

**IMPLEMENTASI APLIKASI *CANVA* DAN *QUIZIZZ* DALAM
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 2 UJAN MAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

EDWARDO HARIS

NIM 21531042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN CURUP
2025**

HALAMAN PENGAJUAN

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : Edwardo Haris

NIM : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikianlah permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

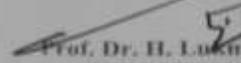
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

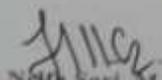
Curup, 8 Juli 2025

Mengetahui:

Dosen pembimbing I,

Dosen pembimbing II,


Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I
NIP 195909291992031001


Netti Sari, M.Pd
NIP 199402082022032004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Edwardo Haris

NIM : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas**, tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan sebagai referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 7 Juli 2025

Penulis,



Edwardo Haris

NIM 21531042



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp.(0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **1133** /Ln.34/I/FT/PP.00.9/07 /2025

Nama : **Edwardo Haris**
NIM : **21531042**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**
Judul : **Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari Tanggal : **Selasa, 22 Juli 2025**
Pukul : **09.30 - 11.00 WIB**
Tempat : **Ruang Munaqosah 5**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

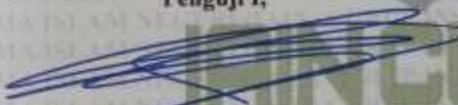
Sekretaris,


Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I
NIP 195909291992031001


Neta Sari, M.Pd
NIP 199402082022032004

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I
NIP 197501122006041009


Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I
NIP 198607292019032010



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah


Abdul Satrio, S.Ag., M.Pd
NIP 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis hanturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Implementasi Aplikasi Canva dan Quizizz dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas**. Shalawat beserta salam kepada Rasulullah SAW Allahumma sholli ala Muhammad wa ala ali Muhammad Rasul sebagai petunjuk untuk seluruh manusia menuju jalan kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat. Juga kepada keluarga, sahabat, serta para pengikut beliau yang selalu istiqomah hingga akhir zaman. Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, penulis mendapatkan banyak pelajaran dan pengetahuan dalam proses penyusunannya, penulis juga banyak mendapatkan bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak baik bersifat moril maupun material. Oleh karena itu penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Prof. Dr. H. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Prof.Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

6. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I, M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
7. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
8. Bapak Siswanto, M.Pd.I selaku ketua Prodi PAI IAIN Curup
9. Bapak Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I selaku pembimbing I yang telah membimbing selama proses penulisan skripsi.
10. Ibu Nelfa Sari, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberi arahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, selain itu telah memberikan nasehat dan motivasi yang sangat berguna bagi penulis.
11. Ibu Dr. Rafia Arcanita M.Pd.I selaku Pembimbing Akademik, yang telah membimbing dan mengarahkan selama perkuliahan.
12. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup. Atas semua bantuan yang telah diberikan semoga dicatat oleh ALLAH SWT sebagai amal jariyah dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya.
13. Unit dan Lembaga IAIN Curup. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan atas segala bentuk dukungan, fasilitas, dan bimbingan yang telah diberikan. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan keberkahan.

Curup, 7 Juli 2025

Penulis,

Edwardo Haris

NIM 21531042

ABSTRAK

Edwardo Haris NIM 21531042 Implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* didalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi aplikasi *Canva* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas, implementasi aplikasi *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas, dan apa kelebihan dan kekurangan implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah wakil kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VII A, IX A dan IX B SMPN 2 Ujan Mas dengan menggunakan teknik *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa 1) data primer dan 2) data sekunder. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa; 1) pengumpulan data, 2) reduksi data 3) penyajian data, 4) dan penarikan kesimpulan. Pada keabsahan data dilakukan dengan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* (PPT) mampu Menumbuhkan minat belajar siswa dalam bentuk perasaan senang saat pembelajaran, ketertarikan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterlibatan siswa saat proses pembelajaran dan meningkatnya konsentrasi dan perhatian siswa saat guru menjelaskan materi pembelajaran (2) Implementasi aplikasi *Quizizz* Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam bentuk pilihan ganda berhasil Menumbuhkan minat belajar siswa berupa perasaan senang saat pembelajaran, ketertarikan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterlibatan siswa saat proses pembelajaran dan meningkatnya konsentrasi dan perhatian siswa saat guru menjelaskan materi pembelajaran (3) kelebihan dari implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* meliputi sarana dan prasarana, dukungan dari sekolah, dan keahlian guru dalam menggunakan teknologi. Sementara itu, kekurangannya yaitu keterbatasan kemampuan siswa, kesalahan teknis seperti akses internet yang terjadi saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Canva*, *Quizizz*, Minat belajar, Pendidikan Agama Islam

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*“Allah Tidak Membebani Seseorang Melainkan
Sesuai Dengan Kesanggupannya”*

Sabarlah Ketika Diberi ujian

Konsistenlah sampai akhir

Tenanglah pastikan mimpi itu menjadi nyata

Lelah boleh tapi bukan berarti harus menyerah

“Edwardo Haris”

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas ridho dan nikmat sehat yang telah Engkau berikan dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dan membekali dengan ilmu. Atas karunia beserta kemudahan yang telah Engkau berikan sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dan shalawat beserta salam tercurahkan atas kehadiran Rasulullah SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang ku sayangi:

1. Terima kasih kepada bapak tercinta Endar yang telah berjuang mencari nafkah tanpa ada kata menyerah, dan telah memberikan semangat dan motivasi untuk meneruskan pendidikan.
2. Ibuku tersayang Reka Suryani, terima kasih telah mendidik dengan baik dan selalu mengingatkan untuk selalu belajar dari setiap perjalanan yang di lalui serta selalu mendo'akan kebaikan bagi penulis.
3. Kakakku Hiprolis Sentosa terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
4. Adikku tercinta Amira Anggun Pratiwi. Terima kasih sudah memberikan semangat dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Yang menjadi motivasi untuk penulis untuk selalu menjadi pribadi yang lebih baik. Tumbuhlah menjadi versi yang paling baik melebihi kakakmu, adikku.
5. Untuk nenek, kakek, dan seluruh anggota keluarga terimakasih atas dukungan, semangat, do'a dan semuanya yang telah kalian berikan kepada penulis, semoga

Allah SWT membalas yang telah kalian berikan kepada penulis, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian Aamiin.

6. Untuk sahabat terdekatku Efri, Faqih, Dimas, Een, Debi, Depi, Enggita, Dini, Dina, M. Arjuna Akbar dan Anisa Novriani terima kasih telah mendukung dan menjadi tempat bercerita yang baik bagi penulis.
7. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang saya banggakan.
8. Keluarga Himpunan Mahasiswa Program Studi PAI IAIN Curup yang menjadi tempat penulis untuk belajar berorganisasi selama proses perkuliahan.
9. Teruntuk sahabat, teman-teman PAI lokal B Angkatan 2021, serta teman-teman KKN Duku Ilir angkatan VI dan teman-teman PPL MIN 03 kepahiang yang telah memberikan support dan semangat.
10. Sekolah SMPN 2 Ujan Mas. Terima kasih atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan oleh guru, staf dan peserta didik selama penelitian, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kemajuan bersama.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas mereka yang telah memberikan bantuan. Penulis menyadari bahwa terdapat kelemahan terhadap diri sendiri dalam penulisan ini yang masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati yang terdalam penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan sebuah manfaat khususnya untuk diri sendiri dan para pembaca. Aamiin Allahuma Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGAJUAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Kajian Terdahulu	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Implementasi	27
B. Aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>	29
C. Minat Belajar.....	37
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	42
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
B. Subjek Penelitian	50
C. Sumber Data.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	56
F. Keabsahan Data Penelitian	57
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran objektif wilayah	59
B. Temuan Hasil Penelitian.....	63
C. Pembahasan.....	137
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	226
B. Saran	227
DAFTAR PUSTAKA.....	229
LAMPIRAN	236
BIODATA.....	272

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Kajian Terdahulu.....	16
Tabel 4.1 Daftar Kepala Sekolah	59
Tabel 4.2 Daftar Tenaga Pendidik dan Staf Administrasi.....	61
Tabel 4.3 Data Siswa.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>power point</i> digunakan sebagai media pembelajaran.....	76
Gambar 4.2 Ruang multimedia untuk membantu proses pembelajaran	77
Gambar 4.3 <i>Power point</i> digunakan untuk menjelaskan materi	80
Gambar 4.4 Siswa menjadi senang dan tidak mengantuk saat guru menjelaskan menggunakan <i>power point</i>	83
Gambar 4.5 Guru membuat <i>power point</i> yang menarik.....	86
Gambar 4.6 Siswa terlibat aktif saat pembelajaran	89
Gambar 4.7 Aplikasi Canva menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran	91
Gambar 4.8 Daftar Nilai Siswa	94
Gambar 4.9 Tampilan <i>Quizizz</i>	111
Gambar 4.10 Siswa terlihat senang saat mengerjakan kuis	118
Gambar 4.11 Siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran saat menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>	121
Gambar 4.12 Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>	124
Gambar 4.13 Dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.....	127
Gambar 4.14 Sarana dan prasarana yang mendukung	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan individu. Di era yang terus berkembang ini pendidikan sangatlah dibutuhkan untuk mewujudkan kesuksesan dan menumbuhkan kemajuan suatu bangsa, hal ini dikarenakan pendidikan dapat menumbuhkan keterampilan seseorang di bidang keterampilan berkomunikasi, bidang teknologi informasi dan dapat membentuk menjadi manusia yang berkualitas dalam menghadapi tantangan masa depan.¹

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan ini maka manusia dapat mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sumber daya manusia yang tinggi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menumbuhkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

¹ Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika, *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (1 Maret 2019): 6, <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Di samping itu Ki Hajar Dewantara juga menegaskan bahwa Pendidikan merupakan upaya untuk memajukan pertumbuhan pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak. Dimana pendidikan lebih menekankan pada proses pemberian pendidikan kultural dan nasional dengan cara mendidik anak sesuai dengan tuntutan alam dan sesuai zaman.³

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka akan mengakibatkan semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Henricus Suparlan, Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbanganya Bagi Pendidikan Indonesia, *Jurnal Filsafat* 25, no. 1 (14 Agustus 2016): 56, <https://doi.org/10.22146/jf.12614>.

⁴ Ali Miftakhu Rosad, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah, *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (24 Desember 2020): 173, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>.

model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami model-model pembelajaran dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga makna materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Sedangkan manfaat media pembelajaran untuk memperjelas penyajian materi dan informasi siswa sehingga dapat memperjelas dan menumbuhkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.⁵

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi akan semakin pesat dan semakin maju. sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya menumbuhkan hasil belajar siswa.⁶

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat juga mempengaruhi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam yang dimana islam juga memandang bahwasannya dalam proses pendidikan diperlukan adanya media pembelajaran. Selain itu mengenai media pembelajaran dijelaskan juga pada

⁵ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31, *Masagi* 2, no. 1 (18 Agustus 2023): 54–60, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

⁶ Duta Anggoro dkk., *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist*, 2023.

zaman Rasulullah SAW bahwasannya dalam mengajarkan ilmu-ilmu agama Rasulullah menyampaikannya dengan berbagai cara sesuai dengan topik yang diajarkannya. Beliau menggunakan media berupa kerikil, langit, bangunan, pelepah kurma, batu dan lain sebagainya. firman Allah SWT tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran hal ini dapat dilihat pada surah Al-Baqarah [2] ayat 31 sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dan dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar. (Q.S Al-Baqarah [2] 31)⁷

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

Dalam tafsir Quraish Shihab dijelaskan bahwa setelah Allah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. Sebutkanlah kepadaku nama dan

⁷ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Hafazan Tanafus Qur'an Surah Al-Baqarah (2) ayat 31 Karya PT.alQosbah Karya Indonesia,6

karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar, firman Allah kepada malaikat. Ayat ini menunjukkan bahwa sejak proses penciptaan manusia, Allah telah membekali dengan pendengaran, penglihatan dan hati atau perasaan yang terus berkembang dan dikembangkan untuk mencapai kesempurnaannya, termasuk dalam proses pendidikan, dikembangkan fungsi dan dayanya untuk menguasai ilmu pengetahuan termasuk dengan menumbuhkan media pembelajaran di dalam proses pendidikan. Media pembelajaran yang diterapkan Nabi dan Rasul pada masa itu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sampai dengan sekarang.⁸

Dari penjelasan tafsir diatas dapatlah disimpulkan bahwa agama Islam juga mengajarkan untuk menggunakan media pembelajaran.

Secara umum ada beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media visual, audio dan audio visual. Senada dengan itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak terhadap perkembangan media pembelajaran yaitu munculnya aplikasi *Canva* dan *Quizizz*. *Canva* merupakan aplikasi yang memuat berbagai macam fitur-fitur yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas,

⁸ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah, Volume 1, hlm 146

dan manfaat lainnya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Sedangkan *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran ICT yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, *Canva* dan *Quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan kreativitas peserta didik.⁹ Di era *Society 5.0* aplikasi *Canva* dan *Quizizz* juga digunakan dalam proses pembelajaran dan hal ini peneliti temukan di SMPN 2 Ujan Mas, dalam hal ini media pembelajaran berbasis teknologi atau ICT merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasi oleh guru.

Minat belajar adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Slameto mengemukakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan rasa senang seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas belajar yang mendorongnya untuk terus belajar dengan sungguh-sungguh. Tanpa adanya minat, maka siswa cenderung tidak fokus, pasif, dan tidak memiliki motivasi untuk memahami materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar minat belajar siswa dapat tumbuh dengan baik. Salah satu

⁹ Ridho Ramadhan, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, t.t.

strategi yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi pendidikan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.¹⁰

Salah satu hal yang menjadi tantangan di era serba digital ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, meskipun Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik, tetapi dalam faktanya banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Ketika pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang yang lebih tertarik pada pendekatan visual, interaktif dan teknologi digital, maka proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak relevan bagi mereka. Selain itu sebagian siswa menganggap Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran hafalan yang sulit dihubungkan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka merasa kurang berminat untuk mendalaminya.¹¹

Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi juga membuat membuat pasif dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Jika kondisi ini terus diabaikan, maka tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan sulit tercapai.

Dalam hal ini, penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* menjadi solusi yang inovatif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran,

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 25.

¹¹ Abdul Majid Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. 38.

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Canva* adalah platform desain grafis online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran visual seperti *power point*, infografis, poster, hingga presentasi yang menarik. Dibandingkan media pembelajaran konvensional, *Canva* memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk mengemas materi pelajaran keagamaan dalam bentuk yang lebih kreatif dan komunikatif. Hal ini sejalan dengan Teori Belajar Visual oleh Mayer, yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi jika disajikan dalam bentuk gambar atau media visual yang menarik. Dalam konteks PAI, materi seperti rukun iman, kisah para nabi, dan nilai-nilai akhlak dapat disampaikan dengan pendekatan visual yang memudahkan pemahaman serta menumbuhkan daya tarik siswa terhadap materi tersebut. Selain itu teori menurut Munir dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* yang menyatakan bahwa *Canva* merupakan teknologi pembelajaran yang berbasis multimedia dan interaktif yang memiliki potensi besar untuk menumbuhkan minat belajar siswa terutama karena menggabungkan teks, gambar dan warna yang sesuai karakteristik pembelajaran digital saat ini yang lebih tertarik pada tampilan visual dan kegiatan yang melibatkan kreativitas.¹²

Sementara itu, *Quizizz* merupakan aplikasi kuis online yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi, yaitu penggabungan elemen permainan dalam pembelajaran. Dengan fitur leaderboard, skor otomatis, avatar, dan musik

¹² Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 66.

latar, *Quizizz* menjadikan proses evaluasi sebagai aktivitas yang menyenangkan, bukan sesuatu yang menegangkan. Hal ini sesuai dengan Teori Behavioristik dari Skinner yang menekankan pentingnya stimulus dan respons dalam pembelajaran di mana pemberian penghargaan atau umpan balik positif dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar. Selain itu Hamidah berpendapat dalam buku berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran di Era Pandemi* yang menyatakan bahwa dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran mampu menumbuhkan minat belajar siswa karena fitur-fiturnya yang menarik, interaktif, dan berbasis permainan membuat siswa merasa senang, tertantang dan tidak bosan. Siswa dapat menguji pemahamannya secara langsung sambil menikmati suasana permainan yang interaktif dan kompetitif. Materi-materi Pendidikan Agama Islam seperti fiqih, sejarah Islam, dan hadis dapat dijadikan soal kuis yang menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengulang materi dengan senang hati.¹³

Aplikasi *Canva* dan *Quizizz* memiliki keunggulan tersendiri yang membedakannya dari produk atau aplikasi lainnya. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik secara visual dibandingkan dengan aplikasi konvensional seperti *Microsoft power point* atau word, *Canva* lebih unggul karena menyediakan berbagai template siap pakai, fitur kolaborasi

¹³ Ashimatul Wardah Al Mawaddah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5 (2021), 3114

online, serta tampilan yang lebih modern dan kreatif. Membuat media pembelajaran dengan manual secara umum memang bisa melatih kreativitas guru namun tantangannya tidak semua guru mempunyai waktu yang banyak, kemampuan desain atau akses teknologi yang cukup memadai. Tetapi dengan penggunaan aplikasi *canva* dapat membantu seorang guru untuk tampil profesional dengan efisiensi waktu, ketersediaan ribuan template siap pakai dan guru bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik secara cepat tanpa harus mahir dalam desain grafis.¹⁴

Sementara itu *Quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif yang sangat berbeda dibandingkan dengan google form atau metode evaluasi konvensional. *Quizizz* memiliki fitur permainan seperti poin, papan peringkat dan musik, sehingga siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang cenderung membosankan dan pasif, aplikasi *Quizizz* mampu unggul dan menciptakan suasana belajar dan menarik.¹⁵

Penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat penting digunakan agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, aktif, dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan kehidupan siswa saat ini. *Canva* membantu siswa menyerap informasi melalui media visual yang kuat, sementara *Quizizz* memperkuat pemahaman melalui evaluasi interaktif yang memotivasi. Penelitian

¹⁴ Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), 67

¹⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 45

sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif mampu menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mulai memanfaatkan kedua aplikasi ini dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga membentuk sikap spiritual dan sosial peserta didik.¹⁶

Observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VII A tergambar bahwa masih rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, hal itu terlihat dari kurangnya ketertarikan, keterlibatan siswa saat belajar dan kurangnya konsentrasi siswa saat proses pembelajaran serta sulit memahami materi yang di sampaikan secara konvensional.¹⁷ Namun hal berbeda peneliti temukan saat observasi kembali setelah beberapa bulan kemudian, Nampak adanya perubahan ke arah lebih baik yaitu siswanya lebih aktif saat proses pembelajaran dan suasana yang lebih menyenangkan,¹⁸ hal ini diperkuat dengan pernyataan dari seorang guru yang di wawancarai oleh peneliti yaitu guru Pendidikan Agama Islam, bahawasannya guru tersebut mengungkapkan saya sudah menggunakan media pembelajaran *Canva* dan *Quizizz* hal itu dapat merubah minat belajar siswa, seperti menciptakan materi ajar yang menarik agar siswa lebih fokus dan aktif saat pembelajaran

¹⁶ Endang Sri Mureiningsih, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif”, Jurnal Muhammadiyah, Vol. 7 (2014), 227

¹⁷ Observasi, 24 Januari 2024, SMPN 2 Ujan Mas. Jam 08.20 WIB.

¹⁸ Observasi 5 April 2024, Media SMPN 2 Ujan Mas, Jam 08.30 WIB.

berlangsung.¹⁹ Dari observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terlihat adanya perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Canva* dan *Quizizz*.

Adapun kebaruan dari penelitian ini adalah pada variabel yaitu peneliti menfokuskan tentang bagaimana implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa sedangkan dalam penelitian terdahulu yang ditemukan yaitu implementasi aplikasi *Canva* dalam menumbuhkan kreativitas siswa dan implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penelitian ini berjudul Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas. Beberapa masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Adanya perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islm (PAI) dari yang kurang baik menjadi baik.

¹⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru PAI SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 5 Januari 2025

2. Adanya perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari yang kurang baik menjadi baik
3. Penggunaan media pembelajarannya yang sudah berbasis ICT.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini berfokus kepada Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.

D. Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitian merupakan suatu bentuk pertanyaan yang dimana dapat memandu penelitian untuk dapat mengumpulkan data di lapangan. Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat ditulis pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *Canva* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?
2. Bagaimana implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?

3. Apa kelebihan dan kekurangan implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan bentuk gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada fokus penelitian, sehingga tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi aplikasi *Canva* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.
3. Untuk mengetahui apa kelebihan dan kekurangan implementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Ujan Mas

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaannya dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini dapat memberikan wawasan pemikiran dan pengetahuan terutama dalam Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti dapat menambah pengetahuan terkait dengan Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.
- b. Bagi IAIN Curup dapat menambah literatur guna kepentingan akademik keustakaan IAIN Curup serta referensi bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut terkait dengan Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.
- c. Bagi SMPN 2 Ujan Mas dapat memberikan informasi bagi guru dan siswa dalam Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.
- d. Bagi Pembaca hasil penelitian ini dapat memberikan referensi untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas.

