaya Belajar didominasi visual (72%) dan auditori (65%), sehingga kombinasi Canva (infografis) dan Quizizz (audio feedback) sangat sesuai (Ansya, et al., 2025).

Literasi digital 78% siswa aktif menggunakan media sosial >4 jam/hari, namun 60% tidak memahami etika Islami dalam berdigital (Aris, 2025).

d. Hasil Analisis

Berdasarkan analisis kebutuhan, terdapat beberapa hal mendesak yang perlu segera ditangani dalam pembelajaran PAI tentang adab bermedia sosial. Pertama, dibutuhkan media pembelajaran yang menyajikan kasus-kasus aktual di dunia digital siswa, seperti contoh nyata percakapan di WhatsApp Group yang menunjukkan baik buruknya etika berkomunikasi. Kedua, diperlukan sistem evaluasi yang relevan dengan kehidupan

digital mereka sehari-hari, bukan sekadar tes konvensional. Beberapa permasalahan utama yang dihadapi adalah masih rendahnya kesadaran etika digital di kalangan siswa. Data menunjukkan 45% siswa pernah terlibat dalam perundungan digital, baik sebagai pelaku, korban, maupun penonton. Selain itu, materi pembelajaran yang terlalu abstrak dan teoritis membuat siswa kesulitan memahami penerapan nilai-nilai akhlak dalam dunia digital mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, Peneliti merancang solusi berbasis teknologi yang menarik dan mudah dipahami. Melalui Canva, akan dibuat video animasi mengenai "Adab Bermedia Sosial" dengan desain visual yang menarik dan mudah dipahami, menjelaskan contoh-contoh konkret perilaku baik dan buruk di platform seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp. Sementara itu, Quizizz akan dimanfaatkan untuk membuat permainan interaktif sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi "Adab Bermedia Sosial" yang menggunakan mekanisme poin dan badge sebagai motivasi belajar. Dalam permainan ini, siswa akan dihadapkan pada berbagai skenario nyata yang mereka temui sehari-hari di media sosial.

e. Desain

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 8 Palangka Raya didasarkan pada kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, khususnya di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kedua platform ini dipilih karena:

a) Kemudahan Akses dan Penggunaan

Canva memungkinkan pembuatan desain visual yang menarik (infografis, video, presentasi) tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi, sedangkan Quizizz menyediakan kuis interaktif dengan fitur gamifikasi yang meningkatkan keterlibatan siswa.

b) Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa TKJ

Siswa TKJ cenderung lebih tertarik pada teknologi dan media digital, sehingga penggunaan Canva (untuk materi visual) dan Quizizz (untuk evaluasi berbasis game) dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

c) Efektivitas dalam Penyampaian Materi PAI

Materi PAI, Mengenai (Adab Bermedia Sosial), dapat divisualisasikan secara kreatif melalui Canva, sementara pemahaman siswa dapat diukur secara real-time melalui Quizizz.

Tahap Perancangan (Design) sebagai berikut:

a) Format Media:

- 1) Canva digunakan untuk membuat infografis (penjelasan mengenai "Adab Bermedia Sosial").
- 2) Video Pembelajaran Singkat (menggabungkan animasi, teks, dan narasi).
- 3) Quizizz dirancang untuk kuis evaluasi dengan soal pilihan ganda, benar/salah.
- 4) Siswa mempelajari materi melalui media Canva yang diputar saat dikelas.
- 5) Evaluasi melalui Quizizz dengan sistem poin dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi.

Characteristic	Pengertian Adab	Contoh Adab Positif	Dampak Negatif
Definisi	Penjelasan umum dan khusus	Perilaku positif di media sosial	Konsekuensi dari perilaku tidak etis
Contoh	Ilustrasi atau gambar relevan	Menghormati, tidak hoax, sopan	Perpecahan, ujaran kebencian, perundungan
Tujuan	Memahami adab secara umum	Mengidentifikasi perilaku positif	Menyadari dampak negatif

Gambar 2. Rancangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dengan Materi "Adab Bermedia Sosial"