G. Kajian Terdahulu

Table 1.1 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
1.	Ridho Ramadhan (Efektivitas aplikasi <i>Canva</i> untuk Menumbuhkan minat belajar PAI pada kelas VIII SMP NU Bululawang)	<p>a. Teori</p> <p>Dalam skripsi Ridho Ramadhan menggunakan teori <i>Canva</i> menurut Slameto sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan teori <i>Canva</i> menurut Resmini. Pada teori Minat belajar menggunakan teori menurut Hamalik dalam buku <i>kurikulum dan pembelajaran</i>, sedangkan peneliti menggunakan teori minat belajar menurut Guilford, teori minat belajar siswa menurut Hidayat dan Jamilah, pada teori <i>Quizizz</i> dalam skripsi Ridho Ramadhan tidak menggunakan variabel tentang aplikasi <i>Quizizz</i> sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan teori aplikasi <i>Quizizz</i> menurut Kurniawan dan menurut Rosy, pada teori Pendidikan Agama Islam peneliti menggunakan teori menurut Zuhairini.</p> <p>b. Metodologi</p> <p>Metodologi yang digunakan pada skripsi Ridho</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>Ramadhan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>c. Hasil</p> <p>Berkaitan dengan hasil di dalam skripsi Ridho Ramadhan menunjukkan bahwa sebelum menggunakan aplikasi <i>Canva</i> kelas kontrol dan eksperimen yaitu 36,36% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan sedang, lalu 27,27% siswa mempunyai minat belajar yang rendah. Setelah menggunakan aplikasi <i>Canva</i> 9,09% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi, dan 63,53% siswa mempunyai minat belajar yang sedang, 27,27% siswa mempunyai minat belajar yang rendah. Dan pada kelas eksperimen juga meningkat secara baik. Sedangkan hasil penelitian peneliti mengenai implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>penggunaan aplikasi ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>d. Lokasi</p> <p>Lokasi pada penelitian Ridho Ramadhan di SMP NU Bilulawang, sedangkan peneliti mengambil lokasi di SMPN 2 Ujan Mas.</p>
2.	M.Aris Fadillah (Pengaruh Media Pembelajaran Kuisiz terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong)	<p>a. Teori</p> <p>Dalam skripsi M. Aris Fadillah menggunakan teori tentang media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely, sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan teori tentang aplikasi <i>Canva</i> menurut Resmini. Pada teori aplikasi <i>Quizizz</i> dalam skripsi M. Aris Fadillah menggunakan teori menurut Mei Yan sedangkan skripsi peneliti menggunakan teori aplikasi <i>Quizizz</i> menurut Kurniawan dan Rosy, pada</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>teori tentang hasil belajar menggunakan teori menurut Hamalik, sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan teori minat belajar menurut Guilford, teori minat belajar siswa Hidayat dan Jamilah, dan teori tentang Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini.</p> <p>b. Metodologi</p> <p>Metodologi yang digunakan pada skripsi M. Aris Fadillah menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>c. Hasil</p> <p>Berkaitan dengan hasil penelitian dalam skripsi M. Aris Fadillah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan setelah siswa diberikan perlakuan dengan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajarannya, yang terlihat dari peningkatan kognitif pada siswa. Sedangkan</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>hasil penelitian peneliti mengenai implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>d. Lokasi</p> <p>Lokasi pada penelitian M. Aris Fadhila di SD Negeri 32 Rejang Lebong, sedangkan peneliti di SMPN 2 Ujan Mas.</p>
3.	Riqqah Azzahra Leviasari (pengaruh fitur aplikasi <i>Canva</i> terhadap kreativitas desain komunikasi pada mahasiswa ilmu komunikasi UIN sunan ampel Surabaya)	<p>a. Teori</p> <p>Dalam skripsi Riqqah Azzahra Leviasari menggunakan teori tentang teori <i>Canva</i> menurut Gulford sedangkan peneliti menggunakan teori <i>Canva</i> menurut Resmini. Pada teori kreativitas menurut Ellis Paul Torrance. Sedangkan peneliti menggunakan teori aplikasi <i>Quizizz</i> menurut Kurniawan dan menurut Rosy, pada teori minat</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>belajar menurut Guilford, teori minat belajar siswa Hidayat dan Jamilah, dan teori tentang Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini.</p> <p>b. Metodologi</p> <p>Metodologi yang digunakan pada skripsi Riqqah Azzahra Leviasari menggunakan metodologi penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>c. Hasil</p> <p>Berkaitan dengan pertanyaan penelitian dalam skripsi Riqqah Azzahra Leviasari dapat dilihat berdasarkan hasil dari perhitungan koefisien korelasi dan di cocokkan dengan tabel koefisien korelasi maka hasil penelitiannya bahwa pengaruh fitur aplikasi <i>Canva</i> terhadap peningkatan kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat yaitu sebesar 0,902</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>dan nilai koefisien determinasi sebesar 81,4% sehingga dapat dilihat peningkatan kreativitas desain komunikasi visual dipengaruhi oleh fitur aplikasi <i>Canva</i>. Sedangkan hasil penelitian peneliti mengenai implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>d. Lokasi</p> <p>Lokasi pada penelitian Riqqah Azzahra Leviasari di UIN sunan ampel Surabaya, sedangkan peneliti di SMPN 2 Ujan Mas.</p>
4	Alfia Nuraini (penggunaan media <i>game Quizizz</i> dalam Menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata	<p>a. Teori</p> <p>Dalam skripsi Alfia Nuraini menggunakan teori tentang kajian teori media pembelajaran, dan kajian teori <i>game Quizizz</i>, teori <i>Canva</i>, dan teori</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
	<p>pelajaran PAI kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri)</p>	<p>kegiatan kreatifitas, sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan teori minat belajar, kajian teori tentang aplikasi <i>Canva</i>, kajian teori aplikasi <i>Quizizz</i> dan teori tentang Pendidikan Agama Islam.</p> <p>b. Metodologi</p> <p>Metodologi yang digunakan pada skripsi Alfia Nuraini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus sedangkan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>c. Hasil</p> <p>Berkaitan dengan pertanyaan penelitian dalam skripsi Alfia Nuraini ingin melihat motivasi belajar siswa melalui penggunaan <i>game Quizizz</i> pada mata pelajaran PAI Sedangkan hasil penelitian peneliti mengenai implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>d. Lokasi</p> <p>Lokasi pada penelitian Alfia Nuraini di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri, sedangkan peneliti mengambil di SMPN 2 Ujan Mas.</p>
5	<p>Nurul Hikmah (Implementasi media interaktif berbasis aplikasi <i>Canva</i> dalam Menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Kharisma Bangsa Tanggerang Selatan)</p>	<p>a. Teori</p> <p>Dalam skripsi Nurul Hikmah menggunakan kajian teori tentang media interaktif menurut Warsita, teori kreativitas berfikir menurut buku Birgili yang dikutip oleh A. Nurul Islahlah dkk dan teori tentang aplikasi <i>Canva</i> menurut Andri Kurniawan sedangkan dalam skripsi peneliti menggunakan kajian teori tentang aplikasi <i>Canva</i> menurut Resmini, teori aplikasi <i>Quizizz</i></p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>menurut Kurniawan dan menurut Rosy, teori minat belajar menurut Guilford, teori minat belajar siswa Hidayat dan Jamilah, dan teori tentang Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini.</p> <p>b. Metodologi</p> <p>Metodologi yang digunakan pada skripsi Nurul Hikmah menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>c. Hasil</p> <p>Berkaitan dengan pertanyaan penelitian dalam skripsi Nurul Hikmah ingin melihat peningkatan kreativitas berpikir peserta didik setelah</p>

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan
		<p>diterapkannya media interaktif berbasis aplikasi <i>Canva</i>, sedangkan hasil penelitian peneliti mengenai implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>d. Lokasi</p> <p>Lokasi pada penelitian Nurul Hikmah di SMP Kharisma Bangsa Tangerang Selatan, sedangkan peneliti di SMPN 2 Ujan Mas.</p>

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Implementasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan implementasi berarti pelaksanaan/penerapan. Sedangkan pengertian umum implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang). Kata implementasi sendiri berasal dari bahasa Inggris *to implement* artinya mengimplementasikan. Tak hanya sekedar aktivitas, implementasi merupakan suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius juga mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.²⁰

Prof. H. Tachjan mengartikan implementasi sebagai kebijakan publik merupakan proses kegiatan administrasi yang dilakukan setelah kebijakan ditetapkan atau disetujui. Kegiatan ini terletak di antara perumusan kebijakan dan implementasi kebijakan evaluasi kebijakan mengandung logika yang *top-down*, yang berarti lebih rendah atau alternatif menginterpretasikan.²¹

²⁰ Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin, Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (26 November 2020): 197–206, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

²¹ Febia Ghina Tsuraya dkk., Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak, *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (11 Desember 2022): 179–88, <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>.

Russel, mendefinisikan bahwa implementasi merupakan suatu proses meletakkan program pemerintah ke dalam pengaruh, yaitu proses keseluruhan dari penerjemahan mandat yang sah, apakah itu perintah dari eksekutif atau undang-undang yang telah ditetapkan ke dalam suatu program yang telah sesuai dengan arahan struktur yang menyediakan pelayanan atau menciptakan barang.²²

Sedangkan menurut Pressman implementasi merupakan proses interaksi antara rumusan tujuan dan tindakan yang telah disesuaikan untuk mencapainya seperti halnya sebuah kemampuan untuk menempa urutan hubungan dalam rantai sebab akibat agar diperoleh hasil yang diketahui. Adapun Lester, dan Steward, menyatakan bahwa implementasi merupakan suatu proses sekaligus suatu hasil (*outcome*). Keberhasilan suatu implementasi dapat diukur atau dilihat dari hasil proses dan pencapaian tujuan hasil akhir (*outcome*), yaitu tercapai dan tujuan diraih.²³

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa implementasi merupakan pelaksanaan atau penerapan rencana yang telah disusun dengan cermat. Secara umum implementasi mencakup tindakan terencana yang dilaksanakan serius untuk mencapai tujuan tertentu. Berbagai ahli mendefinisikan implementasi sebagai proses yang melibatkan interaksi antara tujuan dan tindakan, serta sebagai hasil dari pencapaian tujuan akhir.

²² Irawan, Hasaruddin, Latang, Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA SD Negeri 88 Loka Kecamatan Baraka, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar (2015), 6-7.

²³ Ali Miftakhu Rosad, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah, *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (24 Desember 2019): 173, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>.

Keberhasilan implementasi diukur dari hasil yang dicapai dan dampak yang ditimbulkan dalam kebijakan publik dan kehidupan bernegara.

B. Aplikasi *Canva* dan *Quizizz*

1. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Resmini menyatakan bahwa *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. *Canva* ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi.²⁴

Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Melalui *Canva*, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21.

Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih mengartikan bahwa *Canva* bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk

²⁴ Mohammad Tegar Kharissidqi dan Vicky Wahyu Firmansyah, *Aplikasui Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif* 2, no. 4 (2022).

belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.²⁵

Arsyad menjelaskan bahwa media visual sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, karena gambar dan warna dapat memberikan rangsangan yang lebih kuat dari pada teks semata.²⁶

Sedangkan menurut Heinich et al. mengatakan bahwa visualisasi dalam media pembelajaran sangat membantu memusatkan perhatian siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa. Aplikasi *Canva* memungkinkan guru menyusun materi visual yang menarik dan komunikatif.²⁷

b. Jenis-jenis *fitur* Aplikasi *Canva*

Adapun beberapa jenis-jenis fitur aplikasi *Canva* yaitu:

1) *Template* siap pakai

Tersedia berbagai macam *template* yang bisa langsung digunakan, sehingga dapat mempercepat proses pembuatan desain konten dan dapat dirubah sesuai dengan keinginan pengguna.

2) *Icon* serta ilustrasi

Meskipun dalam versi yang gratis juga dilengkapi dengan berbagai macam ikon dan ilustrasi yang bisa langsung digunakan.

²⁵ Dahlia RahmaOktaviani dan Ipang Setiawan, Pengelolaan Bisnis Sanggar Senam Aerobik di Kabupaten Rembang, 2020.

²⁶ Arsyad, Azhar, (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

²⁷ Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0, Medan: Rajawali pers, 2019.

3) *Text dan Background*

Adanya berbagai macam pilhan desain text dan ada berbagai macam background yang dapat digunakan pada *Canva*.

4) Animasi

Selain *icon* atau ilustrasi, juga dapat menggunakan animasi terdapat berbagai macam bentuk animasi yang bisa digunakan.

5) Duplikasi

Adanya duplikasi sangat membantu pengguna untuk mempercepat proses kerja dalam mendesain.

6) Efek, Pelurus, Pemburaman, Kroping Foto

Ada banyak pilihan untuk mengedit sebuah foto, mulai dari memberikan efek, meluruskan foto, melakukan pembluran foto dan memotong foto atau gambar agar komposisi gambar tepat dan rapi

7) *Share* Serta Unduh

Adanya *fitur* untuk membagikan desain ke berbagai media secara langsung dan juga bisa mengunduh hasil desain yang sudah dibuat.

8) Memori penyimpanan 1 Gb

Memiliki penyimpanan sekitar 1 Gb yang digunakan untuk menyimpan hasil desain yang telah dibuat.²⁸

²⁸ Feryana N Miftahul Jannah dkk., Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (31 Maret 2023), <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

- c. Langkah-langkah membuat media pembelajaran di *Canva*
- 1) Buka aplikasi *Canva* atau web *Canva* di www.Canva.com
 - 2) Buat akun, bisa menggunakan akun google
 - 3) Pilih *Presentation* pada tampilan beranda *Canva*.
 - 4) Klik *Template* untuk memilih desain *Power Point*.
 - 5) Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan PPT sesuai keinginan
 - 6) Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save PPT atau merecord penjelasan dari PPT tersebut.
 - 7) Jika memilih record, maka PPT dibagikan dalam bentuk link.²⁹
- d. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Canva*
- 1) Kelebihan
 - a) Memiliki banyak fitur dan mudah untuk digunakan.
 - b) Bisa digunakan melalui web, tidak perlu mendownload.
 - c) Hasil *design* bisa di download dalam format png, jpg, pdf dan lain-lain.
 - d) Memiliki berbagai macam template desain grafis.
 - e) Memiliki puluhan ribu koleksi gambar yang siap digunakan.
 - f) Memiliki banyak jenis *font*.
 - g) Dapat diakses menggunakan *handphone*, laptop ataupun komputer.

²⁹ Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana, Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar 7, no. 3 (2021).

h) Hasil desain otomatis tersimpan pada web *Canva* dan dapat dapat langsung dibagikan ke sosial media.³⁰

2) Kekurangan

a) Karena berbasis web, harus menggunakan akses yang tersambung oleh internet.

b) Beberapa fitur harus memakai *Canva* premium.

c) Untuk *export* file hasil desain hanya berupa jpg, png dan pdf. Dan untuk *export* dengan hasil animasi GIF atau video hanya tersedia pada versi berbayar.

d) Hasil desain mudah dikenali karena sudah memiliki jumlah pengguna yang sangat banyak menggunakan template desain yang sama.³¹

2. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan *web tool* pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat memikat perhatian siswa terhadap pelajaran. Karena hal itu dapat diartikan bahwa *Quizizz* merupakan *platform* berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

³⁰ Kurniawan Candra Guzman dan Nina Oktarina, Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menunjang Citra Lembaga 2018.

³¹ Yulian Ady Kristanto dkk., Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta 2020, t.t.

Sedangkan menurut Kurniawan menyatakan bahwa *Quizizz* suatu *platform* digital yang dalam penggunaannya terasa menyenangkan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan mengerti apa yang dipelajari. Selain itu Rosy juga menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat sebuah kuis dalam komputer atau *gadget* yang saling terhubung dengan gambar dan warna yang variatif yang dapat dimanfaatkan dalam sebuah *posttest*, *pretest* maupun Latihan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami sebuah pembelajaran.³²

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran elektronik online gratis. Aplikasi ini digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat siswa bersemangat dalam belajar, memotivasi siswa, dan menunjukkan hasil belajar mereka. Selain itu, aplikasi ini juga mendorong diskusi kelompok dan peninjauan materi di antara para siswa. Mei Yan mengklaim bahwa aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa. Setiap kelas memiliki proyektor dan LCD, sekolah memiliki jaringan Wi-Fi yang dapat diakses oleh siswa dan guru, dan siswa juga memiliki ponsel pintar untuk mendukung semua itu.³³

³² Unik Hanifah Salsabila dkk., Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

³³ Yolanda dan Meilana, Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.

Menurut Arsyad dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* mampu menumbuhkan perhatian dan minat siswa karena menggabungkan unsur audio, visual, dan interaksi langsung. Ini sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi.³⁴

Sedangkan menurut Suparman ketika media pembelajaran dirancang dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, maka minat belajar siswa akan meningkat secara alami. Aplikasi seperti *Quizizz* termasuk media yang memenuhi syarat ini.

b. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

1. Membuka menu *browser*.
2. Ketik www.Quizizz.com lalu terlihat tampilan awal *Quizizz* pada layar, kemudia klik *sign-in*.
3. Jika sudah masuk, klik *create new account* pada bagian atas di bagian menu sebelah kiri.
4. Setelahnya, akan terlihat tulisan *let's create a kuis* kemudian tuliskan nama, bahasa, selanjutnya tekan *next* hingga terdapat tulisan *create a new question*.
5. Kemudian, tuliskan pertanyaan dalam kolom *write your question here* setelahnya, tuliskan pilihan jawaban pada kolom *answer option* dan ceklis jawaban benar, kemudian atur durasi untuk pengerjaan 1 soal lalu tekan *save*.

³⁴ Arsyad, Azhar, (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

6. Setelah selesai menuliskan kuis, tekan *finish* kuis kemudian bisa atur kuis.
7. Setelahnya akan terdapat 2 pilihan yaitu *homework* dan *play here*.
8. Kemudian, akan terlihat kode yang nantinya bisa digunakan siswa untuk masuk dalam pengerjaan kuis.³⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

1) Kelebihan

- a) Tiap peserta didik yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar, dan siswa peringkat sementara siswa dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab.
- b) Setelah siswa selesai mengerjakan soal, setelahnya terdapat bentuk tampilan *Review Question*, tampilan ini dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih

2) Kekurangan

- a) Peserta didik dapat membuka pada tab baru.
- b) Akan susah dalam mengawasi peserta didik ketika membuka tab baru.³⁶

³⁵ Ramadhan, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

³⁶ Yolanda dan Meilana, Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Minat Belajar diartikan sebagai ketertarikan (perhatian) terhadap sesuatu yang dipelajari. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Secara bahasa minat ialah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Pada semua usia, minat memainkan peranan yang penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Suatu minat telah diterangkan sebagai suatu, dengan apa seseorang mengidentifikasikan keberadaan pribadinya. Minat merupakan sumber motivasi seseorang untuk melakukan apa yang ia inginkan dan ia bebas memilih.

Sementara M. Dalyono mengatakan bahwa minat itu merupakan daya tarik yang besar yang datang dari luar dan juga datang dari hati sanubari terhadap sesuatu hal yang di minatnya. Menurut Sumadi Suryabrata, minat adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Lebih lanjut Slameto mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang

beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang yang akan diperhatikan terus menerus dan disertai dengan rasa senang.³⁷

Sedangkan Guilford menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Hidayat dan Djamilah menyatakan bahwa minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian Sari dan Esti, menyatakan minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut.³⁸

Menurut Sudjana, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk terlibat aktif, memperhatikan materi, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, *Canva* hadir sebagai solusi yang

³⁷ Yosi Pratiwi Tanjung, Hubungan Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V DI MIS Nurul Hikmah Ujung Padang, *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN* 11, no. 1 (15 April 2022), <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13108>.

³⁸ Cahyani Hidayah, Fajriyah, dan Kartinah, Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01.

menarik perhatian visual siswa melalui desain yang interaktif, warna yang cerah, serta konten yang mudah dipahami.³⁹

Sedangkan Munir menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital seperti *Canva* dan *Quizizz* dapat membantu menyajikan informasi dengan lebih menarik dan kontekstual, sehingga mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran.⁴⁰

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasannya minat belajar merupakan keinginan yang timbul dari diri seseorang untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya sehingga kegiatan tersebut dapat menimbulkan motivasi yang tinggi untuk mendalami pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan pada dirinya.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang mungkin tidak selalu dalam keadaan baik, namun akan selalu berubah. Oleh karena itu, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar perlu didukung untuk mendukung pembelajaran. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang.

a. Faktor internal.

Kesehatan spiritual dan fisik siswa terkait dengan faktor ini.

³⁹ Sudjana, Nana. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta. (2009)

⁴⁰ Munir, Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Sagensindo. (2012) hal 39

b. Faktor sosial.

Keinginan siswa untuk diakui oleh orang-orang di lingkungan terdekatnya juga dapat mendukung adanya minat pada dirinya.

c. Faktor emosi.

Inilah yang dirasakan seseorang tentang fokus pada pelajaran, yang membuatnya merasa bahwa pelajaran itu lebih penting dan membuatnya ingin mempelajarinya.⁴¹

3. Indikator Minat Belajar

Barokah menyatakan bahwa dalam indikator minat belajar ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah yaitu:⁴²

a. Perasaan senang

siswa yang mengikuti proses pembelajaran akan merasa senang dan dapat mempelajari ilmu dengan baik.

b. Ketertarikan

Seorang siswa yang tertarik mengikuti proses pembelajaran akan memiliki rasa suka, senang dan simpati untuk mengikuti proses pembelajarannya sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan.

⁴¹ Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin, Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (26 November 2020): 197–206, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

⁴² Rani Apriyani, Ugi Nugraha, dan Ely Yuliawan, Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal, *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6, no. 1 (31 Mei 2022), <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>.

c. Keterlibatan

Dalam proses pembelajaran siswa yang terlibat aktif dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran seperti, ketika semangat dalam mengerjakan tugas, memiliki perasaan yang terikat pada sekolah, dan juga mampu memikirkan pembelajaran yang kreatif.

d. Perhatian

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang siswa yang memiliki perhatian yang lebih terhadap materi yang diajarkan oleh guru akan memiliki konsentrasi yang tinggi dan pemahaman yang lebih cepat sehingga siswa yang menaruh minat terhadap pembelajaran akan berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya dengan baik. Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi adalah:

- a. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan,
- b. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
- c. Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.⁴³

⁴³ Friantini dan Winata, Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika.

D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), istilah pendidikan berasal dari kata didik dengan memberinya awalan *pe* dan akhiran *an*, mengandung arti perbuatan (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu *paedagogie*, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan *education* yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan *tarbiyah* yang berarti pendidikan.⁴⁴

Darmaning tyas mendefinisikan pendidikan sebagai upaya dasar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik.⁴⁵ Selaras dengan definisi tersebut, Abdullah Azwar Annas dalam bukunya yang berjudul *Creative Colaboration*, mengartikan pendidikan sebagai senjata paling ampuh dalam mengubah dunia.⁴⁶

Sedangkan Zuhairini menjelaskan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha untuk membimbing ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai

⁴⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Jakarta: Balai Pustaka*, 1997.

⁴⁵ Abdul Muis Thabrani, *Pengantar & dimensi-dimensi pendidikan* (STAIN Jember Press, 2013).

⁴⁶ Abdullah Azwar Annas, *Creative Colaboration 10 Tahun Perjalanan Trabsformasi Banyuwangi* (Jakarta Selatan: Expose Anggota IKAP, 2020), 252

dengan ajaran agama Islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan akhirat.⁴⁷

Jadi, pendidikan merupakan suatu proses yang lebih luas dari proses yang berlangsung di dalam sekolah. Pendidikan merupakan suatu aktivitas sosial yang essential yang memungkinkan fungsi pendidikan mengalami proses spesialisasi dan melembaga dalam masyarakat yang kompleks, modern, walaupun tetap berhubungan dengan proses pendidikan informal di luar sekolah.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha untuk mendidik, membina, dan mengajarkan kepada peserta didik agar senantiasa dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadis.

Abdul Majid dan Dian Andayani dalam buku Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.⁴⁸

⁴⁷ Zuhairini dan Abdul Ghofur, Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Malang: Universitas Negeri Malang Press/UM Press, 2004), hlm. 2

⁴⁸ Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004) (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 130.

Zakiyah Daradjat menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁴⁹

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasannya Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan proses belajar-mengajar atau interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan komponen-komponen pendidikan lainnya, guna untuk membentuk regenerasi yang meyakini atau mengimani, memahami, dan mengamalkan ajaran agama (ibadah, aqidah, dan akhlak) yang sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadis, untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik, baik di dunia maupun di akhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam BSKAP Nomor 32 Tahun 2024 dirumuskan untuk membentuk karakter dan kompetensi peserta didik dalam memahami, menghayati, dan

⁴⁹ Hamlan Andi Baso Malla, strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam menanamkan karakter kepedulian sosial pada peserta didik 9, no. 1 (t.t.).

mengamalkan ajaran agama Islam.⁵⁰ Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membimbing peserta didik agar:

- a. Beriman, bertaqwa kepada Allah Swt, dan berakhlak mulia.
- b. Menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akidah berdasar *ahl al-sunnah wa al-jama'ah*, syariat, akhlak mulia, dan perkembangan sejarah peradaban islam.
- c. Mampu bernalar kritis dalam menganalisis perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (*wasatiyyah*)
- d. Menyayangi lingkungan alam dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai khalifah di muka bumi.
- e. Menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (*ukhuwwah basyariyyah*), persaudaraan seagama (*ukhuwwah islamiyah*), dan persaudaraan setanah air (*ukhuwwah wataniyyah*).

3. Manfaat Pendidikan Agama Islam (PAI)

Adapun manfaat Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembentukan akhlak mulia, Pendidikan Agama Islam (PAI) menekankan pentingnya akhlak yang baik, seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang dan toleransi.

⁵⁰ BSKP_Nomor 032 Tahun 2024

- 2) Memperkuat iman dan taqwa, Pendidikan Agama Islam (PAI) membantu memperdalam pemahaman tentang konsep-konsep keimanan, seperti tauhid, rukun iman, dan rukun islam.
- 3) Pedoman hidup didunia dan akhirat, Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan nilai-nilai moral dan etika yang menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan.
- 4) Pengembangan diri, Pendidikan Agama Islam (PAI) membantu individu untuk mengenal diri sendiri. potensi diri, dan cara Menumbuhkan diri secara optimal.
- 5) Perbaikan perilaku, Pendidikan Agama Islam (PAI) membantu memperbaiki kesalahan dan kekurangan dalam perilaku.
- 6) Pencegahan pengaruh negatif, Pendidikan Agama Islam (PAI) membantu individu untuk menangkal pengaruh negatif dari lingkungan sekitar, seperti budaya yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama.⁵¹

4. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah

Adapun karakteristik mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok dasar yang terdapat dalam

⁵¹ Nofendri Rito, Implementasi Pembelajaran PAI Dalam Penguatan Karakter Religius Dan Sikap Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Batang Anai, Other (Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat: Pustaka UMSB, 11 Agustus 2023), <http://eprints.umsb.ac.id/1972/>.

agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.

- b. Diberikannya mata pelajaran PAI, bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.
- c. PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.
- d. Secara umum mata pelajaran PAI didasarkan pada sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah atau Hadis Rasulullah SAW.
- e. Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu: aqidah, syariah, dan akhlak
- f. Manfaat akhir dari mata pelajaran PAI adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia (budi pekerti yang luhur).⁵²

⁵² Nofendri Rito, Implementasi Pembelajaran PAI Dalam Penguatan Karakter Religius Dan Sikap Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Batang Anai, Other (Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat: Pustaka UMSB, 11 Agustus 2023), <http://eprints.umsb.ac.id/1972/>.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penelitian kualitatif dapat diartikan pencarian (penyelidikan) sistematis dan terstruktur untuk mendapatkan data dan informasi yang bersangkutan dengan kualitas.

Sugiyono mengungkapkan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode Penelitian berhubungan erat dengan procedure, teknik, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok pula dengan metode penelitian yang ditetapkan.⁵³

Cruswell mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan yang menggunakan perspektif interpretatif untuk memahami fenomena sosial atau budaya dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data non-numerik melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen.⁵⁴

⁵³ Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung:Penerbit Alfabeta, 2017) h.9

⁵⁴ Elia Radianto, Interpretasi Modern tentang Teori dan Filosofis Penelitian, no. 1 (t.t.).

Sedangkan Lexy J. Moleong mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁵⁵

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan langsung dengan keadaan yang di lapangan agar mendapatkan data dan informasi secara akurat. Untuk itu dengan menggunakan penelitian kualitatif ini peneliti dapat memperoleh pemahaman dan penafsiran secara mendalam mengenai data yang diperoleh dari lapangan dengan fakta yang relevan tentang Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.

Disamping itu pada skripsi ini menggunakan Pendekatan penelitian Fenomenologi, fenomenologi merupakan mengenai pengetahuan yang bersumber dari kesadaran atau cara untuk menginterpretasikan suatu objek atau peristiwa secara sadar.⁵⁶ Menurut Creswell, fenomenologi adalah pendekatan dalam penelitian yang Didalamnya peneliti mengidentifikasi pengalaman manusia mengenai suatu fenomena tertentu, maka dari proses ini

⁵⁵ P. D. Sugiyono, metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan), *Metode Penelitian Pendidikan* 67 (2019).

⁵⁶ O. Hasbiansyah, Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi, *Mediator*, Vol. 9 No. 1(Juni, 2008), 163

peneliti mendeskripsikan gejala yang berasal dari pengalaman-pengalaman subjek.⁵⁷

Dengan demikian penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan Fenomenologi dengan judul Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai orang atau kelompok yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Sugiyono subjek penelitian adalah orang atau kelompok yang memiliki karakteristik tertentu yang diteliti.⁵⁸

Dapat disimpulkan bahwa Subjek Penelitian adalah individu, kelompok, atau fenomena yang menjadi fokus penelitian dan dipelajari untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Dalam pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Teknik *snowball sampling* merupakan suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus. Sugiyono mengungkapkan bahwa Teknik *snowball sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih beberapa orang sebagai sampel awal,

⁵⁷ Jhon W, Creswell, Research Design: pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed, (Yogyakarta: Putaka Pelajar, 2012), 20

⁵⁸ Sugiyono, metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan).

kemudian meminta mereka untuk merekomendasikan orang lain. Sedangkan menurut Lexy J. Moleong teknik *snowball sampling* adalah metode pengambilan sampel yang memanfaatkan jaringan sosial untuk mengidentifikasi partisipan.⁵⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *snowball sampling* merupakan suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus.

Sedangkan teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan penilaian sendiri terhadap sampel diantara populasi yang di pilih. Sugiyono menyatakan *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang sudah di pertimbangkan.⁶⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif.

Adapun dalam subjek penelitian pada skripsi ini adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan sepuluh siswa kelas VII A, delapan siswa kelas IX A dan kelas sembilan siswa kelas IX B, kepala sekolah atau wakil kepala sekolah.

⁵⁹ Nina Nurdiani, Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan, *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 5, no. 2 (1 Desember 2014): 1110, <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>.

⁶⁰ Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung Penerbit Alfabeta, 2017) h.231

C. Sumber Data

Dalam skripsi ini sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian kualitatif merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber aslinya, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang akurat, mendalam, dan relevan dengan topik penelitian.⁶¹ Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah atau wakil kepala sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam (PAI), sepuluh siswa kelas VII A, delapan siswa kelas IX A, sembilan siswa kelas IX B dan Modul Ajar.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah ada sebelumnya, tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti, dan digunakan untuk mendukung atau memperkaya data primer.⁶² Data sekunder penelitian ini bersumber dari bahan kepustakaan untuk mengetahui keadaan sekolah, guru, siswa, kondisi sarana dan prasarana sebagai penunjang dan pendorong dalam belajar dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

⁶¹ Sugiyono, metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan).

⁶² Beni Ahmad Saebani Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, Metodologi penelitian kualitatif, Bandung: Pustaka Setia, 2009.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala subyek atau obyek yang diteliti, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi yang khusus yang sengaja disengajakan.⁶³

Dalam pengumpulan data melalui observasi ini, penulis menggunakan observasi non partisipan. Observasi non partisipan adalah metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dimana peneliti mengamati subjek penelitian tanpa terlibat langsung dalam kegiatan. yang artinya penulis hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII A, IX A dan IX B di SMPN 2 Ujan Mas tentang Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum terjun langsung ke lapangan peneliti menyiapkan pedoman observasi yang nantinya

⁶³ John W., *Research Design* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, t.t.).

akan memudahkan peneliti dalam melakukan pengamatan dan mengumpulkan data lapangan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁶⁴

Disini yang menjadi subjek yang diwawancarai yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan sepuluh orang siswa kelas VII A, delapan orang siswa kelas IX A dan sembilan orang siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas. Berkaitan dengan masalah yang diteliti mengenai Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, yaitu metode pengumpulan data yang menggabungkan elemen struktur dan fleksibilitas. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyusun dan menyiapkan pedoman wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental

⁶⁴ Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung Penerbit Alfabeta, 2017) h.231

dari seseorang.⁶⁵ Maka dokumentasi adalah pendokumentasi, pengarsipan, dan pengapsahan peristiwa penting (dengan film, gambar, tulisan, dan sebagainya) sebagai dokumen.

Sugiyono mendefinisikan dokumentasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis dokumen resmi menggunakan instrument dokumentasi berbentuk *checklist*⁶⁶

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, prasasti, transkrip, surat kabar, majalah, notulen rapat, leger, agenda, dan sebagainya. Jelasnya, dalam melaksanakan teknik/metode dokumentasi, peneliti meneliti benda-benda tertulis, dan dalam arti yang lebih luas dapat juga berupa benda-benda peninggalan.⁶⁷

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan dokumentasi siswa saat proses pembelajaran, dokumentasi terkait dengan perangkat pembelajaran, dokumentasi guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dan dokumentasi sekolah dan dokumentasi data sekolah.

⁶⁵ Sugiyono, metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan).

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.2021 Hal 307

⁶⁷ Sukarman Syarnubi, *Metodologi Penelitian Kuntitatif Dan Kualitatif*, Bengkulu: LP2 STAIN Curup, hal. 113

E. Teknik Analisis Data

Menurut Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display dan *conclusion drawing/verification*. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut:⁶⁸

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Kegiatan memilih, menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan, sehingga dari reduksi data ini dapat ditarik kesimpulan dan dibuktikan.

2. *Data Display* (Penyajian data)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Penyajian data ini dapat dikatakan sebagai kategorisasi dengan menyusun sekumpulan data berdasarkan pola pikir, pendapat dan kriteria tertentu untuk menarik kesimpulan.

⁶⁸ Subana, Moersetyo Rahadi dan Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Pustaka Setia, Bandung, 2000), hal. 30

3. *Conclusion Drawing/verification*

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan, kesimpulan ini dibuktikan dengan cara menafsirkan berdasarkan kategori yang ada menggabungkan dengan melihat hubungan semua data yang ada secara holistik dan komprehensif.⁶⁹

F. Keabsahan Data Penelitian

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik:⁷⁰

1. Triangulasi sumber

Dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi sumber, yaitu untuk menguji data yang ada, kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan yang spesifik. Data yang telah dianalisis oleh peneliti

⁶⁹ Sudarwan Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2018.

⁷⁰ *Ibid.*, h. 340

sehingga menghasilkan kesimpulan kemudian diminta kesepakatan (membercheck) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi teknik

Dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, Bila dengan berbagai teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan yang dianggap benar.⁷¹

⁷¹ Sugiyono, metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan).

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran objektif wilayah

1. Sejarah Sekolah

SMP Negeri 2 Ujan Mas merupakan salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Ujan Mas yang berdiri pada tahun 1992 dan merupakan SMP Negeri 6 Kepahiang dan diubah pada tahun 1997 menjadi SMP Negeri 8 Kepahiang. Dalam perjalanan waktu Panjang SMP Negeri 2 Ujan Mas telah sembilan kali pergantian Kepala Sekolah, antara lain:

Tabel 4.1 Daftar Kepala Sekolah

No	Nama	Masa Jabatan
1	Ngatidjo	1992 s.d 1999
2	Ali Hanafiah	1999 s.d 2001
3	Baihaki Manan, S. Pd	2001 s.d 2004
4	Hartati, S. Pd	2004 s.d 2007
5	Lili Suryani, S. Pd	2007 s.d 2010
6	Nahuri, S. Pd	2010 s.d 2011
7	Azwardi, M. Pd	2011 s.d 2014
8	Drs. Rafik Alwi, MM	2014 s.d 2018
9	Aneliarisa, M. Pd	2018 s.d sekarang

Sumber: Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas⁷²

⁷² Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas

2. Visi Misi Sekolah

a. Visi

Sekolah Menengah sebagai lembaga pendidikan diharapkan menjadi tamatan yang memiliki kemampuan baik untuk kependidikan yang lebih tinggi maupun memiliki bakat mandiri di masyarakat yang selalu siaga terhadap bencana.

b. Misi

Berdasarkan visi yang dikembangkan melalui indikator-indikator tersebut di atas, maka misi SMP Negeri 2 Ujan Mas sebagai berikut:

1. Menumbuhkembangkan karakter warga sekolah yang religius, cerdas, disiplin, dan cinta tanah air.
2. Menumbuhkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dengan mendayagunakan IPTEK dan lingkungan sehingga mampu Menumbuhkan potensi secara optimal.
4. Melaksanakan pembelajaran pendidikan lingkungan hidup.
5. Mewujudkan warga sekolah yang sehat, kuat, terampil, dan sigap.
6. Menumbuhkan semangat berkompetisi dan bersaing secara sehat dan sportif.
7. Menumbuhkan upaya untuk pengurangan resiko bencana, baik secara individu ataupun kolektif.⁷³

⁷³ Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas

3. Daftar Tenaga Pendidik (Guru) Dan Tenaga Administrasi Sekolah

Tabel 4.2 Daftar Tenaga Pendidik dan Staf Administrasi

No	Nama	NIP	Pangkat	Jabatan
1	Aneliarisa, M.Pd	196907171995122004	IV.b	Kepsek
2	Dian Mestika, S.Pd	197407252000032002	IV.a	Wakasek
3	Salmina Baiti, S.Pd	196607312007012013	IV.a	Guru PKN
4	Feri Ferdian, SE	198005202010011019	III.d	Guru IPS
5	Susmiasih, S.Pd	198303092009042002	III.d	Guru B.Inggris
6	Yefita Putizanti, S.Pd	198704272011012008	III.d	Guru IPA
7	Rien Dioni Lestari, S.Pd	199207282015012001	III.b	Guru Matematika
8	Randi, S.Pd	199106252015011001	III.b	Guru B.Indo
9	Rika Cahyati, S.Pd.I	198404102023212036	IX	Guru BK
10	Ema Umami, S.Pd.I	198708082023212045	IX	Guru Pendidikan Agama Islam
11	Meji Vinando, S.Pd	199412242023211036	IX	Guru PJOK
12	Ria, SE	-	-	Guru Prakarya

No	Nama	NIP	Pangkat	Jabatan
13	Siti Hayu Hardiyanti, S.Pd	-	-	Guru Seni Budaya
14	Esra Turut Aritonang, S.Pd	-	-	Guru Bindo
15	Desi Oktasari, S.Pd	-	-	Guru Pendidikan Agama Islam
16	Shabira Septa Dwi Ningtias, S.Pd	-	-	Guru IPA
17	Hilda Tuneste, S.Pd	-	-	Guru MM
18	Dirghayusa	197108231993101001	III.b	Kaur TU
19	Erlenny Kornellya	-	-	Staf TU
20	Herman Sairi, A.Md.Tp	-	-	Staf TU
21	Syahril	-	-	Penjaga Sekolah

Sumber: Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas⁷⁴

⁷⁴ Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas

4. Data Siswa

Tabel 4.3 Data Siswa

Kelas	Perempuan	Laki laki	Jumlah siswa	Jml Rombel
VII	27	31	58	2
VIII	24	41	65	2
IX	27	28	55	2
Total	78	100	178	6

Sumber: Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas⁷⁵

5. Letak Geografis SMP Negeri 2 Ujan Mas

- Sebelah Barat berbatasan dengan kebun penduduk
- Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Raya
- Sebelah Utara berbatasan dengan Ruamah penduduk
- Sebelah Selatan berbatasan dengan rumah penduduk⁷⁶

B. Temuan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMPN 2 Ujan Mas dengan judul Implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas, Telah dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 sampai dengan 20 mei 2025. Dapatlah peneliti paparkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Adapun beberapa hasil temuan terkait dengan rumusan masalah yang telah peneliti lakukan dapat dilihat pada bahasan berikut:

⁷⁵ Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas

⁷⁶ Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas

1. Implementasi Aplikasi *Canva* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebelum memulai proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* tentu adanya perencanaan harus dibuat oleh guru Pendidikan Agama Islam agar capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Adapun aplikasi yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembuatan media pembelajarannya adalah aplikasi *Canva* dengan media berupa *power point* (PPT) adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Membuka aplikasi *Canva*

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam membuka aplikasi *Canva* guru menggunakan aplikasi *Canva* langsung tanpa melalui *website*.⁷⁷ Hal ini diperkuat juga dengan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema Umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Untuk menggunakan aplikasi *Canva* saya menggunakan aplikasinya langsung dan memakai akun khusus guru, karena di *Canva* itu tersedia *Canva* khusus guru yang dimana guru bisa menggunakan banyak fitur secara gratis, hal ini memudahkan saya untuk mendapatkan fitur gratis dalam mengkreasikan media *power point* yang akan dibuat⁷⁸

⁷⁷ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.40 WIB

⁷⁸ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB., Jam 09.10 WIB., Jam 09.10 WIB.

Jadi dapatlah disimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Ujan Mas menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran bukan menggunakan *website*.

b. Membuat akun *Canva*

Dalam penggunaan aplikasi *Canva* tentu adanya akun yang harus dimiliki oleh guru, observasi yang peneliti lakukan terlihat bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) saat membuat akun *Canva* tidak terdapat kesulitan, dan akun yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan gmail sekolah.⁷⁹ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menyatakan bahwa tidak terdapat kesulitan membuat akun karena disediakan akun *Canva* khusus.⁸⁰ Selaku guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Tidak ada kesulitan dalam membuat akun, karena disediakan akun *Canva* khusus guru, jadi setiap guru memiliki akun *Canva* khusus guru untuk mendesain materi pembelajaran, kalau untuk siswa ada akun khusus siswa. Dalam membuat akun *Canva* sangatlah mudah dan saya tidak mengalami kesulitan dan hambatan apapun.⁸¹

Dari wawancara diatas tergambar bahwa adanya akun guru yang dibuat oleh sekolah dan juga adanya akun google khusus siswa

⁷⁹ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

⁸⁰ Observasi pada tanggal 17 April 2025, Jam 09.15 WIB.

⁸¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

terkait penggunaan *Canva*. Hal ini juga sesuai dengan ungkapan peserta didik, Lorensa kelas IX A mengatakan bahwa:

Saya menggunakan akun google khusus siswa, karena sekolah menyediakan akun email khusus. Dimana saya bisa menggunakannya untuk membuka aplikasi *Canva*, biasanya kalau pelajaran lain seperti pelajaran Bahasa Inggris kami ada tugas memakai aplikasi *Canva* kalau pelajaran PAI biasanya pada saat belajar memakai *Quizizz* saja.⁸²

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam membuat akun *Canva*, guru menggunakan akun gmail dari sekolah, dan dalam penggunaannya guru menggunakan akun *Canva* khusus guru yang dimana guru dapat mengakses berbagai fitur gratis, dan untuk siswa itu menggunakan akun *Canva* untuk umum.

c. Memilih *Presentation* pada tampilan beranda *Canva*

Tentunya dalam pembuatan media pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) harus menentukan terlebih dahulu apa yang mesti dibuat untuk menunjang proses pembelajaran dan media yang akan ditampilkan di dalam kelas, hal ini tentunya diperlukan ide-ide yang cemerlang oleh guru untuk membuat ide-ide tersebut. Observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terlebih dahulu menentukan terlebih dahulu apa yang akan dibuat di aplikasi *Canva*.⁸³ Hal ini diperkuat dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema Umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

⁸² Lorensa, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas Wawancara 24 April 2025

⁸³ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

Sebelum-sebelumnya memang sudah ada ide nya, namun saat masuk di aplikasi *Canva* itu untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam itu hanya sedikit pilihannya, jadi harus di cari terlebih dahulu di google materinya, contohnya gambar bacaan sholat, di download terlebih dahulu dari google kemudian baru dimasukkan ke *Canva* nya.⁸⁴

Dari wawancara tersebut peneliti juga melihat bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mencari materi di google terlebih dahulu untuk menuangkannya kedalam aplikasi *Canva*.⁸⁵ Jadi dapatlah peneliti simpulkan bahwa guru memikirkan terlebih dahulu ide yang akan dibuat terlebih dahulu, kemudian barulah guru melakukan langkah memilih template dan desain yang akan digunakan.

d. Memilih *Template* untuk memilih desain *Power Point*.

Setelah menemukan ide maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mendesain template yang akan digunakan dalam *Power Point*. Observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa guru lebih sering membuat template sendiri yang akan digunakan dibandingkan menggunakan template yang tersedia di aplikasi *Canva*.⁸⁶ Hal ini juga sesuai dengan wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

⁸⁴ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

⁸⁵ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

⁸⁶ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

Biasanya untuk pelajaran agama itu tergantung materinya apa, template di *Canva* itu diambil backgroundnya saja baru diganti disesuaikan dengan materi yang ingin dibuat, saya jarang menggunakan template yang sudah disediakan, karena temanya pembelajaran tentang Pendidikan Agama Islam, jadi template yang dibuat itu harus disesuaikan dengan tema materi.⁸⁷

Selain itu Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema Umami, S.Pd.I menambahkan bahwa: “Kalau saya pribadi karena melihat pengalaman kuliah kemarin, anak itu lebih paham dengan menggunakan PPT. Jadi saya lebih sering menggunakan PPT. ketika dalam memilih template harus disesuaikan dengan tema materi yang akan dibuat.”⁸⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan desain template *Power point* guru Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih sering membuat sendiri dibandingkan menggunakan template yang sudah tersedia.

- e. Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan *Power point* sesuai keinginan

Setelah itu langkah selanjutnya adalah guru memilih bahan ajar yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Canva*. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam memilih template yang sesuai dengan materi ada beberapa kriteria yang menjadi

⁸⁷ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

⁸⁸ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

pertimbangannya.⁸⁹ Disamping itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Pertimbangan nya biasanya dilihat dari materi dan template yang sesuai dengan materi, sejauh ini PPT yang lebih sering digunakan pada elemen SKI karena berkaitan dengan sejarah. Jadi untuk menjelaskan tentang sejarah atau cerita cerita saya menggunakan PPT yang dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak bosan, selain itu ada juga kadang fiqih, akidah akhlak pokoknya tergantung materi bisa tidak di buat PPT nya.⁹⁰

Pertimbangan dalam memilih materi yang akan digunakan dalam membuat *power point* contohnya adalah materi sejarah yang dimana apabila guru hanya menjelaskan dengan cara ceramah maka siswa akan cepat bosan. Hal ini sesuai dengan ungkapan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami S.Pd.I menambahkan bahwa:

Karena materi SKI berkaitan dengan sejarah jadi jika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah maka siswa akan cepat bosan. begitu juga pada elemen fikih dan akidah akhlak harus melihat terlebih dahulu materinya tentang apa seperti materi bersuci dan asmaul husna. Dengan menggunakan kreasi PPT yang menarik dapat Menumbuhkan rasa semangat siswa dalam belajar. Dan karena saya baru menggunakan aplikasi *Canva* ini jadi saya hanya menggunakan gambar untuk mengkreasikannya. Gambar yang biasanya saya gunakan saya

⁸⁹ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

⁹⁰ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

mencari terlebih dahulu referensinya di google kemudian saya masukan didalam aplikasi *Canva*.⁹¹

Jadi dapat disimpulkan bahawa dalam penggunaan aplikasi *Canva* guru menggunakan nya pada elemen SKI karena berkaitan dengan sejarah materi bersuci pada elemen fiqih, dan materi asmaul husna pada elemen akidah akhlak. Pertimbangan ini dilakukan guru karena seperti contoh dalam materi SKI banyak terdapat cerita-cerita yang membuat siswa mudah bosan mendengarkannya jika hanya dengan metode ceramah begitu juga pada materi fiqih dan akidah akhlak.

f. Menyimpan desain *Power point*

Setelah membuat desain guru langsung mendownload desain tersebut agar mudah digunakan ketika didalam kelas. dari observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa ketika guru sudah membuat desain *power point* maka desain tersebut akan langsung didownload.⁹² Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Saya biasanya langsung mendownload desain yang sudah dibuat tadi. Untuk memastikan tidak terjadi hal hal yang tidak

⁹¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

⁹² Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

di inginkan seperti desain yang dibuat tadi hilang, jadi biasanya saya langsung mendownload nya. Jadi apabila nanti ketika akan menampilkan didalam kelas jadi tidak perlu lagi membuka aplikasi *Canva*.⁹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru akan langsung mendownload dan menyimpan hasil *power point* yang sudah dibuat, hal ini dilakukan untuk memudahkan guru juga saat nanti akan mempresentasikan *power point* dengan menggunakan proyektor saat didalam kelas.

g. *Power point* dibagikan dalam bentuk link

Setelah menyimpan *power point* yang sudah dibuat tadi maka guru akan menampilkan langsung *power point* didalam kelas menggunakan proyektor tanpa membagikan melalui link. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa ketika guru menampilkan hasil presentasi yang sudah didownload menggunakan proyektor ketika dalam proses pembelajaran.⁹⁴ Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Saya langsung menampilkan *power point* yang sudah dibuat tadi di *infocus* ketika sedang belajar dikelas. Terlebih dahulu *power point* yang sudah dibuat didownload terlebih dahulu, jadi dalam menampilkan *power point* itu sudah dalam bentuk

⁹³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

⁹⁴ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

file, ini juga memudahkan guru karena ketika sudah dalam bentuk file PPT bisa dibuka tanpa menggunakan internet.⁹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan proyektor ketika menampilkan *power point* didalam kelas tanpa membagikan desain tersebut dengan siswa melalui link.

Setelah melakukan perencanaan dalam membuat desain *power point* melalui aplikasi *Canva* maka selanjutnya yang akan dilakukan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan proses implementasi *power point* dalam proses pembelajaran. Adapun pertimbangan yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sebagai berikut:

a. Elemen yang menggunakan aplikasi *Canva*

Setelah melakukan perencanaan guru Pendidikan Agama Islam melakukan pertimbangan pada elemen mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point*. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas. Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

⁹⁵ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Saya menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran hanya digunakan pada elemen SKI, Akidah akhlak dan Fiqih saja. menurut saya tiga elemen tersebut yang cocok menggunakan *Canva* dalam bentuk *power point*. Contohnya dalam elemen fiqih saya menggunakan *Canva* untuk menjelaskan tata cara bersuci seperti berwudhu. Sedangkan untuk elemen SKI digunakan untuk menjelaskan sejarah dinasti ummayyah.⁹⁶

Sementara itu peneliti juga melakukan observasi untuk memperkuat hasil wawancara yang peneliti lakukan. Adapun hasil dari observasi ditemukan bahwa guru menjelaskan materi asmaul husna dan sejarah didalam kelas menggunakan *power point*, guru membuat kreasi didalam *power point* tersebut agar menarik. Begitupun dengan respon siswa yang semangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. menurut salah satu pendapat siswa Habibi kusumo yang mengatakan materi pada elemen SKI ini adalah materi yang paling sulit dipahami siswa.⁹⁷

Berdasarkan wawancara dengan okta talia salah satu siswa kelas IX B menjelaskan:

Ketika didalam kelas guru Pendidikan Agama Islam Menggunakan *power point* pada materi sejarah dan fiqih saja. Didalam *power point* terdapat poin poin materi yang penting, jadi dengan menggunakan *power point* saya dan siswa lainnya lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.⁹⁸

⁹⁶ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

⁹⁷ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

⁹⁸ Okta Talia, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Hal ini sejalan dengan pendapat habibi kusumo utomo salah satu siswa kelas IX B menjelaskan:

Guru Pendidikan Agama Islam tidak selalu menggunakan *power point* dalam pembelajaran hanya beberapa kali saja, untuk menjelaskan materi yang tidak bisa dipahami siswa dengan cepat, apalagi jika materinya panjang atau sulit dipahami oleh siswa, seperti pada materi SKI dan Fiqih yang membutuhkan penjelasan.⁹⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa *Canva* tidak selalu digunakan dalam proses pembelajaran, *Canva* digunakan hanya pada elemen fiqih, akidah akhlak dan SKI saja.

b. Materi yang menggunakan aplikasi *Canva*

Selanjutnya guru Pendidikan Agama Islam menentukan materi yang menggunakan aplikasi *Canva* untuk ditampilkan dalam bentuk *Power point*. Hal yang menjadi pertimbangannya yaitu kesesuaian materi untuk dibuat menjadi bentuk *power point*. Berdasarkan observasi yang dilakukan tergambar bahwa guru hanya menggunakan *Canva* pada materi di elemen tertentu saja yaitu elemen akidah akhlak, SKI, dan fiqih.¹⁰⁰ Sejalan dengan itu peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

⁹⁹ Habibi Kusumo, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁰⁰ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

Saat ini saya hanya menggunakan aplikasi *Canva* untuk menjelaskan materi saja. Untuk menjelaskan materi yang menurut saya butuh hal yang menarik agar siswa dapat mudah mengerti materi, seperti materi SKI untuk menjelaskannya saya menggunakan media dari *Canva*. Sehingga belajar lebih menyenangkan.¹⁰¹

Hal ini sesuai dengan pendapat Aril Anggara salah satu siswa kelas IX B menjelaskan:

Guru menggunakan *Power point* Untuk menjelaskan materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Power point* siswa-siswi menjadi lebih paham dalam memahami materi, karena isi dan tampilan dari *Power point* tersebut menarik dan berisi penjelasan yang lebih ringkas dan jelas membuat materi lebih mudah dipahami.¹⁰²

Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema Umami, S.Pd.I juga menambahkan bahwa:

Tergantung materinya, saat ini lebih sering digunakan pada materi Akidah akhlak, Fiqih dan SKI. Karena materi akidah akhlak, fiqih dan SKI ini yang paling cocok dan bagus digunakan dengan menggunakan media PPT. Kalau untuk elemen lainnya itu tidak terlalu sulit jadi tidak perlu menggunakan PPT untuk menjelaskannya.¹⁰³

Guru menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* sebagai media pembelajaran yang telah di konfirmasi dengan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan juga di konfirmasi dengan dokumentasi berikut:

¹⁰¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁰² Aril Anggara, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁰³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.