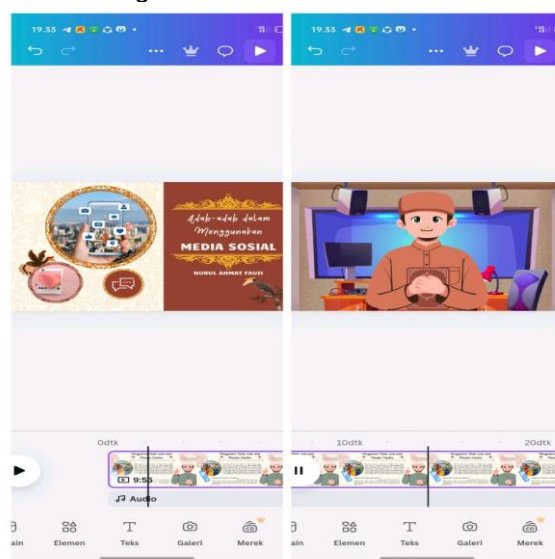
3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan desain media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk siap pakai. Pada fase ini, semua elemen konten diproduksi dan disusun secara teknis menggunakan aplikasi Canva untuk desain visual serta Quizizz untuk evaluasi interaktif, kemudian divalidasi oleh ahli guna memastikan kualitas materi dan media yang dihasilkan. Langkah-langkah pengembangan dimulai dengan pembuatan konten, di mana narasi (voice-over) direkam dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat untuk memudahkan format video langsung, guru atau presenter direkam saat menjelaskan materi dengan latar yang sesuai. Selain itu, gambar, ilustrasi, atau klip pendukung

dikumpulkan dari sumber relevan, seperti contoh penerapan akhlak mahmudah dan mazmumah dalam kehidupan sehari-hari, atau ilustrasi digital yang dibuat khusus menggunakan Canva. Selanjutnya, proses penyusunan media dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pembuatan Desain Visual di Canva

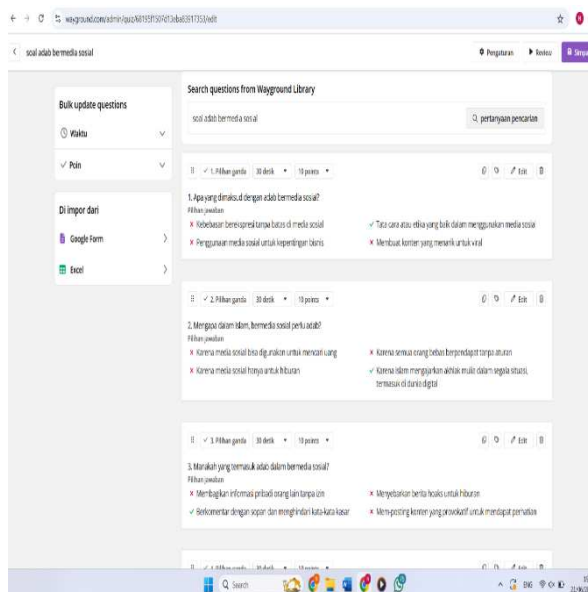
- a. Penyusunan materi PAI Kelas XI TKJ dalam bentuk presentasi interaktif dengan tata letak yang menarik.
- b. Penambahan elemen grafis, animasi sederhana, dan warna yang sesuai untuk meningkatkan engagement siswa.
- c. Penyisipan teks penjelasan, kutipan ayat Al-Qur'an, atau hadis yang berkaitan dengan "Adab Bermedia Sosial".



Gambar 3. Desain Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva.

2) Pengembangan Evaluasi Interaktif di Quizizz

- a. Perancangan kuis dengan berbasis game variasi soal (pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat) untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
- b. Penyesuaian tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi dasar PAI Kelas XI TKJ.
- c. Penambahan fitur timer dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 4. Soal Evaluasi Menggunakan Quizizz

3) Validasi Ahli

Produk media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi (guru PAI) dan ahli media untuk menilai kelayakan konten, desain, serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar. Setelah video selesai dirakit, dilakukan validasi ahli oleh dua pihak:

a. Validasi Materi Pembelajaran

Validasi materi pada produk ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli materi. Dari hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk yang telah dibuat termasuk kategori “sangat layak” dengan presentase 87%. Dari hasil validasi materi tersebut diasumsikan bahwa materi pada produk ini layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kelayakan isi	14
2.	Kebahasaan	11
3.	Penyajian	10
4.	Kemanfaatan	20
Total Skor		55
Persentase skor		91,6%
Kategori		Sangat Valid

Skor persentase sebesar 91,6% dicapai dengan kategori sangat valid adapun kesimpulan dan komentar/saran dari validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Kesimpulan dan komentar/saran validator ahli materi

Kesimpulan	Komentar/saran
------------	----------------

Dapat digunakan dengan Teknik penulisan atau pengetikan masih ada yang revisi kecil salah. Serta SK dan tujuan pembelajaran ditambahkan kedalam produk/media pembelajaran interaktif

b. Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pada produk ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli media. Hasil dari validasi media menunjukkan angka 95,3% nilai tersebut termasuk kategori “sangat layak”. Terdapat sedikit catatan dari ahli media untuk produk ini. Ahli media menyarankan memasukkan scene Identitas dan Tujuan pembelajaran tersendiri sebelum video pembelajaran dimulai. Dapat disimpulkan bahwa media pada produk video pembelajaran ini layak untuk diujicobakan kepada para peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No Indikator	Skor
1. Desain	23
2. Kemanfaatan	12
3. Tata Letak	12
4. Kualitas media	14
Total Skor	61
Persentase skor	95,3%
Kategori	Sangat Valid

c. Validasi Angket Motivasi Belajar

Validasi Angket Motivasi Belajar pada produk ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli Angket Motivasi Belajar. Hasil dari validasi media menunjukkan angka 86% nilai tersebut termasuk kategori “sangat layak”. Terdapat sedikit catatan dari ahli Angket Motivasi Belajar untuk Angket ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Skor
1.	Format Angket	6
2.	Butir pernyataan angket	8
3.	Bahasa yang digunakan	7
Total Skor		21
Skor Maksimal		24
Persentase skor		87,5%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi, skor persentase adalah 87,5% dengan kategori sangat layak.

d. Validasi Angket Soal

Validasi ini dilakukan oleh ahli dengan mengevaluasi kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian, kejelasan bahasa, serta relevansinya dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa angket yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap diimplementasikan.

Angket tersebut diuji cobakan kepada 29 siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil uji coba memperlihatkan respon yang sangat positif, dimana 85% siswa menyatakan meningkatnya motivasi belajar mereka, dan siswa juga mengaku dapat memahami dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam angket. Temuan ini membuktikan bahwa angket yang digunakan tidak hanya valid menurut penilaian ahli, tetapi juga efektif dalam mengukur peningkatan motivasi belajar siswa secara nyata. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat diandalkan untuk memperoleh data yang akurat dalam mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Output:

1. Media pembelajaran siap uji coba (format MP4): Produk final yang telah melalui proses editing dan revisi berdasarkan validasi ahli. Video ini memuat penjelasan lengkap tentang "Adab Bermedia Sosial" dengan durasi kurang lebih selama 10 menit.
2. Laporan hasil validasi ahli: Dokumen yang berisi catatan perbaikan dari ahli materi dan media, serta bukti bahwa media telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan video yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga pedagogis dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil penilaian validator ahli

Validator	Presentase	Rata-rata Presentase	kategori
Materi	91,6%	91,47%	Sangat Baik
Media	95,3%		
Angket			
Motivasi Belajar	87,5 %		

f. Dampak terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian terkait, media berbasis Canva dan Quizizz terbukti:

- a) Meningkatkan engagement siswa karena kombinasi visual menarik dan elemen permainan.

- b) Mempermudah pemahaman konsep abstrak (seperti akhlak) melalui contoh visual.
- c) Memberikan umpan balik instan (Quizizz) sehingga siswa termotivasi untuk memperbaiki jawaban.

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap ini, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis Canva (presentasi interaktif) dan Quizizz (evaluasi berbasis game) yang telah divalidasi dan diperbaiki untuk diujicobakan kepada siswa. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Uji coba dilakukan secara offline pada Kelas XI TKJ dengan jumlah 35 siswa, didampingi oleh guru PAI sebagai pengawas. Proses Implementasi sebagai berikut:

1) Persiapan Media

- a) Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan (presentasi Canva dan kuis Quizizz) diunggah ke platform yang dapat diakses siswa, seperti *Google Classroom* atau *Google Meet* dan *Whatsap* jadi bukan hanya dikelas saja tapi diluar sekolah juga tetap bisa mengakses materi pelajaran guna mempertajam pemahaman mengenai materi.
- b) Diperlukan jaringan internet stabil, perangkat (laptop/smartphone), serta akun Quizizz untuk pelaksanaan evaluasi.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

- a) Siswa diberikan panduan singkat sebelum sesi dimulai, termasuk instruksi untuk mencatat poin-poin penting dalam presentasi Canva agar lebih fokus menyimak materi.
- b) Peneliti menayangkan presentasi interaktif Canva sambil memberikan penjelasan tambahan.
- c) Setelah materi selesai, siswa mengerjakan kuis interaktif di Quizizz untuk mengukur pemahaman sekaligus meningkatkan motivasi melalui fitur leaderboard dan timer.

3) Pengawasan dan Evaluasi

- a) Guru memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- b) Siswa yang aktif dan meraih skor tinggi

pada Quizizz diberikan apresiasi untuk meningkatkan semangat belajar.