Gambar 4.1 *power point* digunakan sebagai media pembelajaran

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran, guru juga membuat *power point* dengan poin-poin materi yang penting jadi membuat pembelajaran lebih mudah diingat oleh siswa.

c. Mengecek ketersediaan sarana dan prasarana

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) melakukan tentu melakukan perencanaan dengan mengecek terlebih dahulu ketersediaan sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mengecek ketersediaan sarana dan prasarana berupa proyektor, speaker dan lain-lain.¹⁰⁵ Peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Iya, biasanya di cek terlebih dahulu ketersediaan proyektor nya di ruang multimedia, dan juga biasanya mengecek kondisi proyektor tersebut apakah baik atau tidak. Tetapi jarang sekali apabila proyektor tidak tersedia atau rusak,

¹⁰⁴ Dokumentasi media *Canva* berupa *Power Point* dalam pembelajaran

¹⁰⁵ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

biasanya sekolah selalu menyediakan beberapa proyektor dalam ruangan multimedia.¹⁰⁶

Lebih lanjut peneliti juga melakukan observasi di Ruang multimedia terkait:



Gambar 4.2 Ruang multimedia untuk membantu proses pembelajaran

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) melakukan pengecekan terlebih dahulu terkait sarana dan prasarana yang ada di SMPN 2 Ujan Mas

Namun dalam penggunaan sarana dan prasana tentu ada waktu ketika proyektor tidak tersedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan tergambar bahwa solusi yang dilakukan guru apabila proyektor tidak tersedia yaitu dengan menjelaskan dengan metode konvensional.¹⁰⁸ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam

¹⁰⁶ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁰⁷ Dokumentasi Ruang multimedia SMPN 2 Ujan Mas

¹⁰⁸ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

(PAI) terkait solusi yang akan dilakukan apabila proyektor tidak tersedia dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Solusi nya apabila proyektor tidak tersedia atau rusak, saya biasanya menjelaskan materi dengan manual saja, yaitu dengan cara membacakan hasil *Power point* yang sudah dibuat. Jadi *Power point* tetap digunakan untuk menjelaskan materi tetapi saya sebagai guru tidak menampilkan *Power point* tersebut di proyektor.¹⁰⁹

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Firzi olivia salah satu siswa kelas IX A yang menjelaskan:

Hal yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam jika proyektor yang akan digunakan untuk belajar tidak tersedia, maka biasanya guru akan menjelaskan saja seperti biasa dan menulis dipapan tulis tanpa menampilkan *Power point* di proyektor, tetapi guru tetap menggunakan *Power point* yang sudah dibuat.¹¹⁰

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa solusi yang akan dilakukan guru apabila proyektor tidak tersedia yaitu dengan cara guru menjelaskan dengan metode konvensional.

d. Menampilkan *power point* (PPT) dalam proses pembelajaran

Setelah menentukan elemen, materi dan mengecek ketersediaan sarana dan prasarana, guru Pendidikan Agama Islam akan melakukan proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah

¹⁰⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹¹⁰ Firzi Olivia, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu, yang pertama dimulai dengan membaca Al-Qur'an sebagai upaya membiasakan siswa agar membaca Al-Qur'an setiap hari, yang kedua guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti Modul ajar atau RPP, proyektor, laptop dan lainnya, yang ketiga guru Pendidikan Agama Islam membuka pembelajaran sekaligus memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa untuk mengingat materi sebelumnya, yang ke empat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, selanjutnya guru Pendidikan Agama Islam menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point*.¹¹¹

Guru Pendidikan Agama Islam menampilkan *Power point* sebagai media untuk membantu dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan tergambar bahwa guru menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sebagai media untuk menjelaskan materi dengan menampilkan *power point*.¹¹² Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Saya menggunakan aplikasi *Canva* untuk menjelaskan materi dengan membuat *power point*. Untuk menggunakan

¹¹¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹¹² Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

aplikasi *Canva* dalam penilaian mungkin saat ini belum saya gunakan namun kedepannya saya akan mencoba menggunakan aplikasi *Canva* untuk penilaian agar ada peningkatan kualitas belajar dan minat belajar siswa juga bertambah.¹¹³

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Firzi olivia salah satu siswa kelas IX A menjelaskan bahwa:“Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan *Canva* yang berupa *power point* sebagai media untuk membantu dalam menjelaskan materi, guru menampilkan *power point* ketika didalam kelas dengan menggunakan *infocus*.”¹¹⁴

Power point digunakan untuk menjelaskan materi saat pembelajaran, hal ini di konfirmasi dengan dokumentasi berikut:



115

Gambar 4.3 *Power point* digunakan untuk menjelaskan materi

¹¹³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹¹⁴ Firzi Olivia, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹¹⁵ Dokumentasi dalam proses pembelajaran

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran aplikasi *Canva* digunakan guru sebagai media untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.

Selanjutnya peneliti akan memaparkan terkait dengan minat siswa dengan Implementasi penggunaan aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun implementasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Implementasi Aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam menumbuhkan rasa senang siswa

Perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan salah satu indikator minat belajar. Observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan ketika guru Pendidikan Agama Islam mulai menggunakan media *power point* (PPT) yang dibuat melalui aplikasi *Canva* dalam pembelajaran di kelas. Terlihat ketika guru menjelaskan materi menggunakan *power point* siswa terlihat fokus memperhatikan tampilan slide yang menarik dan penuh warna. Beberapa siswa bahkan tampak aktif mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru. Dari awal materi disampaikan beberapa siswa tampak tersejurn dan ada yang berkomentar secara spontan mengatakan bahwa bagus sekali

tampilan ppt nya, saat guru menjelaskan materi secara aktif siswa menanggapi pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya menumbuhkan estetika presentasi, tetapi juga menciptakan ketertarikan emosional yang membuat siswa merasa nyaman dan senang berada dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif merespons pertanyaan guru dan lebih percaya diri saat diminta untuk menyampaikan pendapat.¹¹⁶ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengungkapkan bahwa:

Dengan penggunaan *Canva* didalam pembelajaran membantu menumbuhkan minat dan semangat siswa. Dengan menggunakan *power point* mebuat materi disajikan lebih menarik dengan menggunakan gambar gambar yang menarik. Hal ini membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar dan juga tidak mudah bosan. Sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa tampak tersenyum dan tertawa saat ada animasi atau gambar yang menarik dan menunjukkan ekspresi tertarik saat melihat slide *power point* saat ditampilkan.¹¹⁷

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang mengungkapkan perasaan senang saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Pendapat Enggel Arivo salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

¹¹⁶ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

¹¹⁷ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Iya saya merasa senang belajar PAI dengan menggunakan *power point*, saya jadi tidak mengantuk dan merasa semangat sejak awal pembelajaran karena tertarik dengan tampilan *power point* yang warnanya terang, banyak gambar seperti orang sholat, membaca Al-Qur'an dan gambar lucu-lucu yang membuat teretawa.¹¹⁸

Sejalan dengan itu pendapat dari Abdal Romadhon salah satu siswa kelas VII A menjelaskan:

Menurut saya dengan menggunakan *Canva* berupa *power point* dalam pelajaran PAI dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, karena siswa menjadi semangat ketika guru menggunakan *Canva* dalam bentuk *power point* dalam pembelajaran, suasana kelas juga menjadi lebih menyenangkan. Saya juga sering berpartisipasi ketika guru menyuruh membaca materi di *power point*.¹¹⁹

Siswa dengan fokus dan tersenyum memperhatikan saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan *power point* hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Siswa menjadi senang dan tidak mengantuk saat guru menjelaskan menggunakan *power point*

¹¹⁸ Enggel Arivo, Siswa Kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹¹⁹ Abdal Romadhon, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

¹²⁰ Dokumentasi saat pembelajaran

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam pembelajaran membuat siswa menjadi senang dan lebih fokus dalam memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran.

- b. Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa

Selanjutnya indikator merasa tertarik, dari observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, tampak jelas bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power Point* mampu menumbuhkan rasa tertarik siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai materi yang disampaikan. Hal ini tampak sejak guru mulai menayangkan slide presentasi yang dirancang melalui *Canva*, penuh warna, ikon yang menarik, serta gambar yang relevan dengan tema ke islaman. Terlihat banyak siswa yang tampak penasaran dan menunjukkan ekspresi wajah yang antusias, seperti tersenyum, mengangguk, bahkan sesekali berkomentar positif terhadap desain slide yang ditampilkan. Selain itu peneliti juga melihat beberapa siswa terlihat ketika guru menampilkan pengertian asmaul husna mereka ikut menjelaskan maknanya kepada teman sebangkunya. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik secara langsung berdampak pada meningkatnya ketertarikan mereka terhadap pelajaran. Selain itu,

keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab juga meningkat, yang sebelumnya cenderung pasif kini mulai menunjukkan partisipasi aktif.¹²¹

Hal ini diungkapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Berdasarkan pengalaman saya dengan penggunaan *power point* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat siswa lebih tertarik dan antusias. Dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran banyak terjadi perubahan, yang dimana awalnya siswa kurang tertarik belajar agama berubah menjadi antusias dalam belajar agama.¹²²

Pendapat siswa juga menyatakan bahwa dalam mengikuti proses pembelajaran selama di dalam kelas siswa merasakan ketertarikannya dengan *power point* yang ditampilkan, Andin Juni Astri salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

Menurut saya belajar dengan adanya *power point* jadi lebih menarik, karena tampilannya lebih menarik dan tidak hanya berisi tulisan saja, saya merasa tertarik dengan penggunaan *Canva* karena tampilannya yang menarik, saya lebih konsentrasi dengan melihat gambar di *power point*, saya sering menulis rangkuman di *power point* yang ditampilkan.¹²³

Hal ini juga sependapat dengan Gio Ardiansyah salah satu siswa kelas VII A menjelaskan:

¹²¹ Observasi pada, Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08:20 WIB

¹²² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹²³ Andin Juni Astri, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Belajar dengan menggunakan *Canva* membuat belajar PAI jadi lebih asik, belajar dengan suasana berbeda, jadi tidak mudah bosan, karena biasanya belajar hanya dengan mendengarkan guru menjelaskan saja, tetapi dengan belajar menggunakan *Canva* kami juga bisa melihat materi yang guru buat menjadi *power point*. Saya semangat yang sebelumnya saya sering keluar saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam pas waktu pakai *power point* saya lebih nyaman di kelas¹²⁴

Guru membuat *power point* dan menampilkan didepan kelas, untuk hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Guru membuat *power point* yang menarik

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *power point* dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar, siswa menjadi lebih antusias karena guru membuat desain *power point* yang menarik.

¹²⁴ Gio ardiansyah, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

¹²⁵ Dokumentasi Media *power point* dalam pembelajaran

- c. Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam menumbuhkan keterlibatan siswa

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power Point* mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini terlihat sejak awal guru memulai pembelajaran dengan menampilkan slide hasil desain dari *Canva* yang dipenuhi elemen visual menarik, serta tata letak konten yang rapi dan tidak membosankan. Siswa terlihat memperhatikan dengan seksama setiap tampilan slide yang disajikan. Ketika guru berpindah dari satu slide ke slide berikutnya, siswa tampak mengikuti dengan antusias, menunjukkan bahwa daya tarik visual yang ditawarkan *Canva* mampu mempertahankan fokus dan perhatian mereka sepanjang proses pembelajaran. Ketertarikan ini juga tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, serta keaktifan mereka dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan guru.¹²⁶ Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Dengan penggunaan *Canva* dalam bentuk *power point* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat membantu

¹²⁶ Observasi pada, Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

Menumbuhkan keterlibatan siswa. Dengan tampilan PPT yang menarik siswa menjadi tidak mengantuk dan bosan dan antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan PPT juga memudahkan saya dalam menyampaikan materi secara terstruktur sehingga siswa dapat menangkap poin poin penting dengan cepat. Selain itu saya sering menanyakan pertanyaan singkat untuk mengajak siswa berpikir dan berdiskusi, hal ini membuat mereka tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran.¹²⁷

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, Enggel Arivo siswa kelas IX A menjelaskan:

Dengan belajar menggunakan PPT saya merasa lebih mudah mengikuti pelajaran karena materi lebih jelas, guru biasanya menampilkan poin poin yang penting, jadi saya bisa lebih tau inti dari materi yang dipelajari. Terkadang guru juga memberikan pertanyaan langsung jadi kami bisa menjawab, itu membuat saya menjadi lebih terlibat dalam belajar.¹²⁸

Bella Amelia salah satu siswa kelas VII A juga menjelaskan:

Biasanya saat belajar PAI saya hanya mendengarkan guru menjelaskan materi saja, jadi saya kurang terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi saat guru menggunakan *Canva* dalam pembelajaran saya menjadi lebih aktif untuk bertanya dengan guru saat ada penjelasan yang kurang saya pahami.¹²⁹

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:

¹²⁷ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹²⁸ Enggel Adevio, S.Pd.I, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹²⁹ Bella amelia, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025



Gambar 4.6 Siswa terlibat aktif saat pembelajaran

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Canva* dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa menjadi aktif dalam bertanya baik saat guru menjelaskan materi atau saat berdiskusi.

d. Implementasi aplikasi *Canva* dalam menarik perhatian siswa

Hasil observasi yang dilakukan terlihat bahwa implementasi aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa. Saat guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam menggunakan media presentasi yang dibuat melalui *Canva*, tampak bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dibanding saat guru menggunakan media konvensional seperti slide *Power Point* biasa atau papan tulis. Hal ini ditandai dengan meningkatnya fokus siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka tampak lebih antusias memperhatikan materi yang ditampilkan

¹³⁰ Dokumentasi saat proses pembelajaran

karena desain slide yang penuh warna, ilustrasi yang relevan, serta susunan materi yang lebih ringkas dan mudah dipahami secara visual.¹³¹ Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Iya, dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran siswa menjadi lebih antusias. *Canva* menyediakan berbagai elemen desain yang menarik, dengan menggunakan desain yang menarik maka materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa, misalnya *power point* tentang materi sejarah dapat disajikan dengan lebih menarik.¹³²

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, Enggel Adevio salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

Belajar lebih menarik dengan menampilkan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam bentuk PPT. *Canva* memiliki tampilan dan desain yang keren, ketika guru menggunakan *Canva* untuk membuat materi seperti *power point*, maka tampilannya jadi lebih menarik dan membuat saya lebih fokus saat belajar.¹³³

Dengan penggunaan aplikasi *Canva* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:

¹³¹ Observasi pada, Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

¹³² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹³³ Enggel Arivo, Siswa Kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025



134

Gambar 4.7 Aplikasi Canva menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran

- e. Implementasi aplikasi *Canva* dalam menumbuhkan hasil belajar siswa

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power Point* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tampak dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka menunjukkan fokus yang lebih tinggi saat materi disampaikan melalui slide yang menarik dan interaktif. Siswa yang sebelumnya terlihat pasif dan kurang responsif mulai menunjukkan ketertarikan dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Bahkan, dalam sesi evaluasi akhir pembelajaran, sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal dengan jawaban yang tepat, dan terlihat mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan contoh-contoh dalam

¹³⁴ Dokumentasi dalam proses pembelajaran

kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa dengan tampilan presentasi yang menarik, mereka merasa lebih mudah mengingat dan memahami isi materi, dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan papan tulis atau media yang monoton.¹³⁵ Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Setelah menggunakan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam saya melihat adanya peningkatan yang cukup baik pada hasil belajar siswa. Dengan *power point* membantu menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu perhatian siswa siswa selama pembelajaran meningkat karena ketertarikan mereka pada *power point* yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran.¹³⁶

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, Muhammad Alif Aufa Ashar salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

Menurut saya, belajar dengan bantuan *power point* sangat membantu karena materi pembelajarannya jadi lebih mudah dipahami. Saya juga lebih bersemangat dalam belajar dan bisa lebih cepat mengingat isi materi. Nilai saya juga lebih meningkat dibandingkan sebelumnya, karena saya lebih fokus saat pelajaran berlangsung.¹³⁷

¹³⁵ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 08.20 WIB

¹³⁶ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹³⁷ M alif aufa ashar, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

No	Nama	Nilai				Keterangan
		Ulangan Harian	Ulangan Tengah	Ulangan Akhir	Rata-rata	
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

Gambar 4.8 Daftar Nilai Siswa

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam bentuk *power point* dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa.

2. Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas

Wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 21 April 2025 menyatakan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* guru Pendidikan Agama Islam sudah mahir dalam menggunakannya, sudah bisa mengkreasikan soal-soal dengan berbagai fitur.¹⁴⁰ hal ini di konfirmasi dengan jawaban wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yang mengatakan bahwa:

Sejauh ini Iya, saya sudah lumayan mahir dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, saya sudah bisa mengoperasikan aplikasi *Quizizz* dengan baik dan benar. Jadi sebelum proses belajar biasanya saya menyiapkan materi dan

¹⁴⁰ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

membuat kuis sebelumnya dirumsh untuk digunakan pada pembelajaran di kelas nantinya.¹⁴¹

Dari hasil wawancara diatas tergambar bahwa guru Pendidikan Agama Islam sudah mahir dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. untuk memperkuat pendapat ini peneliti juga melakukan wawancara dengan Adelia Putri salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

Menurut saya guru Pendidikan Agama Islam sudah mahir dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru Pendidikan Agama Islam dapat membuat soal soal yang menarik dan bisa mengoperasikanya dengan lancar. Biasanya guru Pendidikan Agama Islam membuat soal menjadi berbagai macam kreasi, seperti membuat soal pilihan ganda, mengatur waktu pengerjaan pada setiap soal.¹⁴²

Selain guru Pendidikan Agama Islam yang sudah mahir dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* guru Pendidikan Agama Islam juga mengungkapkan bahwa alasannya menggunakan aplikasi *Quizizz* karena tampilannya yang menarik sehingga membuat siswa juga tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini diungkapkan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I juga mengatakan bahwa:

Saya tertarik menggunakan aplikasi *Quizizz* karena dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* saya dapat membuat media pembelajaran yang menarik maka siswa juga akan lebih tertarik dalam belajar, karena dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa juga bisa belajar sambil bermain, tampilannya dalam aplikasi *Quizizz* seperti game membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengerjakan kuis.¹⁴³

¹⁴¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁴² Adelia Putri, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁴³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Berdasarkan jawaban guru Pendidikan Agama Islam dapat di tarik kesimpulan bahwa pada tahap perencanaan sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* guru sudah bisa dan mahir dalam menggunakan dan mengoperasikannya.

Selanjutnya peneliti akan memberikan ulasan terkait dengan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut ini adalah ulasan terkait dengan perencanaan yang di buat oleh guru Pendidikan Agama Islam, adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*:

a. Membuka Menu *Browser*.

Sebelum mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru melakukan beberapa perencanaan, yang pertama adalah dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi khusus guru hal ini terlihat saat peneliti melaukan observasi.¹⁴⁴ guru Pendidikan Agama Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Langkah-langkahnya yang pertama kita buka dulu *Quizizz* di google atau di aplikasi *Quizizz* langsung, ini bisa masuk untuk umum atau sebagai guru, kami menggunakan akun guru karena banyak fitur-fitur gratis nya disitu. Kalau umum maka ada beberapa fitur berbayar. Didalam aplikasi tersebut memang sudah disediakan fitur gratis untuk guru.¹⁴⁵

¹⁴⁴ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁴⁵ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Lebih lanjut Guru Pendidikan Agama Islam menambahkan bahwa tidak ada kendala saat proses *sign-in* didalam aplikasi *Quizizz* karena akun yang sudah dibuat maka akan otomatis tertaut. Ibu Ema umami, S.Pd.I juga mengungkapkan bahwa:

Untuk kendala yang terjadi, saya rasa tidak ada kendala saat proses *sign-in* karena akun nya akan langsung otomatis tertaut. Jadi memudahkan guru Pendidikan Agama Islam saat ingin masuk lagi kedalam aplikasi *Quizizz*, jadi saat sudah ada akun maka akun tersebut akan tertaut didalam aplikasi *Quizizz* berbeda dengan masuk lewat *website*.¹⁴⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa saat membuka aplikasi *Quizizz* guru menggunakan fitur *Quizizz* khusus guru karena didalam aplikasi *Quizizz* itu terdapat pilihan menu aplikasi *Quizizz* yang bisa digunakan untuk guru atau siswa.

b. Membuka situs *Quizizz*

Selanjutnya adalah untuk menggunakan *Quizizz* terdapat dua cara yaitu dengan menggunakan web atau aplikasi langsung. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa untuk menggunakan *Quizizz* guru dan siswa tidak mengakses melalui web tetapi menggunakan aplikasi *Quizizz* secara langsung. Untuk guru itu menggunakan gmail sekolah khusus guru dan siswa mempunyai akun akses sebagai siswa, selama proses *sign-in* tidak terdapat kendala yang

¹⁴⁶ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

menghambat.¹⁴⁷ Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* guru dan siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* secara langsung, untuk akun gmailnya itu saya menggunakan akun gmail khusus guru dari sekolah begitupun juga dengan siswa ada gmail khusus siswa atau kami juga membolehkan memakai akun gmail siswa sendiri karena tampilan pada aplikasi khusus guru dan siswa itu berbeda.¹⁴⁸

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Vinza Fitria siswa kelas IX B yang menyatakan bahwa:

Untuk masuk ke aplikasi *Quizizz* itu kami menggunakan aplikasi secara langsung, dan kami sejauh ini tidak mengalami kendala, karena kami di bimbing oleh guru dengan baik. Jadi saya dan siswa lainnya mudah saat proses masuk kedalam aplikasi *Quizizz*, didalam aplikasi ini juga apabila sudah *login* maka akun akan otomatis tertaut.¹⁴⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* itu guru dan siswa itu menggunakan aplikasi langsung, untuk guru menggunakan gmail khusus untuk guru yang bisa membuka banya fitur secara gratis, dan siswa menggunakan akun khusus siswa.