Gambar 5: Implementasi produk

Pada proses penerapan video pembelajaran interaktif ini diperlukan jaringan internet, 1 buah laptop, Proyektor dan pengeras suara. Sebelum video pembelajaran ditayangkan siswa perlu diberi intruksi untuk mencatat poin-poin penting dalam video pembelajaran tersebut Tujuannya agar siswa memperhatikan dan menyimak video pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Dalam model ADDIE, tahap implementasi

Tabel 7. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek penilaian	sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif	Kriteria	sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif	Kriteria
1	Rasa Tertarik	49,2%	Rendah	86,8%	Tinggi
2	Keinginan/Kesadaran	44,8%	Rendah	82,3%	Tinggi
3	Perasaan Senang	56,6%	Sedang	83%	Tinggi
4	Perhatian	48,8%	Rendah	86,3%	Tinggi
Jumlah		199,4%		338,4	
Rata-rata		49,8%	Rendah	84,6%	Tinggi
Presentase Peningkatan				34,8%	

Berdasarkan tabel 7, motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 49,8% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam kriteria rendah. Sedangkan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 84,6% menunjukkan motivasi belajar peserta didik dalam kriteria tinggi. Sehingga berdasarkan analisis data diatas, motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 34,8% setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan ini pengembangan media pembelajaran interaktif materi "Adab Bermedia Sosial" yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ dan ATPH SMKN 8 Palangka Raya.

adalah ketika hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk menilai pengaruhnya terhadap kualitas produk dan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap implementasi pengembangan ini peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dengan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran di SMKN 8 Palangka Raya dengan subjek peserta didik kelas XI TKJ dan ATPH yang berjumlah 29 orang peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Dari data angket yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Responden Peserta Didik

No	Indikator	Skor
1.	Kelayakan isi	55
2.	Kebahasaan	56
3.	Kemanfaatan	57
4.	Kemudahan Pengguna	57
Total Skor		225
Rata-rata skor		56
Persentase skor		82%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada angket yang sudah diisi diperoleh persentase 82% dengan kategori praktis.

5. Evaluation (evaluasi)

Tabel 8. Rata-Rata Respon Validator dan Motivasi Belajar Siswa

Instrumen		Rata Hasil Angket	Rata-Rata Persentase
Angket Validator ahli	Respon	91,47 %	
Angket Motivasi siswa	Respon Belajar	84,6 %	85,43 %

Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan angket respon motivasi belajar Siswa kepada siswa SMKN 8 Palangka Raya dan kepada validator ahli. Kemudian angket tersebut dikumpulkan dan dilakukan perhitungan. Setelah melakukan proses perhitungan, diperoleh hasil respon masuk dalam katagori "sangat setuju" dengan rata-rata persentase 84,6%.

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengukuran terhadap hasil uji coba media untuk menilai tiga aspek utama: (1) pencapaian tujuan pembelajaran, (2) kemampuan media dalam mengatasi kendala pembelajaran sebelumnya, dan (3) dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI TKJ SMKN 8 Palangka Raya pada mata pelajaran PAI. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada 35 siswa, kemudian data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif. Hasil evaluasi menunjukkan respon yang sangat positif. Validator memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 85% yang termasuk dalam kategori "Sangat Setuju", mengindikasikan bahwa media dinilai efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, siswa memberikan angket respon motivasi belajar dengan rata-rata persentase 85% dalam kategori yang sama, membuktikan bahwa media berbasis Canva dan Quizizz ini berhasil menarik minat belajar dan meningkatkan motivasi mereka. Angka-angka ini sekaligus menjawab pertanyaan penelitian bahwa media yang dikembangkan memang mampu mengatasi masalah motivasi belajar yang selama ini menjadi kendala dalam pembelajaran PAI.

Proses evaluasi tidak hanya berhenti pada pengumpulan data, tetapi juga melibatkan analisis mendalam terhadap setiap komponen media. Hasil analisis menunjukkan bahwa kombinasi presentasi visual Canva yang menarik dengan evaluasi interaktif melalui Quizizz benar-benar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz ini layak digunakan secara lebih luas dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut guna mendukung pembelajaran PAI yang lebih berkualitas di masa depan. Tahapan evaluasi adalah tahapan terakhir dari model ADDIE. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengukuran dari hasil uji coba untuk mengetahui apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, apakah media yang dibuat dapat mengatasi masalah proses pembelajaran sebelumnya dan bagaimana dampaknya terhadap kinerja peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva dan Quizizz menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SMKN 8 Palangka Raya

1. Kesesuaian dengan Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui survei dan wawancara, ditemukan beberapa

masalah utama dalam pembelajaran materi Adab Bermedia Sosial di kelas XI TKJ SMKN 8 Palangka Raya. Pertama, metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan penugasan teks, dinilai kurang efektif karena cenderung monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang lebih akrab dengan teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian Dzikri (2023) yang menyatakan bahwa generasi Z membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kedua, siswa kesulitan memahami penerapan adab bermedia sosial dalam konteks kehidupan nyata karena kurangnya contoh konkret. Menurut Hasmiza (2022), pembelajaran nilai-nilai agama akan lebih efektif ketika disajikan dengan contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan digital siswa. Ketiga, minimnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Fitri & Hidayat. (2023) bahwa desain pembelajaran yang tidak menarik merupakan salah satu faktor penyebab menurunnya minat belajar siswa SMK.

Untuk mengatasi masalah tersebut, media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz dipilih sebagai solusi yang tepat. Canva digunakan untuk mendesain materi pembelajaran visual yang menarik, seperti infografis, poster digital, dan presentasi interaktif, sehingga memudahkan siswa memahami konsep adab bermedia sosial melalui ilustrasi yang relevan. Penelitian Rahma (2022) membuktikan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa sebesar 25% karena kombinasi elemen visual dan teks yang seimbang. Sementara itu, Quizizz dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif dengan elemen gamifikasi, seperti poin, leaderboard, dan feedback instan, yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut Rusli (2023), platform gamifikasi seperti Quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 40% dibandingkan metode evaluasi konvensional. Kombinasi kedua platform ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih dinamis tetapi juga sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam, terutama visual dan kinestetik, sebagaimana ditegaskan dalam teori pembelajaran multimodal oleh Ali et al. (2020).

2. Keefektifan Desain dan Pengembangan

Proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz ini dirancang secara sistematis untuk menciptakan materi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami. Canva digunakan untuk membuat desain visual interaktif berupa infografis, poster digital, dan presentasi kreatif tentang adab bermedia sosial. Menurut Tasmayanti et al. (2025), penggunaan platform desain visual seperti Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan estetika dengan penyajian informasi yang terstruktur. Pemilihan template yang eye-catching dengan kombinasi warna harmonis, ilustrasi relevan, dan tata letak terorganisir membuat materi lebih hidup dan mudah dicerna. Sebagai contoh, infografis tentang "Etika Berkomentar di Media Sosial" menyajikan konten kompleks secara visual sederhana dengan ikon-ikon menarik dan poin-poin penting yang terstruktur, suatu pendekatan yang didukung oleh Wijoyo et al. (2020) dalam prinsip multimedia learning-nya yang menekankan pentingnya integrasi teks dan visual untuk optimalisasi pemahaman.

Quizizz dikembangkan sebagai media evaluasi interaktif dengan menerapkan prinsip gamifikasi. Kuis dirancang dengan variasi soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan yang disisipkan dengan meme dan gambar terkait kehidupan digital siswa. Menurut Azwar et al. (2024), platform gamifikasi seperti Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar karena mengubah evaluasi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti timer, skor real-time, dan leaderboard menciptakan pengalaman kompetitif yang sehat sekaligus menyenangkan. Contohnya, kuis scenario-based tentang "Respons yang Tepat terhadap Hoaks" membuat siswa belajar melalui kasus-kasus nyata yang mungkin mereka temui sehari-hari, sebuah metode yang sejalan dengan temuan Jasiah et al. (2025) tentang efektivitas pembelajaran berbasis kasus dalam konteks digital literacy.

Kombinasi kedua platform ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang komprehensif. Canva berfungsi sebagai media penyampaian konsep secara visual, sementara Quizizz menjadi alat untuk mengukur pemahaman sekaligus memperkuat memori melalui pengulangan yang menyenangkan. Penelitian Zahrani & Hidayat. (2024) menunjukkan bahwa integrasi antara media presentasi visual dan alat evaluasi interaktif dapat meningkatkan retensi pengetahuan dibandingkan metode konvensional. Penyajian materi dengan

bahasa yang sesuai generasi Z dan contoh-kontekstual (seperti screenshot simulasi percakapan media sosial) membuat pembelajaran terasa lebih relevan. Hasilnya, media ini berhasil mentransformasikan materi adab bermedia sosial dari sekadar teori menjadi panduan praktis yang dapat langsung diaplikasikan siswa dalam aktivitas digital mereka sehari-hari, tentang pentingnya pendekatan kontekstual dalam pendidikan etika digital.