¹⁴⁷ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁴⁸ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁴⁹ Vinza Fitria, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

c. klik *create new account* pada bagian menu

Selanjutnya dalam aplikasi *Quizizz* terdapat fitur akun khusus guru dan akun khusus siswa, hasil observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam membuka aplikasi *Quizizz* guru dan siswa memiliki akun yang berbeda. Untuk guru itu menggunakan akun guru dan siswa mempunyai akun akses sebagai siswa, dan untuk langkah-langkah yang digunakan untuk membuat akun *Quizizz* itu ada beberapa langkah yang harus dilakukan.¹⁵⁰ Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Untuk membuat akun, guru dan siswa harus mempunyai akun *Quizizz* terlebih dahulu tetapi kalau guru itu menggunakan aplikasi *Quizizz* khusus untuk guru, begitupun dengan siswa, siswa juga membuat akun khusus siswa, bisa menggunakan akun sekolah atau dibuat sendiri juga boleh, karena tampilan pada aplikasi khusus guru dan siswa itu berbeda dan cara penggunaannya juga berbeda.¹⁵¹

Lebih lanjut Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I juga menambahkan bahwa:

Langkah langkah untuk membuat akun *Quizizz* yang pertama buka aplikasi *Quizizz*, setelah itu klik tombol *sign up* dan memilih opsi *teacher*, kemudian bisa mendaftar menggunakan akun google atau gmail biasa. Untuk mengakses kembali Akun

¹⁵⁰ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁵¹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Quizizz yang sudah dibuat itu akan terkoneksi, jadi ketika sudah ditautkan maka akan otomatis langsung masuk kedalam aplikasi tanpa harus login lagi.¹⁵²

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* itu guru dan siswa itu menggunakan akun yang berbeda, untuk guru menggunakan akun khusus untuk guru yang bisa membuka banyak fitur secara gratis, dan siswa menggunakan akun khusus siswa.

d. Menuliskan Nama dan Bahasa

Selanjutnya adalah membuat nama dan bahasa yang akan digunakan. Sementara itu jenis kuis yang sering digunakan guru Pendidikan Agama Islam yaitu bentuk soal pilihan ganda, hal ini dikarenakan dengan bentuk soal pilihan ganda siswa jadi lebih mudah dalam memilih jawaban yang benar. Hal ini terlihat dari observasi yang peneliti lakukan dalam membuat kuis menggunakan aplikasi *Quizizz* guru lebih sering menggunakan pilihan ganda.¹⁵³ Dari observasi di atas peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Untuk jenis soal yang sering digunakan dalam kuis biasanya saya membuat soal berupa pilihan ganda. Menurut saya dengan soal pilihan ganda itu lebih mudah, karena poin nilainya juga mudah

¹⁵² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁵³ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

untuk dihitung dan siswa juga lebih mudah mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan guru juga lebih mudah dalam menentukan poin nilai terhadap soal-soal.¹⁵⁴

Hal ini sejalan dengan pendapat firzi Olivia salah satu siswa kelas IX A menjelaskan bahwa:

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* guru Pendidikan Agama Islam lebih sering memberikan kuis dalam bentuk pilihan ganda kami juga lebih suka menggunakan bentuk soal pilihan ganda karena memudahkan kami untuk memilih jawaban yang benarnya dan ini juga memudahkan kami.¹⁵⁵

Dapat disimpulkan bahwa dalam memilih jenis soal guru Pendidikan Agama Islam lebih sering menggunakan soal berupa pilihan ganda dikarenakan soal jenis pilihan ganda lebih mudah untuk digunakan, baik saat guru membuatnya maupun saat siswa mengerjakannya.

e. Menuliskan pertanyaan

Dalam proses pembuatan soal-soal dalam aplikasi *Quizizz* guru tidak merasa kesulitan karena dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz* sangatlah mudah, hal ini memudahkan guru dalam membuat soal-soal kuis yang beragam.¹⁵⁶ Peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

¹⁵⁴ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁵⁵ Firzi Olivia, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁵⁶ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

Proses membuat kuis di aplikasi *Quizizz* cukup mudah dan sederhana. Pertama membuka aplikasi *Quizizz* setelah login akun, klik tombol *create* lalu pilih kuis sesuai dengan topik pembelajaran dan guru bisa mengkreasikan soal tersebut sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu bisa menambahkan pertanyaan satu per satu dan dibuat semenarik mungkin.¹⁵⁷

Saat membuat soal-soal didalam aplikasi *Quizizz* terdapat beberapa fitur didalamnya seperti fitur menentukan pilihan jawaban yang benar dan menentukan durasi pengerjaan soal. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan.¹⁵⁸ Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam juga memperkuat hasil observasi peneliti, ibu Ema Umami, S.Pd.I menjelaskan:

Dalam menentukan durasi waktu pengerjaan untuk setiap soal biasanya saya mempertimbangkan tergantung materi dan tingkatan soal. Untuk tingkatan soal yang mudah saya memberikan waktu 1 menit, sedangkan untuk tingkatan soal yang lebih sulit saya memberikan waktu pengerjaan selama 2 menit, ini bisa berubah sesuai keadaan juga.¹⁵⁹

Dalam membuat kuis guru membuat soal sendiri dengan menggunakan buku paket yang digunakan juga oleh siswa, sebenarnya didalam aplikasi *Quizizz* terdapat fitur bank soal yang dapat memudahkan guru. Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengungkapkan bahwa:

Sejauh ini saya selalu membuat soal sendiri dengan menggunakan buku bahan ajar yang dipegang oleh siswa juga.

¹⁵⁷ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁵⁸ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁵⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Jadi lebih menyesuaikan dengan dengan materi ajar yang ada, tetapi untuk menggunakan bank soal yang ada di aplikasi *Quizizz* ada beberapa yang saya ambil dengan menyesuaikan materi yang akan dibuat kuis. Dan Pengguna dapat melihat kuis yang sudah dibuat dengan masuk akun terlebih dahulu, lalu membuka menu *my library*, di fitur ini akan terlihat *draft* kuis yang sudah dibuat, jadi apabila kuis ingin di edit kembali bisa melihat di fitur ini.¹⁶⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam membuat soal kuis di aplikasi *Quizizz* tidaklah terlalu sulit guru dapat membuat soal-soal yang beragam, dan juga dalam aplikasi *Quizizz* terdapat fitur dimana guru bisa menentukan durasi pengerjaan kuis.

f. Mengecek kembali soal yang sudah dibuat

Sebelum membagikan kuis kepada siswa guru terlebih dahulu mengecek satu persatu soal, hal ini dilakukan untuk menghindari terjadi kesalahan saat siswa mengerjakan kuis. Hal ini terlihat dari observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam membuat kuis menggunakan aplikasi *Quizizz* guru harus melihat kesesuaian kuis terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada siswa.¹⁶¹ Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam. Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

¹⁶⁰ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁶¹ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

Sebelum membagikan kuis kepada siswa saya terlebih dahulu mengecek soal-soal yang dibuat tadi, agar tidak terjadi kesalahan saat siswa mengerjakan soal. Untuk mengakses *Quizizz* siswa akan diberi kode akses untuk masuk kedalam kuis, kode akses diberikan ketika didalam kelas terkadang saya sebutkan, terkadang juga saya tulis dipapan tulis.¹⁶²

Guru melakukan pengecekan terhadap semua soal sebelum menekan *finish*. Hal ini diungkapkan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I bahwa:

Sebelum menekan *finish* kuis saya biasanya memeriksa semua pertanyaan yang telah dibuat, apa sudah lengkap dan jelas atau belum termasuk opsi jawaban dan kunci jawabannya. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi masalah saat siswa menjawab soal-soal yang ada dalam aplikasi *Quizizz*. Dan melihat setiap jawaban dari soal-soal tersebut.¹⁶³

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum menekan *finish* pada saat membuat kuis, guru terlebih dahulu mengecek soal-soal sebelum dibagikan kepada siswa, agar siswa juga dapat mengerjakan kuis dengan lancar tanpa ada kendala.

g. Memilih *homework* atau *play here*.

Setelah membuat kuis maka akan terlihat pilihan pengerjaan yaitu dikerjakan langsung atau dibagikan untuk tugas rumah, guru memilih untuk pengerjaan secara langsung. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam membuat kuis menggunakan aplikasi *Quizizz* guru lebih sering

¹⁶² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁶³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

menggunakan kuis saat dikelas, guru belum menerapkan untuk dijadikan tugas rumah.¹⁶⁴ Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Dalam memberikan soal kuis kepada siswa biasanya saya memberikan untuk digunakan secara langsung didalam kelas, sedangkan untuk diberikan kepada siswa sebagai tugas rumah saat ini belum saya lakukan, karena dengan siswa mengerjakan secara langsung didalam kelas saya akan dapat melakukan penilaian didalam kelas secara langsung.¹⁶⁵

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa dalam pengerjaan kuis, guru memberikan kuis untuk dikerjakan langsung dikelas. Angga saputra siswa kelas IX B menjelaskan:

Guru memberikan tugas untuk mengerjakan di aplikasi *Quizizz* didalam kelas atau kadang diruang multimedia, jadi siswa mengerjakan langsung soal yang diberikan tadi agar guru bisa langsung memberikan nilai dari pengerjaan kuis dan biasanya disertai saran juga untuk kedepan. Saat ini guru belum memberikan siswa *Quizizz* untuk dikerjakan dirumah¹⁶⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pengerjaannya guru hanya memberikan tugas itu saat dalam kelas saja, hal ini dilakukan guru agar dapat melakukan penilaian secara langsung dan saat pengerjaan kuis telah selesai guru bersama-sama dengan siswa bisa mengulas kembali soal-soal dalam *Quizizz* tadi.

¹⁶⁴ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁶⁵ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁶⁶ Angga Saputra, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

h. Memberikan Kode Akses untuk siswa

Untuk membagikan kode akses kepada siswa guru memberikan kode secara langsung dikelas berupa angka atau huruf, Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan tergambar bahwa dalam membagikan kuis menggunakan aplikasi *Quizizz* guru akan langsung memperlihatkan kode secara langsung dikelas.¹⁶⁷ Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Untuk memberikan kode akses agar siswa bisa masuk kedalam kuis saya secara langsung akan memperlihatkan kode akses nya kepada siswa. kode akses nya biasanya berupa angka atau huruf, sebenarnya bisa juga dengan memberikan link akses kepada siswa melalui whatsapp tetapi saya lebih sering memberikan kode secara langsung dikelas.¹⁶⁸

Saat membagikan kode akses kepada siswa tidak terdapat kendala baik dari guru maupun siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat M.Alif Aufa Ashar salah satu siswa kelas IX A menyatakan :

Saya tidak mengalami kendala dan hambatan saat memasukan kode untuk mengakses kuis di aplikasi *Quizizz* ini karena cukup mudah untuk memasukan kodenya. Kodenya biasanya di tuliskan dipapan tulis atau kadang memakai *infocus*, kadang guru juga hanya menyebutkan kodenya, kode tersebut biasanya berupa angka atau huruf.¹⁶⁹

¹⁶⁷ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁶⁸ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁶⁹ M Alif aufa ashar, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I

menambahkan bahwa:

Sejauh ini siswa-siswi tidak mengalami kendala dan kesulitan dalam memasukan kode untuk mengakses kuis, karena untuk mengakses kuis tersebut sangat mudah siswa-siswi hanya diberikan kode berupa angka atau huruf untuk bisa mengerjakan kuis. Proses ini sangat mudah dan siswa juga tidak mengalami kesulitan maupun hambatan.¹⁷⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk membagikan akses kepada siswa untuk membuka kuis, guru memperlihatkan kode secara langsung sebelum kuis digunakan didalam kelas

Dalam perencanaan implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran.

Selanjutnya peneliti akan memberikan ulasan terkait dengan pertimbangan guru Pendidikan Agama Islam dalam pemilihan aplikasi *Quizizz* untuk proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Elemen pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz*

Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan *Quizizz* pada semua elemen, tetapi hanya beberapa elemen yang cocok untuk menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini terlihat dari observasi yang

¹⁷⁰ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

telah peneliti lakukan yang tergambar bahwa guru tidak menggunakan aplikasi *Quizizz* setiap elemen pembelajaran karena kesulitan saat membuat kuis nya.¹⁷¹ Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sama dengan *Canva* tadi, tergantung materi, tetapi lebih sering di elemen fiqih, contohnya dalam materi jual beli ini cocok menggunakan *Quizizz* terkadang ada kesulitan membuat kuis pada elemen pembelajaran tertentu seperti pada elemen al-qur'an hadis.¹⁷²

Aplikasi *Quizizz* hanya digunakan dalam beberapa elemen seperti elemen fiqih. Hal ini sesuai dengan pendapat siswa Enggel Adevio kelas IX A menjelaskan:

Aplikasi *Quizizz* tidak selalu digunakan oleh ibu Ema, hanya sesekali guru menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran biasanya waktu itu belajar tentang bersuci. Jadi didalam soalnya nanti ada berbagai macam pertanyaan seperti tata cara berwudhu, ataupun rukun-rukun dalam berwudhu, dan cara bersuci terkena najis lainnya.¹⁷³

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, guru tidak menggunakannya pada semua elemen PAI, *Quizizz* digunakan pada elemen-elemen tertentu saja seperti pada elemen fiqih.

¹⁷¹ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁷² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁷³ Enggel Adevio, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

b. Materi yang menggunakan aplikasi *Quizizz*

Materi yang cocok digunakan dalam aplikasi *Quizizz* yaitu elemen fiqih, karena dalam materi fiqih lebih mudah untuk dibuat menjadi soal-soal, seperti pada materi bersuci dan materi zakat. Hal ini tergambar dalam observasi yang telah dilakukan.¹⁷⁴ Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Ada beberapa elemen pembelajaran saja yang cocok menggunakan aplikasi *Quizizz*, biasanya saya menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk elemen fiqih karena materinya cocok dan mudah untuk dibuat kuis. Untuk elemen lainnya belum saya terapkan karena mempertimbangkan materi yang cocok dan efektif.¹⁷⁵

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa elemen fiqih lebih sering digunakan untuk menggunakan *Quizizz*.

Hal ini dikatakan Ficko salah satu siswa kelas IX B yang menjelaskan:

¹⁷⁴ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁷⁵ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak selalu digunakan disetiap pertemuan pembelajaran, hanya beberapa materi yang menggunakan *Quizizz*, guru Pendidikan Agama Islam lebih sering menggunakan materi fiqih. karena elemen fiqih sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.¹⁷⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak semua elemen cocok digunakan, elemen yang sering guru gunakan *Quizizz* yaitu elemen fiqih.

c. Bentuk-bentuk tools aplikasi *Quizizz*

Tampilan didalam aplikasi *Quizizz* yang digunakan guru untuk membuat kuis, tampak berbagi macam tools yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat kuis. Hal ini terlihat dalam observasi yang peneliti lakukan didalam dalam kelas¹⁷⁷ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam untuk memperkuat hasil observasi. Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Di aplikasi *Quizizz* ada beberapa tools yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembuatan kuis seperti tipe pertanyaan, waktu, akses pilihan bank soal, dan lain-lain. Dengan adanya berbagai macam fitur-fitur bentuk tools yang memudahkan guru dalam proses membuat soal-soal yang menarik dan bagus, baik dari segi tampilan maupun pertanyaan.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Ficko, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

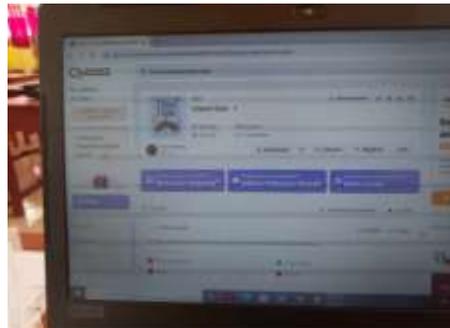
¹⁷⁷ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁷⁸ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa tools yang sering digunakan guru adalah bentuk soal pilihan ganda, yang dimana siswa bisa memilih jawaban yang benar. Pendapat ini dikatakan Defril Aditio salah satu siswa kelas IX A yang menjelaskan:

Di aplikasi *Quizizz* tools yang sering digunakan seperti soal pilihan ganda, dimana saya memilih jawaban yang benar atau salah, jadi saya harus memilih mana jawaban yang benar. guru juga mengatur durasi dalam pengerjaan untuk setiap soal berbeda-beda agar pembelajaran makin seru dan membuat siswa tidak bosan.¹⁷⁹

Terdapat beberapa tools pada aplikasi *Quizizz* yang telah di konfirmasi dengan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan juga di konfirmasi dengan dokumentasi berikut:



Gambar 4.9 Tampilan *Quizizz*

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam tampilan *Quizizz* itu banyak terdapat tools yang bisa digunakan guru untuk membuat

¹⁷⁹ Defril Aditio, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁸⁰ Dokumentasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran

kuis, seperti tools pilihan ganda, guru bisa memilih jawaban yang benar.

d. Waktu untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam kelas

Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran waktu yang paling tepat untuk memberikan kuis yaitu setelah guru menjelaskan materi, jadi guru bisa melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan. Hal ini tergambar dalam observasi yang telah peneliti lakukan.¹⁸¹ Sementara itu peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Waktu yang lebih efektif untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, jadi setelah guru menjelaskan materi pembelajaran kemudian siswa diberikan soal-soal kuis, hal ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan sebelumnya.¹⁸²

Pendapat siswa mengatakan bahwa kuis diberikan setelah guru selesai menjelaskan materi. Hal ini berdasarkan pendapat

Maurin Jevilita salah seorang siswa kelas IX A menjelaskan:

¹⁸¹ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁸² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Aplikasi *Quizizz* digunakan siswa ketika guru selesai menjelaskan materi, jadi sebelumnya siswa harus fokus dan konsentrasi dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru agar ketika mengerjakan kuis nanti siswa bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan mudah dan cepat menyelesaikannya.¹⁸³

Jadi dapat disimpulkan bahwa waktu yang paling efektif untuk guru memberikan *Quizizz* kepada siswa yaitu saat setelah guru menjelaskan materi, jadi siswa diberikan kuis untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka.

e. Sistem pengerjaan tugas di aplikasi *Quizizz*

Hasil observasi yang dilakukan di kelas, sistem pengerjaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan cukup terstruktur. Saat guru menerapkan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, siswa tampak antusias dan siap mengikuti kegiatan tersebut. Guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah pengerjaan kuis, kemudian membagikan kode kuis yang harus diakses siswa melalui perangkat masing-masing, baik menggunakan ponsel pribadi maupun laptop sekolah.

Pengerjaan dilakukan secara langsung di kelas melalui mode *live quiz*. Setelah siswa memasukkan kode yang diberikan dan nama mereka, tampilan soal langsung muncul di perangkat masing-masing secara berurutan. Setiap soal disertai batas waktu

¹⁸³ Jevilita, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

tertentu yang telah diatur oleh guru, dan setelah siswa menjawab, skor langsung muncul di layar mereka. Hal ini memberi umpan balik instan yang membuat siswa semakin semangat dan ingin menjawab dengan benar di soal-soal berikutnya. Di sisi lain, sistem *leaderboard* atau papan peringkat yang muncul secara otomatis juga memicu semangat kompetitif siswa secara positif. Mereka terlihat lebih fokus dan termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi.

Guru pun tampak terampil dalam mengelola kuis. Ia mampu memantau skor siswa secara langsung dan memberi arahan jika ada siswa yang kesulitan. Setelah semua soal selesai dikerjakan, guru bersama siswa melakukan refleksi singkat mengenai soal-soal yang paling banyak salah dijawab, sehingga kuis ini bukan hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga sebagai bahan pembelajaran lanjutan.¹⁸⁴ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* didalam kelas atau ruang multimedia saya memberikan kuis untuk dikerjakan secara individu atau masing masing, agar saya bisa melihat sejauh mana kemampuan pemahaman siswa dalam

¹⁸⁴Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

memahami materi. Jadi saya juga bisa mengukur pemahaman siswa terhadap materi.¹⁸⁵

Dalam mengerjakan kuis siswa mengerjakan secara individu dan juga kelompok. Hal ini pendapat Adelia Putri salah satu siswa kelas IX A yang menjelaskan:

Di dalam pengerjaan kuis di aplikasi *Quizizz* yang diberikan oleh guru kami diperintahkan untuk mengerjakan tugasnya masing-masing. Tetapi apabila ada siswa yang tidak membawa handphone maka siswa tersebut akan mengerjakan soal secara bersama-sama biasanya hanya beranggotakan 2 siswa, agar pembelajaran tetap bisa berjalan dengan baik.¹⁸⁶

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa lainnya yang mengatakan bahwa dalam mengerjakan kuis siswa mengerjakan dengan sendiri-sendiri. Melinda Anggraini salah satu siswa kelas VII A menjelaskan:

Saat mengerjakan kuis dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* kami mengerjakannya dengan sendiri-sendiri, karena kuis ini juga untuk mengambil nilai tugas jadi semua siswa itu mengerjakannya sendiri-sendiri membawa handphone masing-masing terkadang kami di ruang multimedia menggunakan komputer.¹⁸⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa mengerjakan kuis secara individu, dengan ini guru bisa melihat pemahaman setiap siswa terhadap materi yang guru jelaskan.

¹⁸⁵ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁸⁶ Adelia Putri, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

¹⁸⁷ Melinda anggraini, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

Selanjutnya peneliti akan memaparkan terkait dengan bagaimana implementasi aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan minat belajar siswa, adapun implementasi aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan rasa senang siswa

Saat belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* terlihat bahwa siswa menjadi lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Ketika guru mulai menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi atau latihan soal interaktif, suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh semangat. Siswa tampak antusias memegang perangkat masing-masing dan fokus memperhatikan setiap soal yang muncul di layar. Fitur-fitur khas dalam *Quizizz* seperti tampilan skor secara real-time memberikan pengalaman belajar yang menyerupai permainan, sehingga siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar.¹⁸⁸ Sementara itu peneliti juga

¹⁸⁸ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Banyak siswa-siswi yang merasa senang saat belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* ini. Karena tampilan di aplikasi *Quizizz* yang tidak membosankan membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal soal *Quizizz*. Tampilan *Quizizz* membuat siswa menjadi bersemangat dalam mengerjakan kuis.¹⁸⁹

Lebih lanjut guru melakukan wawancara dengan siswa untuk memperkuat jawaban guru yang mengatakan bahwa siswa menjadi lebih senang dalam belajar dan menjadi lebih fokus. Pendapat yang diungkapkan Okta Talia salah satu siswa kelas IX B yang mengatakan:

Saya merasa senang saat pembelajaran menggunakan *Quizizz*, aplikasi ini membuat belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan, saya sangat antusias saat menjawab soal, saya juga menjadi tidak mengantuk dalam pembelajaran. Jadi menurut saya dengan belajar menggunakan *Quizizz* pelajaran PAI jadi lebih seru.¹⁹⁰

Pendapat siswa lain yang mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa menjadi lebih bersemangat dalam memperhatikan guru menjelaskan materi.

¹⁸⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁹⁰ Okta talia, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Hal ini diungkapkan Septian Pratama salah satu siswa kelas

VII A yang menjelaskan:

Menurut saya dengan belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* ini saya menjadi lebih semangat dalam memperhatikan guru menjelaskan materi, karena saya harus lebih mendengarkan dan memperhatikan dengan baik penjelasan guru agar nanti saat mengisi kuis saya bisa menjawab dengan mudah dan nilai juga tinggi.¹⁹¹

Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih senang dan membuat pembelajaran tidak membosankan, dapat dilihat dari dokumentasi berikut:



Gambar 4.10 Siswa terlihat senang saat mengerjakan kuis

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menjadi lebih antusias ketika mengerjakan soal latihan, tampilan *Quizizz* yang menarik membuat siswa tidak mudah bosan dalam belajar.

¹⁹¹ Septian Pratama, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

¹⁹² Dokumentasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*

- b. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan ketertarikan siswa

Belajar dengan menggunakan *Quizizz* juga membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar karena tampilan *Quizizz* yang tidak membosankan membuat siswa menjadi lebih tertarik. Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* mampu menumbuhkan ketertarikan siswa secara signifikan terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terlihat ketika guru memulai sesi pembelajaran dengan membuka kuis interaktif menggunakan *Quizizz*, di mana siswa secara spontan menunjukkan antusiasme tinggi dengan segera menyiapkan perangkat mereka dan memperhatikan dengan penuh semangat. Ketika kuis dimulai, ekspresi siswa tampak berubah menjadi lebih hidup; mereka fokus pada layar, bereaksi dengan ceria ketika berhasil menjawab soal dengan benar, dan menunjukkan ekspresi penasaran saat belum memahami pertanyaan dengan baik. Fitur visual yang menarik, animasi respons, serta suara latar yang seru membuat siswa merasa seperti sedang bermain gim, bukan sekadar mengikuti evaluasi. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai terlibat aktif, terlihat dari keikutsertaan mereka yang konsisten dan keinginan mereka untuk

meraih skor tertinggi.¹⁹³ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam Ema umami, S.Pd.I yang mengatakan bahwa:

Iya siswa-siwi jadi lebih tertarik belajar PAI dengan memperhatikan guru menjelaskan materi dengan baik agar bisa menjawab pertanyaan nanti ketika menggunakan *Quizizz*. Jadi siswa yang biasanya tidak bersemangat saat mendengarkan penjelasan guru menjadi lebih antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.¹⁹⁴

Siswa menjadi lebih tertarik dalam mengerjakan soal menggunakan aplikasi *Quizizz* diungkapkan oleh Firzi Olivia salah satu siswa kelas IX A menjelaskan:

Saya merasa tertarik dengan pembelajaran menggunakan *Quizizz*, karena belajarnya jadi berbeda dengan biasanya. yang awalnya saya menganggap pelajaran PAI ini membosankan, tetapi setelah belajar menggunakan *Quizizz* saya lebih tertarik karena seperti bermain game. Saya suka kalau ada tantangan soal dan bisa melihat skor secara langsung. Ketertarikan saya yaitu keinginan saya untuk menang, dan cepat menjawab.¹⁹⁵

Pendapat dari siswa lain yang mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar karena dalam pengerjaanya siswa menjadi lebih tertantang untuk memiliki skor yang tinggi. Hasil wawancara dengan Rahelta Juliyanti salah satu siswa kelas VII A menjelaskan:

¹⁹³ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

¹⁹⁴ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

¹⁹⁵ Firzi Olivia, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Saat belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* saya jadi lebih tertarik dalam belajar PAI, karena saat mengerjakan kuis itu saya menjadi lebih tertantang dalam mengerjakannya, jadi agar kami bisa mengisi kuis dengan benar maka kami harus benar benar mendengarkan penjelasan materi dari guru dan memperhatikan dengan jelas.¹⁹⁶

Siswa menjadi tertarik saat mengikuti proses pembelajaran, dapat terlihat saat mengerjakan kuis melalui hasil dokumentasi berikut:



Gambar 4.11 Siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran saat menggunakan aplikasi *Quizizz*

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membuat siswa lebih tertarik dalam mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa juga terlihat sangat tertarik saat mengerjakan kuis.