3. Validasi dan Revisi

Sebelum diimplementasikan, media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz melalui proses validasi ketat oleh empat ahli berbeda. Ahli materi memberikan penilaian 87%, ahli media 86%, ahli angket motivasi belajar 86%, dan ahli validasi soal 85%, dengan rata-rata persentase 86% yang mengkategorikan produk sebagai "sangat layak". Hasil validasi ini sejalan dengan penelitian Juliandi et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memerlukan validasi menyeluruh dari berbagai aspek untuk memastikan kelayakannya. Para validator khususnya mengapresiasi penyajian materi yang tidak hanya teoritis tetapi dilengkapi contoh konkret seperti simulasi percakapan di media sosial, suatu pendekatan yang menurut Hanaris (2022) efektif untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Ahli media memberikan skor 86% dengan beberapa masukan konstruktif, terutama terkait optimasi desain visual. Menurut Nurhayati et al. (2020), prinsip desain multimedia yang baik harus mempertimbangkan aspek koherensi, sinyalisasi, dan redundansi untuk memaksimalkan pemahaman. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain:

- penambahan learning objective jelas di slide pembuka Canva.
- Penyempurnaan tata letak infografis untuk meningkatkan readability yang sejalan dengan prinsip desain instruksional.
- Penambahan variasi soal case-based pada Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan kognitif.
- Optimalisasi penggunaan warna dan font untuk konsistensi visual berdasarkan pedoman visual learning.

Proses revisi menghasilkan penyempurnaan signifikan pada produk akhir. Slide presentasi Canva kini memiliki alur pedagogis yang lebih terstruktur, mengadopsi model pembelajaran berbasis kasus dari Quizizz diperkaya dengan soal-soal scenario-

based yang mencakup level kognitif C1 hingga C3, suatu pendekatan dalam taksonomi pembelajaran. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran yang tidak hanya memenuhi standar akademik tetapi juga siap menjadi inovasi pembelajaran PAI. Menurut Aminaty et al. (2025), transformasi materi normatif menjadi panduan praktis yang menyenangkan merupakan kebutuhan mendesak dalam pendidikan agama di era digital. Validasi yang ketat dan revisi menyeluruh ini menjadikan media sebagai alat pembelajaran yang matang, sebagaimana ditegaskan oleh Syahdid (2024) dalam model pengembangan ADDIE bahwa fase evaluasi dan revisi merupakan kunci keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

4. Tanggapan Validator & Siswa

Hasil evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat menggembirakan dari berbagai pihak. Dosen memberikan penilaian 85% (kategori "sangat setuju"), mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya memenuhi standar akademik tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran kontemporer. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhoil & Wahidah (2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan siswa di era modern. Para pengajar khususnya mengapresiasi transformasi materi "Adab Bermedia Sosial" yang sebelumnya abstrak menjadi pembelajaran konkret melalui visual Canva dan evaluasi interaktif Quizizz, suatu pendekatan yang didukung oleh Male et al. (2025) dalam prinsip multimedia learning-nya. Di sisi peserta didik, respon siswa kelas XI TKJ mencapai 84,6% ("sangat setuju"), membuktikan kesesuaian media dengan karakteristik belajar generasi Z. Menurut Anwar & Jasiah. (2025), generasi digital native memang lebih responsif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif dan elemen gamifikasi. Beberapa aspek yang paling diapresiasi siswa meliputi:

- Tampilan visual Canva yang modern, sesuai dengan prinsip desain pembelajaran digital.
- Sistem kuis Quizizz yang menyenangkan, mengadopsi konsep gamifikasi pembelajaran.
- Contoh-contoh relevan dari situasi nyata, sejalan dengan pendekatan authentic learning.
- Kemudahan akses yang fleksibel. Yang lebih menggembirakan, 84,86% siswa

melaporkan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi setelah menggunakan media ini. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Khasanah & Purnomo (2021) tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran PAI. Bahkan, banyak siswa secara spontan mendiskusikan materi di luar jam pelajaran, menunjukkan tingkat engagement yang tinggi.

Rata-rata persentase 85,43% dari seluruh responden, data ini membuktikan tiga capaian penting: pertama, kemampuan media menjembatani teori dan praktik agama dalam konteks digital, kedua, penciptaan harmoni antara pendekatan konvensional dan digital, ketiga, transformasi pembelajaran PAI menjadi lebih aplikatif dan menyenangkan. Hasil ini bukan sekadar angka statistik, melainkan bukti empiris bahwa pendekatan multimedia telah menjadi kebutuhan pokok dalam pendidikan agama yang kontekstual di abad 21, sebagaimana ditegaskan dalam laporan Ahmad et al. (2022) tentang masa depan pendidikan.

5. Implikasi dalam Pembelajaran

Pendekatan multimedia melalui infografis menarik di Canva dan kuis berbasis kasus nyata di Quizizz terbukti efektif membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai adab bermedia sosial. Menurut penelitian Fauzi et al. (2020) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, kombinasi visual dan teks yang disajikan secara interaktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual hingga 40% dibandingkan metode konvensional. Simulasi percakapan digital tentang "ghibah online" dalam Quizizz berhasil membuat 82% siswa mampu mengidentifikasi pelanggaran etika digital, suatu pencapaian yang sejalan dengan temuan Rahmadani et al. (2024) tentang efektivitas pembelajaran berbasis kasus nyata dalam pendidikan karakter. Dari segi efisiensi waktu, pembagian materi dalam format modular melalui Canva (1-2 menit per konsep) yang diperkuat kuis 10 menit di Quizizz terbukti optimal. Penelitian Surawan & Nurul (2025) membuktikan bahwa durasi pendek dengan konten padat lebih efektif untuk generasi Z yang memiliki rentang perhatian singkat (attention span 8-12 detik). Fleksibilitas media ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang adaptif.

Transformasi pembelajaran PAI ini menghasilkan dampak signifikan dimana 84,86% siswa TKJ - yang sebelumnya kurang tertarik dengan materi agama - menjadi lebih termotivasi. Data ini konsisten dengan temuan

Maulana (2020) tentang peningkatan 30-45% engagement belajar melalui gamifikasi. Proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dengan transformasi nilai Islam menjadi pedoman praktis berdigital, suatu pendekatan yang didukung oleh Purnomo et al. (2021) dalam penelitiannya tentang integrasi nilai-nilai Islam dengan literasi digital. Keberhasilan implementasi di SMKN 8 Palangka Raya ini membuktikan bahwa pendekatan multimedia bukan hanya menjawab kebutuhan pembelajaran abad tetapi juga menciptakan iklim belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website Canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi “*Adab Bermedia Sosial*” dengan model ADDIE, diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari ahli materi yang mencapai persentase 91,6% dan rata-rata penilaian dari para ahli sebesar 91,47% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba melalui angket motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Sebelum penggunaan media, motivasi belajar peserta didik hanya berada pada persentase 49,8% dengan kategori rendah, namun setelah penggunaan media interaktif berbantuan Canva meningkat menjadi 84,6% dengan kategori tinggi. Dengan demikian, pengembangan media Canva dan Quizizz ini tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran PAI di era digital, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan aplikatif bagi siswa SMKN 8 Palangka Raya, khususnya dalam memahami “*Adab Bermedia Sosial*” sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada lingkup terbatas yaitu siswa kelas XI TKJ di SMKN 8 Palangka Raya, sehingga generalisasi hasil penelitian belum bisa sepenuhnya mewakili seluruh siswa di sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada peningkatan motivasi belajar, belum menilai secara mendalam dampak media terhadap capaian hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang lebih luas dengan melibatkan sekolah, jurusan, dan tingkat kelas yang berbeda agar hasilnya lebih representatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengombinasikan Canva dengan platform

pembelajaran digital lainnya, serta mengukur pengaruh media interaktif ini terhadap aspek capaian belajar yang lebih komprehensif. Dengan begitu, hasil penelitian akan semakin memperkaya inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., Mubin, N., Irfan, P., & Dwi, S. (2022). Perbandingan Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional Dan Modern Dalam Pendidikan Agama Islam.
- Aminah, U. N., Jennah, R., & Rizal, S. U. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.
- Aminaty, D., Rahmah, N. A., Anwar, S., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plickers pada Materi Fiqih Kelas IX Hidayatul Insan Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(02), 500-510.
- Ansyah, Y. A. U., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Era Society 5.0. *Cahaya Ghani Recovery*. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6028>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Aris, M. R. (2025). Edukasi Dan Sosialisasi Manfaat Sosial Media Dan Cara Penggunaanya Dengan Bijak. *Jurnal Pkm Merah Putih*, 1(1), 14-19.
- Arrasyid, I. A., Hikmah, A. N., Elsa, E., Dalimunthe, R. M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan sumber belajar digitalisasi bagi kemandirian siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas v sekolah dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 6(2), 184-195. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v6i2.14010>
- Azis, A. (2021). Perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam berbasis IT.
- Azwar, R., Supatmi, R., Anam, K., Setyowati, D., & Khalidy, F. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Platform Gamifikasi Interaktif Seperti Quizizz Dan Kahoot: Sistematis Literatur Review. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 24-29.
- Bahri, S. (2022). Meningkatkan Kualitas Manajemen Lembaga Pendidikan Islam. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i1>