¹⁹⁶ Rahelta Juliyanti, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

¹⁹⁷ Dokumentasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*

- c. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan keterlibatan siswa

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, ketika guru mulai menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, membuka aplikasi, dan tampak tidak sabar untuk memulai kuis. Ketertarikan siswa semakin terlihat saat kuis dimulai, di mana mereka fokus menatap layar, membaca soal dengan sungguh-sungguh, dan dengan cepat merespons setiap pertanyaan yang muncul. Beberapa siswa bahkan tampak bersemangat mengejar posisi teratas di papan skor. Ketika ada siswa yang menjawab benar, muncul ekspresi bangga dan puas, sementara yang menjawab salah menunjukkan rasa penasaran dan langsung ingin memperbaiki kesalahannya. Antusiasme ini tidak hanya berlangsung selama kuis, tetapi juga berlanjut setelah kegiatan selesai, di mana siswa tampak ingin membahas ulang soal-soal yang mereka anggap menarik atau sulit. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran.¹⁹⁸ Untuk memperkuat hasil observasi yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara dengan guru

¹⁹⁸ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Siswa-siswi menjadi sangat aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti lebih banyak bertanya. Dulu banyak siswa yang pasif dikelas, tapi setelah saya menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran siswa jadi lebih aktif. Dengan ini membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam jadi meningkat.¹⁹⁹

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* siswa menjadi terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ungakapan dari okta talia salah satu siswa kelas IX B menjelaskan:

Dengan menggunakan *Quizizz* membuat saya lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena saya tidak hanya duduk dan mendengarkan materi, tapi juga aktif menjawab soal. saya jadi fokus dalam mengikuti kuis, berusaha menjawab semua soal dengan cepat dan benar, dan juga saya ikut berdiskusi dengan guru dan teman teman ketika selesai kuis.²⁰⁰

Dari hasil wawancara dengan siswa lainnya yang mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan *Quizizz* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan siswa jadi lebih aktif dalam bertanya dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan Tara Febyola salah satu siswa kelas VII A yang menjelaskan:

¹⁹⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

²⁰⁰ Okta talia, Siswa kelas IX B SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

Belajar sambil menggunakan *Quizizz* membuat saya dan teman teman lainnya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, kami jadi lebih sering bertanya saat guru menjelaskan materi, agar saat mengerjakan kuis nanti kami bisa menjawab banyak soal nya dan mendapatkan skor yang tinggi. Saat mengerjakan kuis saya sering maju untuk bertanya soal yang tidak saya mengerti.²⁰¹

Siswa menjadi terlibat dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil dokumentasi berikut:



Gambar 4.12 Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti aktif dalam bertanya kepada guru saat sedang berdiskusi bersama setelah selesai mengerjakan kuis.

d. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menarik perhatian siswa

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas, implementasi aplikasi *Quizizz* terbukti

²⁰¹ Tara febyola, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

²⁰² Dokumentasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*

mampu menarik perhatian siswa secara efektif sejak awal kegiatan dimulai. Saat guru mempersiapkan sesi kuis interaktif menggunakan *Quizizz*, siswa langsung menunjukkan reaksi yang antusias, mereka dengan sigap mengambil perangkat masing-masing dan tampak tidak sabar menunggu permainan dimulai. Ketika kuis dimulai, seluruh perhatian siswa tertuju pada layar hp mereka. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran pun terlihat terlibat penuh, menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu mengatasi kejenuhan yang sering muncul saat guru menggunakan metode ceramah atau evaluasi konvensional. Perhatian siswa juga terjaga secara konsisten selama kuis berlangsung, karena setiap pertanyaan disajikan secara bergantian dengan batas waktu tertentu, sehingga mendorong siswa tetap fokus.²⁰³ Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Tugas di aplikasi *Quizizz* dibuat semenarik mungkin untuk siswa dan disesuaikan dengan materi yang dijelaskan oleh guru saat sebelum siswa menggunakan *Quizizz*, jadi siswa akan lebih konsentrasi saat guru menjelaskan materi. Jadi saat membuat soal guru harus membuat soal-soal tersebut agar menarik perhatian siswa.²⁰⁴

²⁰³ Observasi pada Sabtu, tanggal 26 April 2025, pukul 08.00 WIB

²⁰⁴ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

Terlihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* diungkapkan oleh Lean Rumelita salah satu siswa kelas IX A yang menjelaskan:

Penggunaan aplikasi *Quizizz* didalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat menarik perhatian saya karena tampilannya yang menarik, gambar yang unik, soal-soalnya disajikan seperti game membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Bentuk perhatian saya terlihat dari memperhatikan penjelasan guru setelah kuis dan keinginan belajar lebih giat lagi agar bisa mendapatkan nilai tinggi.²⁰⁵

Pendapat siswa lain yang mengatakan bahwa dengan belajar menggunakan *Quizizz* membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengerjakan soal-soal dan menjadi motivasi siswa untuk mendapatkan nilai yang baik. Hal ini diungkapkan M. Fikri salah satu siswa kelas VII A yang menjelaskan:

Belajar menggunakan *Quizizz* menarik perhatian saya dan siswa lainnya, karena kami harus fokus mengerjakan soal latihan tetapi seperti bermain game, biasanya kami kalau latihan soal itu dari buku cetak, jadi kalau mengerjakan soal menggunakan *Quizizz* saya jadi harus memperhatikan dengan benar saat mengerjakannya.²⁰⁶

Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui dokumentasi berikut:

²⁰⁵ Lean Rumelita, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

²⁰⁶ M. fikri, Siswa Kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025



207

Gambar 4.13 Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terlihat bahwa tampilan *Quizizz* yang menarik sehingga menarik perhatian siswa saat mengerjakan kuis.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Dalam Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas

Selanjutnya peneliti akan memberikan ulasan terkait dengan kelebihan dan kekurangan dalam Implementasi penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam meningkat minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu sebagai berikut

²⁰⁷ Dokumentasi dalam proses pembelajaran

a. Kelebihan Implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz*

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ada beberapa kelebihan dalam implementasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1) Sarana dan prasarana sekolah yang mendukung

Sarana dan prasarana adalah salah satu kelebihan dalam menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*. Berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sarana dan prasarana sekolah yang tersedia, khususnya keberadaan ruang multimedia, sangat mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Ruang multimedia yang dimiliki sekolah ini dilengkapi dengan perangkat pendukung seperti proyektor, layar LCD, speaker aktif, serta koneksi internet yang stabil. Selain itu, ruangan tersebut juga dirancang secara nyaman dengan pencahayaan yang cukup dan tata letak tempat duduk yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara efektif.²⁰⁸ Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikam Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

²⁰⁸ Observasi pada Kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 09.45 WIB

Iya menurut saya sarana dan prasarana disekolah sudah sangat mendukung, sudah tersedia berbagai macam sarana dan prasarana seperti tersedianya ruang multimedia yang menyediakan seperti komputer, laptop dan proyektor yang layak untuk digunakan, dan untuk internet sendiri sekolah sudah punya wifi.²⁰⁹

Pendapat dari siswa yang mengatakan bahwa sarana dan prasarana sekolah yang mendukung diungkapkan oleh lorensa salah satu siswa kelas IX A yang mengatakan:

Menurut saya sarana dan prasarana sekolah yang sudah ada sangat mendukung, untuk internet kami biasanya menggunakan kouta sendiri, tetapi jika ada siswa yang tidak punya kouta maka menggunakan jaringan wifi yang disediakan oleh sekolah. Tetapi para siswa lebih sering menggunakan kouta sendiri agar mempermudah dan cepat juga.²¹⁰

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Wakil kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas juga mengatakan bahwa:

Untuk sarana dan prasarana Alhamdulillah sudah mendukung, seperti wifi, kemudian untuk proyektor juga banyak, jadi saat ada guru yang mau menggunakan *infokus* tidak bergantian lagi. Dan juga sekarang sekolah sudah menyediakan kelas khusus multimedia jadi guru tidak perlu repot-repot lagi membawa *infokus* kedalam kelas.²¹¹

Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang telah di konfirmasi dengan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan juga di konfirmasi dengan dokumentasi berikut:

²⁰⁹ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

²¹⁰ Lorensa, Siswa kelas IX A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 24 April 2025

²¹¹ Dian Mestika, S.Pd , Wakil Kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 11.00 WIB.



Gambar 4.14 Sarana dan prasarana yang mendukung

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu ketersediaan ruang multimedia di sekolah yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran yang membutuhkan sarana dan sarana seperti *infocus*, speaker, ataupun komputer.

2) Dukungan dari pihak sekolah

Peneliti melakukan wawancara untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*, adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Pihak sekolah sangat mendukung guru Pendidikan Agama Islam dan guru lainnya dalam penggunaan IT dalam pembelajaran, saat ada program guru penggerak itu kepala sekolah meminta semua guru untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut terutama yang sudah PNS, dan juga

²¹² Dokumentasi sarana dan prasarana sekolah SMPN 2 Ujan Mas

misalnya ada pelatihan diluar itu juga sekolah sangat mendukung, guru juga diminta untuk terus berinovasi.²¹³

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang mengatakan bahwa pihak sekolah mendukung penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* seperti sekolah menyediakan fasilitas wifi dan proyektor. Hal ini pendapat Tiara salah satu siswa kelas VII A yang menjelaskan: “Iya, pihak sekolah mendukung penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*, seperti sekolah menyediakan fasilitas seperti wifi dan proyektor untuk membantu proses pembelajaran dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut.”²¹⁴

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Wakil kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas juga mengatakan bahwa:

Untuk yang sering saya lihat Iya, pihak sekolah mendukung penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*, seperti sekolah menyediakan fasilitas seperti sarana prasarana seperti wifi, proyektor dan ruang belajar multimedia untuk membantu proses pembelajaran dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut yaitu aplikasi *Canva* dan *Quizizz*.²¹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah mendukung dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu dengan

²¹³ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

²¹⁴ Tiara, Siswa kelas VII A SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 23 April 2025

²¹⁵ Dian Mestika, S.Pd , Wakil Kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 11.00 WIB.

menyediakan fasilitas yang mendukung, pihak sekolah juga sangat mendukung guru-guru yang kreatif dalam mengajar.

3) Keterampilan guru dalam menggunakan teknologi

Dari observasi yang dilakukan, tampak bahwa guru memiliki keterampilan yang cukup baik dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru mampu mengoperasikan kedua aplikasi tersebut secara baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada saat menggunakan *Canva*, guru terlihat terampil dalam merancang slide presentasi yang menarik, memanfaatkan berbagai fitur seperti template infografis, ikon visual, serta kombinasi warna dan font yang membuat materi pembelajaran terlihat lebih hidup dan mudah dipahami siswa. Materi yang sebelumnya bersifat tekstual kini disajikan dalam bentuk visual yang lebih ringkas, informatif, dan menarik perhatian siswa.

Tidak hanya dalam penyampaian materi, keterampilan guru juga tampak saat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang interaktif. Guru mampu menyusun soal-soal yang bervariasi dalam format pilihan ganda, isian singkat, maupun soal bergambar. Guru juga dapat memanfaatkan fitur seperti timer, skor otomatis, dan leaderboard untuk

menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa. Penggunaan *Quizizz* dilakukan dengan lancar, baik dalam mode langsung (*live quiz*) maupun mode tugas (*homework*), sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses dan mengerjakan soal sesuai dengan kondisi masing-masing.²¹⁶ Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Jika guru terampil maka kedepannya pembelajaran didalam kelas akan inovatif, dan juga keterampilan dalam teknologi dalam proses pembelajaran juga tidak hanya pada guru guru yang masih muda, tetapi guru guru yang sudah senior juga terus belajar bersama dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Karena zaman yang semakin maju agar tidak tertinggal.²¹⁷

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah terkait keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Wakil kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas mengatakan bahwa:

Kalau kepala sekolah itu meminta kami untuk terus berinovasi menggunakan keterampilan dalam teknologi, namun untuk guru yang belum tergerak atau masih nyaman untuk menggunakan cara mengajar yang ceramah, kami juga tidak bisa memaksakan karena kalau dipaksakan nanti takutnya proses pembelajarannya akan tidak baik atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajarannya, jadi kepala sekolah itu bukan membiarkan yang tidak mau tapi kepala sekolah meminta guru tersebut untuk belajar paling tidak dia bisa membuat atau menyajikan video dari youtube atau mengcopy media

²¹⁶ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 09.45 WIB

²¹⁷ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

pembelajaran dari orang lain. Mungkin itu langkah pertama yang dapat dilakukan.²¹⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah sangat mendukung guru-guru yang berinovasi dalam pembelajaran salah satu dengan mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena perkembangan zaman yang semakin canggih guru harus bisa beradaptasi dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

b. Kekurangan Implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz*

Kekurangan dalam implementasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu:

1) Keterbatasan kemampuan siswa.

Meskipun penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* terbukti mampu menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala yang dialami siswa dalam implementasinya di kelas. Salah satu kendala utama yang sering muncul adalah keterbatasan perangkat dan akses internet. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi seperti laptop atau ponsel pintar yang memadai untuk menjalankan aplikasi *Canva* dengan optimal, terutama ketika mereka diminta membuat desain

²¹⁸ Dian Mestika, S.Pd, Wakil Kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 11.00 WIB.

secara mandiri. Beberapa siswa juga mengeluhkan keterbatasan kuota internet, yang menyebabkan mereka kesulitan mengakses *Canva* atau *Quizizz*, terutama saat tugas dilakukan di luar sekolah.²¹⁹ Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Ada beberapa kekurangan yang terjadi saat menggunakan aplikasi *Quizizz*, misalnya kendala dari siswa itu sendiri seperti tidak membawa hp, kurangnya kemampuan siswa dalam menggunakan hp, jika ada siswa yang tidak membawa hp maka siswa tersebut akan diberikan kertas oleh guru, jadi siswa tersebut menggunakan kertas untuk menuliskan jawaban²²⁰

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah terkait kendala yang terjadi saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*. Wawancara dengan Wakil kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas mengatakan bahwa:

Jika kendala yang terjadi nya itu ada siswa yang tidak mempunyai hp itu, kalau dari saya itu awalnya mereka harus mempunyai hp masing masing karena untuk penggunaan *Canva* dan *Quizizz* itu emang sendiri sendiri, tapi karena ada siswa yang tidak punya hp maka di ajarkan untuk siswa agar berbagi, seperti 1 hp untuk 2 orang dan kadang kadang hp saya juga digunakan siswa.²²¹

Jadi dapat disimpulkan dalam implementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama

²¹⁹ Observasi pada kamis, tanggal 24 April 2025, pukul 09.45 WIB

²²⁰ Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

²²¹ Dian Mestika, S.Pd , Wakil Kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 11.00 WIB.

Islam ada beberapa kendala yang terjadi, seperti kendala dalam jaringan internet ataupun kendala dalam keterbatasan perangkat.

2) Masalah teknis.

Masalah teknis yang berupa akses internet yang tidak lancar dan kurangnya ketersediaan perangkat sering terjadi saat guru menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ema umami, S.Pd.I mengatakan bahwa:

Iyaa sering terjadi, seperti jaringan internet yang tidak lancar, *infocus* yang rusak mendadak atau ada siswa yang lupa membawa hp, ini menjadi salah satu kekurangan dalam proses pembelajaran ketika menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*. Karena jika lampu mati maka guru tidak bisa menggunakan proyektor.²²²

Selanjutnya wawancara dengan wakil kepala sekolah yang mengatakan bahwa kendala yang sering terjadi seperti keterbatasan perangkat dan dan akses internet yang tidak lancar. Wawancara dengan Wakil kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas juga mengatakan bahwa:

Dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran, tentu ada beberapa kekurangan dan kendala yang dihadapi, salah satunya adalah keterbatasan perangkat dan akses internet bagi siswa, terkadang

²²² Ema Umami, S.Pd.I, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 09.10 WIB.

apabila lampu mati maka guru tidak bisa menampilkan menggunakan proyektor.²²³

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam beberapa kendala yang sering terjadi yaitu siswa yang tidak membawa *handphone*, hal ini dapat menjadi kekurangan dalam dalam proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* karena siswa yang tidak membawa hp harus berbagi dengan temannya yang membawa hp.

C. Pembahasan

1. Impelementasi Aplikasi *Canva* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai implementasikan *Canva* dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

Dari hasil penelitian terlihat bahwa sebelum mengimplementasikan aplikasi *Canva* didalam kelas, guru melakukan beberapa perencanaan, yang pertama guru Pendidikan Agama Islam terlebih dahulu membuat akun *Canva*, sebagaimana dari hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam ditemukan bahwa guru menggunakan akun

²²³ Dian Mestika, S.Pd , Wakil Kepala sekolah SMPN 2 Ujan Mas, Wawancara 21 April 2025, Jam 11.00 WIB., Jam 11.00 WIB.

gmail sekolah, yang kedua yaitu guru melakukan perencanaan dalam membuat desain *Power Point* (PPT).

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru haruslah melakukan pertimbangan agar capaian dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, pertimbangan yang matang akan memudahkan seorang guru dalam mengelola dengan kelas dengan baik hal ini penting agar pembelajaran berjalan dengan efektif. Hal ini juga dijelaskan oleh Sanjaya dan Wina Sanjaya menekankan bahwa guru perlu mempertimbangkan beberapa hal penting dalam menggunakan suatu strategi pembelajaran, yaitu:

Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai: Guru harus jelas tentang apa yang ingin siswa kuasai setelah pembelajaran
pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran: Guru perlu menganalisis sifat materi (fakta, konsep, hukum, atau teori), prasyarat yang dibutuhkan, dan ketersediaan sumber belajar.

Pertimbangan dari sudut siswa: Strategi pembelajaran harus sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa, termasuk perilaku dan karakteristik awal mereka (pengetahuan awal, gaya belajar, minat). Adapun pertimbangann yang dilakukan sebagai berikut:

a. Elemen yang menggunakan aplikasi *Canva*

Elemen dalam BSKAP Nomor 32 Tahun 2024 merujuk pada komponen penting dalam capaian pembelajaran yang mencakup aspek-aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik. Elemen ini berfungsi sebagai panduan dalam Menumbuhkan kurikulum dan penelitian pendidikan.²²⁴

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam elemen pembelajaran Pendidikam Agama Islam menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memberikan kontribusi positif dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan *Canva* tidak hanya Menumbuhkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga Menumbuhkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* telah digunakan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikam Agama Islam untuk menciptakan materi yang menarik dan interaktif. *Canva* memungkinkan guru untuk mendesain berbagai elemen pembelajaran, seperti presentasi, poster, dan infografis, yang dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Menurut Mayer, penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang

²²⁴ BSKP_Nomor 032 Tahun 2024

lebih kreatif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.²²⁵

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya Menumbuhkan kualitas materi pembelajaran, tetapi juga Menumbuhkan keterlibatan siswa. Guru menjelaskan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika materi disajikan dalam format yang menarik.

Selain itu, aplikasi *Canva* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat materi pembelajaran. Dengan berbagai template dan alat desain yang tersedia, guru dapat dengan cepat menghasilkan materi yang berkualitas tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fullan, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk Menumbuhkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru dapat lebih fokus pada pengembangan konten dan strategi pengajaran, daripada terjebak dalam proses desain yang memakan waktu.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Canva* hanya pada elemen tertentu saja seperti elemen SKI,

²²⁵ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

Akidah akhlak, dan Fiqih saja. Lebih lanjut guru Pendidikam Agama Islam menambahkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* tergantung pada materi pembelajaran, materi SKI, Akidah akhlak, dan Fiqih adalah elemen yang paling cocok untuk dibuat menjadi PPT.

Penelitian oleh Widiastuti dan Sari dalam Jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks materi dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi, seperti SKI, Akidah Akhlak, dan Fiqih. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru Pendidikam Agama Islam bahwa penggunaan *Canva* tergantung pada materi pembelajaran yang diajarkan.²²⁶

Selain itu, penelitian oleh Pratiwi dan Rahman dalam Jurnal *Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pendidikan Agama Islam.* menekankan pentingnya pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran Pendidikam Agama Islam. Mereka menemukan bahwa elemen-elemen tertentu dalam Pendidikam Agama Islam, seperti Fiqih

²²⁶ Widiastuti, E., & Sari, D. P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI.* *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

dan Akidah, lebih efektif diajarkan dengan menggunakan media visual yang menarik. Penggunaan *Canva* untuk membuat *Power Point*(PPT) pada elemen-elemen ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit jika hanya disampaikan secara verbal.²²⁷

Salah satu teori yang dapat diterapkan adalah Teori Konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam konteks ini, penggunaan *Canva* untuk membuat presentasi *Power Point* (PPT) pada elemen tertentu seperti SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), Akidah Akhlak, dan Fiqih menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam berusaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Penelitian oleh Widiastuti dan Sari dalam Jurnal *Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pendidikan Agama Islam* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks materi dapat Menumbuhkan keterlibatan

²²⁷ Pratiwi, A., & Rahman, A. (2022). *Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 112-120.

siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi, seperti SKI, Akidah Akhlak, dan Fiqih. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru Pendidik Agama Islam bahwa penggunaan *Canva* tergantung pada materi pembelajaran yang diajarkan.²²⁸

Selain itu, penelitian oleh Pratiwi dan Rahman dalam Jurnal *Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pendidikan Agama Islam* menekankan pentingnya pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran Pendidik Agama Islam. Mereka menemukan bahwa elemen-elemen tertentu dalam Pendidikan Agama Islam seperti Fiqih dan Akidah, lebih efektif diajarkan dengan menggunakan media visual yang menarik. Penggunaan *Canva* untuk membuat PPT pada elemen-elemen ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit jika hanya disampaikan secara verbal.²²⁹

Hal ini sejalan dengan pendapat peserta didik yang peneliti wawancarai untuk membenarkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Okta talia siswa kelas IX B yang menjelaskan bahwa guru tidak selalu menggunakan PPT dalam pembelajaran hanya beberapa kali saja untuk menjelaskan materi, materi yang tidak bisa

²²⁸ Widiastuti, E., & Sari, D. P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

²²⁹ Pratiwi, A., & Rahman, A. (2022). *Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 112-120.

memakai PPT biasanya guru menjelaskan dengan metode ceramah saja.

Hal ini senada dengan pendapat Lestari & Prasetyo dalam jurnal *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam dapat Menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. jika guru hanya menggunakan elemen tertentu saja siswa mungkin tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.²³⁰

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa dalam menggunakan *Canva* dalam pembelajaran guru hanya menerapkan pada elemen tertentu saja sesuai materi yang diajarkan seperti pada elemen SKI, Akidah akhlak, dan Fiqih.

b. Materi yang menggunakan aplikasi *Canva*

Materi dalam BSKAP No. 32 Tahun 2024 merujuk pada konten atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi adalah informasi, konsep, keterampilan, dan nilai yang disampaikan kepada peserta didik melalui berbagai bentuk pembelajaran, baik itu teori maupun praktik.²³¹

²³⁰ Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

²³¹ BSKP_Nomor 032 Tahun 2024

Materi pembelajaran merupakan konten atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Materi ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Kriteria materi pembelajaran yang baik. Pertama adalah relevansi yang artinya materi harus relevan dengan kebutuhan dan minat siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua keterpaduan, materi harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, dengan bahasa yang sesuai dan tidak terlalu kompleks. Terakhir keterlibatan, materi harus mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, praktik, maupun eksplorasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* telah diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menciptakan materi yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *Canva* memungkinkan guru untuk mendesain berbagai elemen pembelajaran berupa *power point*. Menurut Mayer, penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.²³²

²³² Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya Menumbuhkan kualitas materi pembelajaran, tetapi juga Menumbuhkan keterlibatan siswa. Guru menjelaskan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika materi disajikan dalam format yang menarik. Menurut Hamari et al bahwa elemen interaktivitas dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan motivasi siswa. Dengan menggunakan *Canva*, guru dapat menciptakan materi yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.²³³

Selain itu, aplikasi *Canva* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat materi pembelajaran. Dengan berbagai template dan alat desain yang tersedia, guru dapat dengan cepat menghasilkan materi yang berkualitas tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fullan, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk Menumbuhkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru dapat lebih fokus pada pengembangan

²³³ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does Gamification Work?-A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

konten dan strategi pengajaran, daripada terjebak dalam proses desain yang memakan waktu.²³⁴

Hasil penelitian dengan guru Pendidikam Agama Islam terlihat bahwa dalam guru Pendidikam Agama Islam hanya menggunakan aplikasi *Canva* untuk ditampilkan dalam bentuk PPT yaitu pada materi akidah akhlak, SKI, dan fiqih saja, hal yang menjadi pertimbangan nya yaitu kesesuaian materi untuk dibuat menjadi PPT. Guru Pendidikam Agama Islam mengonfirmasi bahwa untuk saat ini aplikasi *Canva* digunakan untuk menjelaskan materi yang membutuhkan hal yang menarik agar siswa lebih mudah dalam memahami materi, seperti pada materi SKI tentang sejarah dinasti ummayyah yang membutuhkan peta konsep agar siswa lebih mudah memahaminya.

Salah satu teori yang relevan adalah Teori Pembelajaran Visual, yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Mayer menyatakan bahwa penggunaan elemen visual, seperti peta konsep, dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang kompleks. Dalam konteks ini, penggunaan *Canva* untuk membuat PPT pada materi akidah akhlak, SKI, dan fiqih menunjukkan bahwa guru Pendidikam Agama Islam berusaha untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

²³⁴ Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.

Penelitian oleh Hidayah dan dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti peta konsep, dapat Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru Pendidikan Agama Islam bahwa aplikasi *Canva* digunakan untuk menjelaskan materi yang membutuhkan daya tarik visual, seperti pada materi SKI tentang sejarah Dinasti Umayyah.²³⁵

Selain itu, penelitian oleh Widiastuti dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* menekankan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi sangat penting dalam Menumbuhkan keterlibatan siswa. Dalam hal ini, guru Pendidikan Agama Islam mempertimbangkan kesesuaian materi untuk dibuat menjadi PPT, yang menunjukkan pemahaman yang baik tentang bagaimana media dapat mempengaruhi proses belajar siswa.²³⁶

²³⁵ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

²³⁶ Widiastuti, E., & Rahman, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

Respon peserta siswa menguatkan temuan ini. Aril anggara salah satu siswa kelas IX B yang menyatakan bahwa guru menggunakan PPT untuk menjelaskan materi pembelajaran agar siswa jadi lebih paham dalam memahami materi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak semua materi cocok untuk menggunakan *Canva* berupa PPT. Materi yang cocok yaitu pada materi akidah akhlak, fiqih, dan SKI saja. Guru membuat desain yang menarik dan dibuat menjadi point-point penting agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

c. Mengecek ketersediaan sarana dan prasarana.

Sarana dan prasarana dalam pembelajarn merujuk pada alat dan fasilitas yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Kegunaanya adalah untuk mempermudah akses informasi, Menumbuhkan interaksi, dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif.

Ketersediaan sarana dan prasarana di SMPN 2 Ujan Mas menunjukkan bahwa guru Pendidikam Agama Islam telah melakukan langkah-langkah yang tepat dalam mempersiapkan pembelajaran. Penyediaan ruangan multimedia yang dilengkapi dengan proyektor dan perangkat lainnya sangat mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikam Agama Islam mengecek terlebih dahulu ketersediaan sarana dan prasarana yang akan digunakan yang berupa proyektor. lebih lanjut guru Pendidikam Agama Islam menjelaskan bahwa di SMPN 2 Ujan Mas telah menyediakan ruangan multimedia yang didalam nya tersedia proyektor, komputer, dll yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan kesadaran dan tanggung jawab guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hattie dalam jurnal yang berjudul *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge yang mengatakan bahwa persiapan yang matang dan penggunaan alat bantu yang tepat dapat Menumbuhkan hasil belajar siswa. Dengan memastikan bahwa proyektor tersedia dan berfungsi dengan baik, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.²³⁷

Lebih lanjut, guru Pendidikam Agama Islam menjelaskan bahwa di SMPN 2 Ujan Mas telah disediakan ruangan multimedia yang dilengkapi dengan proyektor, komputer, dan perangkat lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keberadaan ruangan multimedia ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Alshammari et al, akses

²³⁷ Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

terhadap sarana dan prasarana yang memadai dapat Menumbuhkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Ruang multimedia memungkinkan guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti presentasi, video, dan aplikasi interaktif, yang dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa.²³⁸

Selain itu, penyediaan sarana dan prasarana yang baik juga mencerminkan komitmen sekolah dalam Menumbuhkan kualitas pendidikan. Menurut Fullan, peningkatan infrastruktur pendidikan adalah langkah penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan adanya fasilitas yang memadai, siswa dapat lebih mudah mengakses informasi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif.²³⁹

Hal ini sesuai dengan penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan persiapan yang matang sebelum menggunakan *Canva*, mulai dari pembuatan akun hingga desain materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari dalam jurnal *Persiapan dan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran* yang menekankan

²³⁸ Alshammari, M. A., Alshammari, A. A., & Alshammari, A. A. (2020). *The Impact of Internet Access on Students' Learning Outcomes: A Case Study of Saudi Arabia*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-15.

²³⁹ Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.

pentingnya persiapan dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk Menumbuhkan efektivitas pembelajaran.²⁴⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru Pendidikam Agama Islam dalam perencanaan sebelum mengimplementasikan *Canva* guru telah melakukan pengecekan terhadap ketersediaan sarana dan prasarana. Karena penggunaan teknologi yang matang sebelum proses pembelajaran dimulai merupakan suatu hal yang penting untuk Menumbuhkan eektivitas pembelajaran.

Namun dalam penggunaan sarana dan prasana tentu ada waktu ketika proyektor tidak tersedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan tergambar bahwa solusi yang dilakukan guru apabila proyektor tidak tersedia yaitu dengan menjelaskan dengan metode konvensional. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan guru Pendidikam Agama Islam yang menegaskan bahwa solusi yang dilakukan guru apabila proyektor tidak tersedia yaitu dengan menjelaskan dengan metode konvensional, yaitu dengan cara membacakan hasil PPT yang sudah dibuat, jadi PPT tetap digunakan tetapi guru tidak menampilkan PPT tersebut di proyektor.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikam Agama Islam, terungkap bahwa ketika proyektor tidak dapat

²⁴⁰ Sari, D., & Prabowo, H. (2020). *Persiapan dan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123-130.

digunakan, guru memilih untuk menjelaskan materi dengan metode konvensional, yaitu dengan membacakan hasil presentasi *Power Point* (PPT) yang telah disiapkan.

Pertama, penggunaan metode konvensional dalam situasi ini menunjukkan fleksibilitas guru dalam menghadapi kendala yang ada. Menurut Fullan, kemampuan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai dengan kondisi yang ada adalah kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Meskipun tidak ideal, membacakan PPT tetap memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi penting kepada siswa.²⁴¹

Kedua, meskipun tidak ada tampilan visual dari *Power Point* (PPT) penggunaan materi yang telah disiapkan sebelumnya tetap memberikan struktur pada pembelajaran. Ketiga, penting bagi guru untuk tetap berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran, meskipun menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian, solusi yang diterapkan oleh guru Pendidik Agama Islam untuk membacakan hasil *Power Point* (PPT) ketika proyektor tidak tersedia menunjukkan komitmen untuk tetap memberikan pembelajaran yang berkualitas. Meskipun ada keterbatasan dalam penggunaan teknologi, pendekatan ini tetap

²⁴¹ Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.

memungkinkan siswa untuk menerima informasi yang diperlukan dan berpartisipasi dalam proses belajar.

Pendapat dari peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Firzi olivia siswa kelas IX A yang menjelaskan bahwa hal yang dilakukan guru apabila proyektor tidak tersedia maka guru akan menjelaskan saja dan menulis di papan tulis tanpa menampilkan PPT di proyektor.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari dan Prasetyo dalam jurnal *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. bahwa penggunaan metode konvensional dapat membantu siswa untuk tetap mendapatkan informasi meskipun tanpa media visual. Namun, efektivitasnya mungkin berkurang dibandingkan dengan penyampaian yang lebih interaktif.²⁴²

Jadi dapat disimpulkan bahwa solusi guru Pendidikam Agama Islam apabila sarana dan prasarana tidak tersedia yaitu dengan cara menjelaskan materi secara konvensional. Dengan menggunakan media visual dapat Menumbuhkan minat siswa sehingga jika guru ketergantungan menggunakan metode konvensional maka akan mengurangi keterlibatan siswa.

²⁴² Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal pendidikan dan teknologi, 7(10), 45-52.

d. Menampilkan *Power Point* (PPT)

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Power Point* (PPT). *Power Point* (PPT) dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran secara terstruktur. Dengan menggunakan *slide* yang berisi poin-poin penting, gambar, dan *grafik*, guru dapat menjelaskan konsep dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan *Power Point* (PPT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa guru telah mengambil langkah yang tepat dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Penggunaan *Power Point* (PPT) tidak hanya Menumbuhkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, keterampilan guru dalam menyampaikan materi tetap menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai menampilkan *Power Point* (PPT) dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *Power Point* (PPT) sebagai media untuk menjelaskan materi pembelajaran. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menyiapkan PPT yang dirancang dengan baik menggunakan *Canva*. Hal ini mencerminkan upaya guru dalam memanfaatkan teknologi untuk Menumbuhkan kualitas pembelajaran. Menurut Mayer, penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dengan menggunakan *Power Point* (PPT) yang dirancang secara menarik, guru dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif.²⁴³

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru Pendidikam Agama Islam menegaskan bahwa penggunaan PPT sebagai media pembelajaran sangat membantu dalam memberikan pemahaman kepada siswa. PPT memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara terstruktur dan sistematis, sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan menyajikan informasi dalam format *Power Point* (PPT), guru dapat menyoroti ide-ide kunci dan memberikan penjelasan yang lebih mendalam.

²⁴³ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

Selain itu, penggunaan aplikasi *Canva* juga memberikan keuntungan dalam hal desain dan kreativitas. *Canva* memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang menarik secara visual, dengan berbagai pilihan template, gambar, dan elemen grafis. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer dan Moreno, bahwa elemen multimedia dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep yang lebih kompleks. Dengan desain yang menarik, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.²⁴⁴

Hasil penelitian dengan guru Pendidikam Agama Islam menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sebagai media untuk menjelaskan materi dengan menampilkan *Power Point* (PPT) Sebelumnya guru membuat *Power Point* (PPT) dari aplikasi *Canva* sebelum pembelajaran dilaksanakan. Dari hasil wawancara dengan guru Pendidikam Agama Islam yang menegaskan bahwa dengan menggunakan *Power Point* (PPT) sebagai media pembelajaran sangat membantu dalam memberikan pemahaman untuk siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *Power Point* (PPT) sebagai media untuk menjelaskan materi pembelajaran.

²⁴⁴ Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). *Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. Educational Psychologist*, 38(1), 43-52.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menyiapkan *Power Point* (PPT) yang dirancang dengan baik menggunakan *Canva*. Hal ini mencerminkan upaya guru dalam memanfaatkan teknologi untuk Menumbuhkan kualitas pembelajaran. Menurut Mayer, penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dengan menggunakan *Power Point* (PPT) yang dirancang secara menarik, guru dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif.²⁴⁵

Selain itu, penggunaan aplikasi *Canva* juga memberikan keuntungan dalam hal desain dan kreativitas. *Canva* memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang menarik secara visual, dengan berbagai pilihan template, gambar, dan elemen grafis.

Keberhasilan penggunaan *Power Point* (PPT) dalam pembelajaran juga bergantung pada keterampilan guru dalam menyampaikan materi. Menurut Hattie, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan dan teknik presentasi yang efektif sangat diperlukan.

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Firzi olivia siswa kelas IX A yang

²⁴⁵ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

menjelaskan bahwa *Canva* digunakan untuk membantu menjelaskan materi, guru menggunakan *Power Point* (PPT) sebagai media untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayati dalam jurnal *Dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terhadap keterlibatan siswa* yang memaparkan bahwa penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa. Siswa yang terpapar pada materi yang menggunakan media visual cenderung lebih aktif dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi.²⁴⁶

Lebih lanjut guru Pendidikam Agama Islam menjelaskan bahwa dengan menggunakan PPT mampu menyajikan informasi dengan lebih terstruktur dan menarik. Slide *Power Point* (PPT) yang disajikan berisi gambar dan poin-poin penting yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Misalnya pada materi fiqih tata cara berwudhu, guru menampilkan gambar tentang tata cara berwudhu beserta penjelasannya yang memudahkan siswa untuk memahami langkah-langkah berwudhu.

Salah satu teori yang dapat digunakan adalah Teori Multimedia dalam Pembelajaran. Mayer dalam prinsip multimedia menyatakan

²⁴⁶ Hidayati, S. (2021). Dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 6(2), 78-85

bahwa penggunaan gambar dan teks secara bersamaan dapat Menumbuhkan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, penggunaan *Power Point* (PPT) yang berisi gambar dan poin-poin penting sejalan dengan prinsip tersebut, di mana visualisasi informasi dapat membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks, seperti tata cara berwudhu.²⁴⁷

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Rahman, dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa* ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, seperti *Power Point* (PPT) dapat Menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi ketika diajarkan dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penjelasan guru Pendidikan Agama Islam yang menyatakan bahwa *Power Point* (PPT) mampu menyajikan informasi dengan lebih terstruktur dan menarik.²⁴⁸

Selain itu, penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurna *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Fiqih untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat

²⁴⁷ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

²⁴⁸ Sari, D. P., & Rahman, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-130.

Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi fiqih. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Ini mendukung argumen bahwa gambar yang ditampilkan dalam *Power Point* (PPT), seperti tata cara berwudhu, dapat memudahkan siswa dalam memahami langkah-langkah yang harus dilakukan.²⁴⁹

Dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Salah satu media yang sering digunakan oleh guru adalah *Power Point* (PPT) Dari hasil pengamatan dikelas menunjukkan bahwa penggunaan *Power Point* (PPT) memiliki dampak yang sangat baik terhadap cara siswa menerima materi pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Guru menampilkan *Power Point* (PPT) dalam proses pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa. Sebelumnya guru membuat desain *Power Point* (PPT) yang menarik dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Dengan menggunakan *Power Point* (PPT) materi pembelajaran disajikan lebih terstruktur dan menarik.

²⁴⁹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

Selanjutnya peneliti akan memberikan pembahasan terkait dengan minat siswa dengan Implementasi penggunaan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran sesuai dengan indikator minat belajar, adapun implementasi *Canva* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Implementasi *Canva* dalam proses pembelajaran dalam menumbuhkan minat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
 - 1) Implementasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dalam menumbuhkan rasa senang siswa saat pembelajaran

Menurut Ningsih dalam jurnal yang berjudul *Penerapan model role playing untuk Menumbuhkan minat siswa sekolah dasar* perasaan senang merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.²⁵⁰

Implementasi aplikasi *Canva* dalam Menumbuhkan rasa senang siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memberikan dampak positif dalam menciptakan pengalaman

²⁵⁰ Imelda Rahmi. (2020). *Penerapan model role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, hal 4.

belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan aplikasi *Canva* tidak hanya Menumbuhkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan rasa senang dan motivasi mereka dalam belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah berkontribusi dalam menumbuhkan rasa senang siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui desain materi yang menarik dan interaktif. Menurut penelitian oleh Hamari et al, elemen interaktivitas dan visualisasi dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan *Canva*, siswa dapat berkreasi dalam membuat poster, presentasi, dan infografis yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi ketika materi pembelajaran disajikan dalam format yang menarik. Siswa mengungkapkan bahwa mereka menikmati proses belajar ketika dapat menggunakan alat yang memungkinkan mereka untuk berkreasi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar

lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan *Canva*, guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa dengan menggunakan PPT dalam pembelajaran siswa menjadi lebih semangat dan fokus dalam memperhatikan guru menjelaskan materi dengan menggunakan PPT yang menarik. Hal ini dapat dilihat dengan respon siswa terlihat antusias siswa dalam belajar sangat baik, siswa dengan fokus memperhatikan penjelasan guru dalam memaparkan materi menggunakan PPT. Penggunaan aplikasi seperti *Canva* bertujuan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Penelitian oleh Sari dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti PPT, dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa

siswa menjadi lebih semangat dan fokus saat guru menjelaskan materi menggunakan PPT yang menarik.²⁵¹

Selain itu, penelitian oleh Widiastuti dan Sari dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* menekankan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Canva* dalam pembuatan PPT dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, aplikasi seperti *Canva* berfungsi sebagai alat yang mendukung guru dalam menjelaskan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan terlibat dalam proses pembelajaran.²⁵²

Pendapat peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Menurut enggel arivo siswa kelas IX A mengatakan bahwa dengan menggunakan *Canva* dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih fokus dan semangat dalam pembelajaran karena tertarik dengan tampilan PPT yang menarik, sejalan dengan itu Abdal Romadhon siswa dari kelas VII A juga berpendapat bahwa dengan penggunaan *Canva* dalam pelajaran

²⁵¹ Sari, D. P., & Rahman, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 123-130.

²⁵² Widiastuti, E., & Sari, D. P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 67-75.

PAI membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, karena siswa menjadi semangat ketika guru menggunakan *Canva* dalam pembelajaran, suasana kelas juga menjadi lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Setiawan dan Lestari dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Pemahaman Siswa* yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.²⁵³

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam rasa senang siswa akan meningkat karena tampilan media yang menarik dan guru lebih fokus menjelaskan dan berinteraksi dengan siswa.

- 2) Implementasi aplikasi *Canva* dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa

Menurut Ningsih dalam jurnal Yang berjudul *Penerapan model role playing untuk Menumbuhkan minat siswa sekolah dasar* yang menjelaskan bahwa ketertarikan siswa berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut

²⁵³ Setiawan, A., & Lestari, D. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 6(2), 89-96.

cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²⁵⁴ Hal ini juga sejalan dengan pendapat Safari dalam jurnal *Liang Gie, Cara Belajar Yang Efisien* yang mengatakan bahwa ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Siswa yang tertarik pada pelajaran yang diminatinya maka siswa tersebut akan senantiasa mengikuti pelajaran karena siswa merasa butuh akan pelajaran tersebut.²⁵⁵

Implementasi *Canva* dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memberikan dampak positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penggunaan *Canva* tidak hanya menumbuhkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan rasa tertarik dan motivasi mereka dalam belajar.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Canva* dalam

²⁵⁴ Imelda Rahmi. (2020). *Penerapan mosel role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, hal 4.

²⁵⁵ Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien* (Yogyakarta: Liberty, 1995), 130.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat siswa lebih tertarik dan antusias. Dengan menggunakan *Canva* pada pembelajaran banyak terjadi perubahan setelah guru menggunakan *Canva* siswa menjadi lebih antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian oleh Hidayah dan Sari menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti *Canva*, dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual yang menarik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam antusiasme dan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa setelah guru menggunakan *Canva*, siswa menjadi lebih antusias dalam mendengarkan penjelasan.²⁵⁶

Selain itu, penelitian oleh Widiastuti dan Rahman dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menekankan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya membuat materi lebih menarik,

²⁵⁶ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.²⁵⁷

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Gio Ardiyansyah siswa kelas VII A mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan *Canva* membuat siswa lebih tertarik dalam belajar karena tampilan *Power Point* (PPT) yang menarik membuat lebih konsentrasi. Penggunaan *Power Point* (PPT) sebagai media presentasi dapat membantu siswa dalam memahami informasi dengan lebih baik, terutama jika disertai dengan elemen visual yang menarik. Siswa Juni astri siswa kelas IX A menambahkan bahwa dengan menggunakan *Canva* pembelajaran Pendidikan Agama Islam jadi lebih menarik karena tampilan *Power Point* (PPT) yang disajikan sangat kreatif.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Pramudito dan Sari, penggunaan presentasi visual dalam pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik dan keterlibatan siswa.²⁵⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar.

²⁵⁷ Widiastuti, E., & Rahman, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

²⁵⁸ Pramudito, A., & Sari, M. (2023). *Efektivitas Penggunaan Presentasi Visual dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 150-158.

3) Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dalam menumbuhkan keterlibatan siswa

Keterlibatan Siswa merupakan ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk berpartisipasi untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut. Hal ini juga di ungkapkan oleh Fredricks, Blumenfeld, & Paris ada Tiga Dimensi Penting tentang keterlibatan siswa yaitu:

Keterlibatan Perilaku (*Behavioral Engagement*): Ini merupakan bagian yang paling terlihat. Contohnya adalah seberapa sering siswa berpartisipasi di kelas (mengangkat tangan, menjawab pertanyaan), hadir di sekolah, menyelesaikan tugas, dan mengikuti aturan. Intinya, mereka secara fisik dan tindakan terlibat dalam proses belajar.

Keterlibatan Emosional (*Emotional Engagement*): berkaitan dengan perasaan siswa terhadap sekolah dan pembelajaran. Apakah mereka merasa senang, tertarik, atau justru bosan dan cemas? keterlibatan emosional mencakup perasaan seperti ketertarikan, kebahagiaan, kecemasan, atau kebosanan yang dialami siswa saat belajar. Siswa yang terlibat

secara emosional cenderung memiliki sikap positif terhadap sekolah dan tugas belajar.

Keterlibatan Kognitif (*Cognitive Engagement*) adalah dimensi yang paling dalam dan berkaitan dengan bagaimana siswa berpikir dan memproses informasi. Ini melibatkan usaha mental siswa untuk memahami materi, menggunakan strategi belajar yang efektif, dan secara proaktif mencari pemahaman. Mereka tidak hanya menghafal, tetapi mencoba memahami konsep secara mendalam, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, dan menggunakan strategi pemecahan masalah.²⁵⁹

Implementasi *Canva* dalam menumbuhkan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memberikan dampak positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penggunaan *Canva* tidak hanya menumbuhkan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan bekerja sama dengan teman-teman mereka.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa dengan penggunaan *Canva* dalam

²⁵⁹ Whusqo, U. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Sekolah Dasar*. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang. hal 28

pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat membantu menumbuhkan keterlibatan siswa. Dengan tampilan *Power Point* (PPT) yang menarik siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan *Power Point* (PPT) juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur sehingga siswa dapat menangkap poin poin penting dengan cepat. Selain itu guru sering menanyakan pertanyaan singkat untuk mengajak siswa berpikir dan berdiskusi, hal ini membuat mereka tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran.

Salah satu teori yang relevan adalah Teori Keterlibatan Siswa (*Student Engagement Theory*), yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup dimensi kognitif, emosional, dan perilaku. Menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Penggunaan *Canva* untuk membuat *Power Point* (PPT) yang menarik dapat Menumbuhkan fokus dan antusiasme siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.²⁶⁰

Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan*

²⁶⁰ Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa. Menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa. Dalam konteks ini, tampilan *Power Point* (PPT) yang dibuat dengan *Canva* membantu siswa dalam menangkap poin-poin penting dengan cepat, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru Pendidikan Agama Islam bahwa *Power Point* (PPT) memudahkan penyampaian materi secara terstruktur.²⁶¹

Selain itu, strategi guru yang sering menanyakan pertanyaan singkat untuk mengajak siswa berpikir dan berdiskusi juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif. Menurut Bonwell dan Eison, pembelajaran aktif melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan diskusi, yang membuat mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan penggunaan *Canva* dan teknik bertanya, guru Pendidikan Agama Islam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis.