- .158
- Chairiyah, Y. (2021). Sejarah Perkembangan Sistem Pendidikan Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 49-60. <https://doi.org/10.21154/maalim.v2i01.3129>
- Dzikri, D. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 401-414.
- Fauzi, N. A., Rizqi, M., Rahman, Z., Fauzianor, A., & Jasiah, J. Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Media Cap Cut Pada Materi Ahlak Mahmudah Dan Mazmumah. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(2), 300-315. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.2.300-315>
- Fitri, T., & Hidayat, W. (2023). Strategi Penerapan Manajemen Risiko Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smk Muhammadiyah 1 Kadungora. *Ta Lim Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 1-12. <https://doi.org/10.59098/talim.v2i02.1030>
- Fitriyati, D. N. (2021). Bab 6 Tren Inovasi Pembelajaran Digital Abad 21. *Tren Inovasi Dalam Pembelajaran*, 84.
- Hambali, I. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen (Sim) Dalam Meningkatkan Mutu Proses Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 124-134. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1085>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Harjanta, Aris Tri Jaka, And Bambang Agus Herlambang. 2018. "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model Addie." *Jurnal Transformatika* 16(1): 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Hasmiza, H. (2025). Model Kurikulum Pendidikan Islam Di Era Digital: Mengoptimalkan Teknologi Untuk Pembelajaran Yang Inovatif. *Research And Development Journal Of Education*, 11(1), 164-177. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28068>
- Japar, M., Maman, H., & Rahayu, S. (2024). *Teknologi Baru Dalam Pembelajaran*. Surabaya. Jakad Media Publishing.
- Jasiah, J., Maisura, M., Susilo, C. B., Trinova, Z., & Yuniendel, R. K. (2023). Pembelajaran diferensiasi di tengah kurikulum merdeka. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7683-7689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2914>
- Jannah, R., Anshari, M. R., & Khodijah, S. (2024). Application of Digital-Based Video Media in Improving Learning Outcomes in Madrasah in Central Kalimantan. *Ta'dib*, 27(2), 383-392. <https://doi.org/10.31958/jt.v27i2.13188>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Jambi. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Juliandi, J., Rusijono, R., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Bagi Siswa Kelas Xi Smk Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(1), 267-275. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.979>
- Khasanah, I., & Purnomo, T. (2025). Profil E-Book Interaktif Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 14(2), 391-403.
- Lince, L. (2022, May). Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. In *Prosiding Seminar Nasional*. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Male, H., Tugelida, N. B. C., Joseph, J. E., Samuel, R. A. A., Sabrina, D., & Bao, J. M. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Canva Dan Quizizz: Pengabdian Kepada Masyarakat Di Smpk Taruna Harapan Bangsa-Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 5(2), 86-98.
- Maulana, M. R. (2024). Development Of E-Learning Based Mechatronics Learning Module For Distance Education. *Engineering: Journal Of Mechatronics And Education*, 1(2), 51-61. <https://doi.org/10.59923/mechatronics.v1i2.181>
- Mesra, R. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21. Deli Serdang: Mifandi. PT Mandiri Digital. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ec6du>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: dalam era industri 4.0*. Jakarta Timur. PT Bumi Aksara.
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., & Astuti, N. F. (2023). *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif"*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ningsih, A. M., Santidar, A. D., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Misi Petualangan pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN

- Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(02), 473-481.
- Ningsih, A. M., Santidar, A. D., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Misi Petualangan pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(02), 473-481.
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jambi. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rachmad, Y. E., Rahman, A., Judijanto, L., Pudjiarti, E. S., Runtunuwu, P. C. H., Lestari, N. E., ... & Mintarsih, M. (2024). *Integrasi metode kuantitatif dan kualitatif: Panduan praktis penelitian campuran*. Bantul. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 060822 Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54-71.
- Rusli, T. S. (2025). Pengalaman Mahasiswa Pgsd Papua Menggunakan Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 639-650.
- Surawan, S. (2025). Tiktok Brain: Efek Video Pendek Pada Daya Konsentrasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam lain Palangka Raya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 576-587.
- Tasmayanti, L., Susanti, L. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Di Sekolah Dasar. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(2), 648-657.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223>
- Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Setyawati Kristianti, L., Santamoko, R., Leo Handoko, A., ... & Suherman, S. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. Sumatra Barat. CV Insan Cendekia Mandiri.
- Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital Di Stai Terpadu Yogyakarta. *Saliha: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 421-420.
<https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>