²⁶¹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Bella amelia salah satu siswa kelas VII A mengatakan bahwa dengan belajar menggunakan *Power Point* (PPT) membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pelajaran karena materi yang lebih jelas karena *Power Point* (PPT) berisi poin-poin penting materi, terkadang guru juga memberikan pertanyaan langsung yang bisa dijawab siswa, sehingga membuat siswa menjadi terlibat dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Rahman dan Fitriani menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran dapat berhubungan langsung dengan peningkatan prestasi akademik.²⁶²

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- 4) Implementasi aplikasi *Canva* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran

Penggunaan *Canva* juga membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan visualisasi yang

²⁶² Rahman, A., & Fitriani, N. (2023). Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 112-120.

menarik, siswa lebih mudah menangkap informasi dan mengingat materi pelajaran. Dalam observasi, terlihat bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran menjadi lebih fokus dan bersemangat ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembuatan desain. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa.²⁶³

Namun, tantangan juga muncul selama implementasi aplikasi ini. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi, terutama bagi mereka yang belum familiar dengan teknologi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan dan dukungan yang cukup agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik. Penelitian oleh Zhao et al. menunjukkan bahwa dukungan teknis yang memadai dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi baru.²⁶⁴

Selain itu, penting bagi guru untuk mengatur waktu dengan efektif, agar siswa tidak terjebak dalam proses desain dan tetap dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Pengaturan

²⁶³ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

²⁶⁴ Zhao, Y., Pugh, K., Hubbard, L., & Murphy, K. L. (2002). Conditions for Technology Integration in Teacher Education: A Case Study of the Technology Integration in Teacher Education Project. *Journal of Technology and Teacher Education*, 10(3), 367-389.

waktu yang baik akan memastikan bahwa siswa dapat menyelesaikan proyek mereka tanpa merasa terburu-buru, sehingga kualitas hasil desain dapat terjaga. Hattie menekankan pentingnya manajemen waktu dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.²⁶⁵

5) Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dalam menumbuhkan hasil belajar siswa

Implementasi *Canva* dalam Menumbuhkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memberikan dampak positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penggunaan *Canva* tidak hanya menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa dengan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru melihat adanya peningkatan yang cukup baik pada hasil belajar siswa. dengan *Power Point* (PPT) membantu menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu perhatian siswa siswa selama pembelajaran meningkat karena ketertarikan mereka

²⁶⁵ Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

pada PPT yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Salah satu teori yang relevan adalah Teori Pembelajaran Multimedia, yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan terstruktur dapat menumbuhkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dalam konteks ini, penggunaan PPT yang dibuat dengan *Canva* membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.²⁶⁶

Penelitian oleh Sari dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat menumbuhkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa perhatian siswa meningkat selama pembelajaran karena ketertarikan

²⁶⁶ Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

mereka pada *Power Point* (PPT) yang digunakan untuk menjelaskan materi.²⁶⁷

Selain itu, penelitian oleh Widiastuti dan Sari dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* menekankan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.²⁶⁸

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. M. Alif Aufa Ashar salah satu siswa kelas IX A yang menjelaskan bahwa belajar dengan bantuan *Power Point* (PPT) sangat membantu karena materinya jadi lebih mudah dipahami. Siswa juga lebih bersemangat dalam belajar dan bisa lebih cepat mengingat isi materi. Nilai siswa juga lebih meningkat dibandingkan sebelumnya, karena saya lebih fokus saat pelajaran berlangsung. Siswa keysha salsabila salah satu siswa kelas VII A menambahkan bahwa sebelum

²⁶⁷ Sari, D. P., & Rahman, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 123-130.

²⁶⁸ Widiastuti, E., & Sari, D. P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 67-75.

guru menggunakan *Canva* dalam pembelajaran siswa agak kesulitan memahami materi PAI karena terlalu banyak catatan dibuku, tapi setelah guru menggunakan *Power Point* (PPT) didalam pembelajaran saya lebih tertarik belajar karena ringkasan dan juga gambar gambar dalam *Power Point* (PPT) itu membantu siswa lebih cepat paham dan nilai saya meningkat.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Rahman dan Fitriani menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran dapat berhubungan langsung dengan peningkatan prestasi akademik.²⁶⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Di Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai implementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

²⁶⁹ Rahman, A., & Fitriani, N. (2023). Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 112-120.

Sebelum guru mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran ada beberapa persiapan yang dilakukan oleh guru dimulai dari guru membuat akun *Quizizz*, sampai guru membuat desain *Quizizz* untuk pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa guru sebelum mengimplementasikan *Quizizz* didalam kelas guru melakukan beberapa perencanaan dan persiapan dimulai dari membuat akun *Quizizz* sampai membuat kuis.

Pertama, perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum mengimplementasikan *Quizizz* mencakup pembuatan akun dan penyusunan kuis. Hal ini sejalan dengan prinsip perencanaan pembelajaran yang baik, di mana guru perlu mempersiapkan semua aspek yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam sudah mahir dalam mengoperasikan *Quizizz*. Kemahiran ini sangat penting karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan pemahaman yang baik tentang cara kerja aplikasi tersebut. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa*. menunjukkan bahwa guru yang terampil dalam

menggunakan teknologi pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.²⁷⁰

Ketiga, persiapan materi dan pembuatan kuis sebelum proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam berusaha untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi tidak hanya membantu dalam mengukur pemahaman siswa, tetapi juga dapat Menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Menurut penelitian oleh Widiastuti dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* penggunaan kuis interaktif dapat Menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.²⁷¹

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam sudah mahir dalam mengoperasikan *Quizizz*, jadi sebelum proses pembelajaran guru menyiapkan materi dan membuat kuis untuk pembelajaran dikelas.

Hal ini berdasarkan pendapat dari Unik Hanifah Salsabila dkk, yang menyatakan bahwa dalam mempersiapkan *Quizizz*, guru mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif serta mempersiapkan media *Quizizz* melalui website *Quizizz*.

²⁷⁰ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

²⁷¹ Widiastuti, E., & Rahman, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

tersebut di *www. Quizizz. com* kedua tahap persiapan *Quizizz* tersebut dilakukan oleh guru didalam kelas.²⁷² dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam bahwa dalam mempersiapkan *Quizizz*, guru menyiapkan pertanyaan pertanyaan yang sesuai dengan materi, dalam membuat soal guru mengambil materi didalam buku yang dipegang oleh siswa juga.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran guru melakukan perencanaan dari membuat akun *Quizizz* hingga menyiapkan soal-soal.

Selanjutnya peneliti akan memberikan pembahasan terkait dengan Impelementasi aplikasi *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran adapun implementasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Elemen yang menggunkan aplikasi *Quizizz*

Elemen dalam BSKAP No. 32 Tahun 2024 merujuk pada komponen penting dalam capaian pembelajaran yang mencakup aspek-aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik. Elemen ini berfungsi sebagai panduan dalam Menumbuhkan kurikulum dan penelitian pendidikan.²⁷³

²⁷² Salsabila dkk., Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, hal 168

²⁷³ BSKP_Nomor 032 Tahun 2024

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa guru hanya menggunakan *Quizizz* pada elemen fiqih saja, karena metarinya cocok untuk dibuat kuis, dan untuk elemen lainnya itu guru Pendidikan Agama Islam belum menerapkan karena mempertimbangkan materi yang cocok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa hanya beberapa elemen yang dianggap cocok untuk menggunakan *Quizizz*, khususnya pada elemen fiqih. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi fiqih yang lebih mudah untuk dievaluasi dalam format kuis.

Pertama, penggunaan *Quizizz* pada elemen fiqih menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam telah mempertimbangkan karakteristik materi yang dapat dievaluasi dengan format kuis. Menurut Anderson dan Krathwohl pemilihan metode evaluasi yang sesuai dengan jenis materi yang diajarkan dapat Menumbuhkan efektivitas pembelajaran. Materi fiqih, yang sering kali melibatkan konsep, aturan, dan aplikasi praktis, sangat cocok untuk dievaluasi melalui kuis interaktif yang dapat menguji pemahaman siswa secara langsung.²⁷⁴

Kedua, keputusan guru untuk tidak menerapkan *Quizizz* pada elemen lainnya menunjukkan pemahaman yang baik tentang

²⁷⁴ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

kebutuhan dan karakteristik materi yang diajarkan. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa tidak semua materi dapat dievaluasi dengan cara yang sama, dan penting bagi guru untuk memilih metode yang paling sesuai untuk setiap jenis materi. Misalnya, elemen seperti akidah atau sejarah kebudayaan Islam (SKI) mungkin memerlukan pendekatan yang lebih naratif atau diskursif, yang tidak selalu cocok untuk format kuis.²⁷⁵

Ketiga, penggunaan *Quizizz* yang terbatas pada elemen fiqh juga mencerminkan perlunya pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru Pendidikan Agama Islam dapat mempertimbangkan untuk Menumbuhkan kuis untuk elemen lain dengan menyesuaikan format dan jenis pertanyaan agar sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Widiastuti dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam

²⁷⁵ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

pembelajaran dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa jika diterapkan dengan cara yang tepat.²⁷⁶

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa ficko salah satu siswa kelas IX B menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak selalu digunakan setiap pertemuan, hanya beberapa materi yang menggunakan *Quizizz*, guru Pendidikan Agama Islam lebih sering menggunakan aplikasi *Quizizz* pada materi fiqih.

Hal ini sejalan dengan penemuan dari Lestari dan Prasetyo dalam jurnal *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. mengatakan bahwa kuis dapat menjadi alat yang efektif untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi fiqih.²⁷⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam dalam mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* hanya pada elemen fiqih saja, karena materi fiqih paling cocok dibuat kuis.

b. Materi yang menggunakan aplikasi *Quizizz*

Materi dalam BSKAP Nomor 32 Tahun 2024 merujuk pada konten atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi adalah informasi, konsep, keterampilan, dan nilai yang disampaikan kepada

²⁷⁶ Widiastuti, E., & Rahman, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 67-75.

²⁷⁷ Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(1), 45-52.

peserta didik melalui berbagai bentuk pembelajaran, baik itu teori maupun praktik.²⁷⁸

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa hanya ada beberapa elemen saja yang cocok menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu pada elemen fiqih karena materi fiqih cocok untuk dibuat menjadi kuis. Contohnya bisa diterapkan pada materi tentang bersuci.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa hanya beberapa elemen yang dianggap cocok untuk menggunakan *Quizizz*, khususnya pada elemen fiqih. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi fiqih yang lebih mudah untuk dievaluasi dalam format kuis.

Pertama, penggunaan *Quizizz* pada elemen fiqih, seperti materi tentang bersuci, menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam telah mempertimbangkan kesesuaian format evaluasi dengan jenis materi yang diajarkan. Materi fiqih sering kali melibatkan konsep, aturan, dan prosedur yang dapat diuji melalui pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah. Menurut Anderson dan Krathwohl, pemilihan metode

²⁷⁸ BSKP_Nomor 032 Tahun 2024

evaluasi yang sesuai dengan jenis materi dapat Menumbuhkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa.²⁷⁹

Kedua, keputusan untuk menggunakan *Quizizz* pada materi bersuci mencerminkan pemahaman guru tentang bagaimana siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika disajikan dalam format yang interaktif. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam mengingat informasi penting. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa dapat berlatih dan menguji pemahaman mereka tentang prosedur bersuci dengan cara yang menyenangkan dan menarik.²⁸⁰

Ketiga, meskipun hanya elemen fiqih yang saat ini diterapkan, guru Pendidikan Agama Islam dapat mempertimbangkan untuk mengeksplorasi penggunaan *Quizizz* pada elemen lain dengan menyesuaikan jenis pertanyaan dan format kuis agar sesuai dengan karakteristik materi tersebut. Misalnya, elemen akidah atau sejarah Islam dapat dievaluasi dengan pertanyaan yang lebih naratif atau analitis, yang tetap dapat disajikan dalam format kuis interaktif.

²⁷⁹ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

²⁸⁰ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Salah satu siswa kelas IX B ficko yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak selalu digunakan pada setiap pertemuan, guru Pendidikan Agama Islam lebih sering menggunakan pada materi fiqih. Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam menerapkan pendekatan yang selektif dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Hattie, efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran. Dengan memilih untuk menggunakan *Quizizz* pada materi fiqih, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks dalam bidang tersebut.²⁸¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa materi yang cocok digunakan dalam aplikasi *Quizizz* yaitu elemen fiqih, karena dalam materi fiqih lebih mudah untuk dibuat menjadi soal-soal, seperti pada materi bersuci dan materi zakat.

c. Bentuk-bentuk tools yang digunakan pada aplikasi *Quizizz*

Bentuk-bentuk tools aplikasi *Quizizz* menunjukkan bahwa kuis interaktif, laporan analitik, fitur gamifikasi, dan kemampuan untuk

²⁸¹ Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

mengintegrasikan multimedia adalah faktor-faktor kunci yang dapat menumbuhkan efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Dukungan dan keterampilan guru dalam merancang kuis yang efektif tetap menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa terdapat beberapa alat (tools) dalam *Quizizz* yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kualitas kuis, seperti tipe pertanyaan dan pengaturan durasi pengerjaan kuis.

Pertama, keberagaman tipe pertanyaan yang tersedia dalam *Quizizz* memungkinkan guru untuk merancang kuis yang lebih variatif dan menarik. Tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat dapat digunakan untuk menguji berbagai aspek pemahaman siswa. Menurut Anderson dan Krathwohl, variasi dalam jenis pertanyaan dapat membantu mengukur pemahaman siswa secara lebih komprehensif, sehingga guru dapat mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang tingkat penguasaan materi oleh siswa.²⁸²

Kedua, kemampuan guru untuk menentukan durasi pengerjaan kuis juga merupakan fitur penting yang mendukung proses pembelajaran. Dengan mengatur waktu yang tepat untuk setiap kuis, guru dapat mendorong siswa untuk berpikir cepat dan efisien dalam

²⁸² Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

menjawab pertanyaan. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa pengaturan waktu yang baik dalam evaluasi dapat Menumbuhkan fokus siswa dan membantu mereka dalam mengelola waktu selama ujian.²⁸³

Ketiga, penggunaan fitur-fitur ini dalam *Quizizz* tidak hanya menumbuhkan kualitas kuis, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan desain yang menarik dan fitur yang mendukung, siswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Widiastuti dan Rahman dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa jika diterapkan dengan cara yang tepat.²⁸⁴

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa Defril Aditio salah satu siswa kelas IX A menjelaskan bahwa diaplikasi *Quizizz* tools yang sering guru

²⁸³ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45-52.

²⁸⁴ Widiastuti, E., & Rahman, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 67-75.

Pendidikan Agama Islam gunakan seperti bentuk soal pilihan ganda, siswa dapat memilih jawaban yang benar, kemudian siswa menyelesaikan setiap pertanyaan didalam *Quizizz* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. guru menyesuaikan waktu pengerjaan 1 soal sesuai dengan tingkatan soal.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Reza Bakthiar Ramadhan dalam jurnal *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid019 Ragam Perspektif*. yang menjelaskan bahwa batas waktu setiap soal dalam *Quizizz* juga dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing soal.²⁸⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa didalam aplikasi *Quizizz* banyak terdapat tools yang bisa digunakan guru untuk membuat soal-soal jadi guru bisa memilih sesuai dengan keinginan.

d. Waktu untuk menggunakan *Quizizz* dalam kelas

Penggunaan *Quizizz* oleh guru Pendidikan Agama Islam setelah penjelasan materi merupakan strategi yang efektif untuk mengukur pemahaman siswa, memberikan umpan balik yang berguna, dan menyesuaikan pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa kuis diberikan setelah guru menjelaskan materi,

²⁸⁵ Ramadhan dkk, *Harmoni Lintas Mazhab : Menjawab Problem Covid019 Ragam Perspektif*. hal 194-195

yang bertujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Pertama, memberikan kuis setelah penjelasan materi memungkinkan siswa untuk langsung menerapkan pengetahuan yang baru saja mereka terima. Menurut Gagne evaluasi yang dilakukan segera setelah pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang efektif bagi siswa dan guru. Dengan cara ini, guru dapat mengetahui apakah siswa telah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.²⁸⁶

Kedua, penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi setelah penjelasan materi juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam mengingat informasi penting. Dengan memberikan kuis setelah penjelasan, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.²⁸⁷

²⁸⁶ Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston.

²⁸⁷Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

Ketiga, strategi ini juga memberikan guru kesempatan untuk menyesuaikan pengajaran mereka berdasarkan hasil kuis. Jika banyak siswa yang mengalami kesulitan dengan pertanyaan tertentu, guru dapat mengulang atau menjelaskan kembali materi tersebut. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis umpan balik, di mana guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka berdasarkan kebutuhan siswa.

Pendapat siswa mendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Siswa kelas IX A maurin jevilita menjelaskan bahwa aplikasi *Quizizz* digunakan siswa ketika guru selesai menjelaskan materi, jadi sebelumnya siswa harus fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rahman, A & Fitriani, N. dalam jurnal *Keterlibatan siswa dalam pembelajaran:impilkasi terhadap hasil belajar.* yang mengatakan bahwa evaluasi yang tepat waktu dapat membantu guru dalam menyesuaikan metode pengajaran dan materi yang disampaikan.²⁸⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, guru memberikan kuis kepada siswa ketika selesai menjelaskan materi, hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

²⁸⁸ Rahman, A., & Fitriani, N. (2022). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran : impilkasi terhadap hasil belajar. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

e. Sistem dalam pengerjaan tugas dalam aplikasi *Quizizz*

Cara siswa dalam mengerjakan kuis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman materi, strategi belajar yang digunakan, interaksi dengan teman sebaya, pemanfaatan fitur aplikasi, dan respon terhadap umpan balik adalah faktor-faktor kunci siswa dalam menyelesaikan kuis. Dukungan dan bimbingan dari guru tetap menjadi faktor penting dalam membantu siswa mengoptimalkan cara mereka dalam mengerjakan kuis.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* didalam kelas guru memberikan kuis untuk dikerjakan secara individu atau masing masing, agar bisa dilihat sejauh mana kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi.

Pertama, memberikan kuis secara individu memungkinkan guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang pemahaman masing-masing siswa. Menurut Black dan Wiliam evaluasi yang dilakukan secara individual dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa secara spesifik. Dengan cara ini, guru dapat memberikan perhatian lebih kepada siswa yang membutuhkan bantuan tambahan.

Kedua, pengerjaan kuis secara individu juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran mandiri, di mana siswa didorong

untuk aktif terlibat dalam proses belajar dan Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat Menumbuhkan motivasi siswa dan membantu mereka dalam mengingat informasi penting, terutama ketika mereka dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan kuis secara mandiri.²⁸⁹

Ketiga, dengan menggunakan *Quizizz* untuk kuis individu, guru dapat dengan mudah menganalisis hasil dan memberikan umpan balik yang tepat. Fitur analitik dalam aplikasi ini memungkinkan guru untuk melihat hasil kuis secara real-time, sehingga mereka dapat segera menyesuaikan pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran berbasis umpan balik, di mana guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka berdasarkan hasil evaluasi.

Pendapat siswa untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Siswa kelas IX A Adelia Putri menjelaskan bahwa saat mengerjakan kuis dengan menggunakan *Quizizz*, siswa mengerjakannya dengan sendiri-sendiri,

²⁸⁹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

karena kuis ini juga untuk mengambil nilai jadi semua siswa itu mengerjakannya sendiri-sendiri membawa handphone masing-masing.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari & Prasetyo *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. yang mengatakan bahwa penilaian yang dilakukan secara individual dapat membantu guru dalam merancang intervensi yang lebih tepat untuk siswa yang mengalami kesulitan.²⁹⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pengerjaannya siswa diperintahkan untuk mengerjakan secara individu untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya peneliti akan memberikan ulasan terkait dengan minat siswa dengan Implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran sesuai dengan indikator minat belajar, adapun implementasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan rasa senang siswa

Perasaan senang umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat, atau memikirkan sesuatu. Perasaan

²⁹⁰ Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

senang akan menimbulkan minat yang diperkuat dengan sikap yang positif.²⁹¹

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan semangat belajar siswa menunjukkan bahwa interaktivitas, elemen gamifikasi, umpan balik yang cepat, keterlibatan sosial, dan fleksibilitas dalam pembelajaran adalah faktor-faktor kunci yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* didalam kelas terlihat siswa terlihat antusias dalam mengerjakan kuis dan juga siswa jadi lebih fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi.

Pertama, peningkatan antusiasme siswa saat menggunakan *Quizizz* dapat dikaitkan dengan sifat interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan oleh aplikasi ini. Menurut Hamari et al., elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan format kuis yang menarik, siswa

²⁹¹ Nyayu Khadijah, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 149.

cenderung lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.²⁹²

Kedua, peningkatan fokus siswa dalam memperhatikan penjelasan guru juga dapat dijelaskan melalui teori keterlibatan siswa. Menurut Fredricks et al, keterlibatan siswa dalam pembelajaran terdiri dari tiga dimensi: keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan perilaku. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif, yang pada gilirannya menumbuhkan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru.²⁹³

Ketiga, penggunaan aplikasi *Quizizz* juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Ketika siswa tahu bahwa mereka akan mengikuti kuis setelah penjelasan materi, mereka cenderung lebih memperhatikan dan mencatat informasi penting. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat

²⁹² Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

²⁹³ Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.²⁹⁴

Pendapat peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa kelas IX B Okta Talia menjelaskan bahwa siswa merasa senang menggunakan *Quizizz*, aplikasi ini membuat belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan, siswa menjadi sangat antusias saat menjawab soal, saya juga menjadi lebih fokus dalam pembelajaran

Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari dan Prasetyo dalam jurnal *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat Menumbuhkan rasa senang siswa dalam belajar, yang pada gilirannya dapat Menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.²⁹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan rasa senang siswa dalam proses pembelajaran.

²⁹⁴ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

²⁹⁵ Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

- b. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan ketertarikan siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²⁹⁶

Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa dalam belajar menunjukkan bahwa elemen interaktif, penggunaan gamifikasi, relevansi materi dan fleksibilitas dalam pembelajaran adalah faktor-faktor kunci yang dapat menumbuhkan rasa tertarik siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan rasa tertarik siswa dalam belajar, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik belajar PAI siswa memperhatikan guru menjelaskan materi dengan baik agar bisa menjawab pertanyaan nanti ketika menggunakan *Quizizz*.

²⁹⁶ Nyayu Khadijah, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 149.

Pertama, peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar PAI dapat dikaitkan dengan sifat interaktif dari aplikasi *Quizizz*. Menurut Hamari et al, elemen interaktif dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Ketika siswa tahu bahwa mereka akan mengikuti kuis setelah penjelasan materi, mereka cenderung lebih bersemangat untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru.²⁹⁷

Kedua, perhatian siswa yang lebih baik terhadap penjelasan guru juga dapat dijelaskan melalui teori keterlibatan siswa. Fredricks et al. menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku. Dengan adanya kuis yang akan dihadapi, siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif, yang mendorong mereka untuk lebih fokus dan aktif dalam mendengarkan penjelasan guru.²⁹⁸

Ketiga, penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa merasa terdorong untuk mempersiapkan diri dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini sejalan

²⁹⁷ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

²⁹⁸ Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

dengan penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat Menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.²⁹⁹

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa Firzi Olivia kelas IX A menjelaskan bahwa siswa tertarik dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz* karena belajar jadi berbeda dengan biasanya, yang awalnya siswa menanggap bahwa pelajaran PAI membosankan, tetapi setelah belajar menggunakan *Quizizz* siswa menjadi lebih tertarik karena seperti bermain game. Siswa Rahelta julyanti kelas VII A menambahkan bahwa saat belajar menggunakan *Quizizz* siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar, karena saat mengerjakan kuis siswa menjadi lebih tertantang dalam mengerjakannya, jadi agar siswa bisa mengisi kuis dengan benar maka kami harus benar benar mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rahman dan Fitriani dalam jurnal *Keterlibatan siswa dalam pembelajaran: impilkasi terhadap*

²⁹⁹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45-52.

hasil belajar. menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, dan penggunaan alat pembelajaran yang inovatif seperti *Quizizz* dapat menumbuhkan ketertarikan tersebut.³⁰⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa tertarik siswa, karena tampilan *Quizizz* yang menarik seperti game.

c. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam menumbuhkan keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan keinginan untuk terlibat melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut.³⁰¹

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menumbuhkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa siswa menjadi sangat aktif dan terlibat dalam pembelajaran seperti lebih banyak bertanya, dulu banyak

³⁰⁰ Rahman, A., & Fitriani, N. (2022). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran : implikasi terhadap hasil belajar. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

³⁰¹ Rahmawati, S. & Suwarjo. (2016). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd Negeri 58 Kota Bima*. *Jurnal Fip*. 21-25.

siswa yang pasif dikelas tapi setelah guru menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran siswa jadi lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif, seperti lebih banyak bertanya, setelah guru menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran. Sebelumnya, banyak siswa yang bersikap pasif di kelas.

Pertama, peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dapat dikaitkan dengan sifat interaktif dari aplikasi *Quizizz*. Menurut Hamari et al., elemen interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Dengan adanya kuis yang menarik dan menantang, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang diajarkan.³⁰²

Kedua, penggunaan *Quizizz* juga menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Ketika siswa tahu bahwa mereka akan mengikuti kuis, mereka cenderung lebih bersemangat untuk memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan baik.

³⁰² Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

Ketiga, dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi area yang perlu diperjelas atau dijelaskan lebih lanjut. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran mereka berdasarkan kebutuhan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.³⁰³

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa kelas IX B okta talia menjelaskan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* membuat siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan guru menjelaskan materi, tapi aktif menjawab soal. Siswa juga aktif dalam mengikuti kuis berusaha menjawab semua soal dengan cepat dan benar. Siswa Tara febyola kelas VII A menambahkan bahwa belajar sambil menggunakan *Quizizz* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa jadi lebih sering bertanya saat guru menjelaskan materi, agar

³⁰³ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45-52.

saat mengerjakan kuis nanti kami bisa menjawab banyak soal nya dan mendapatkan skor yang tinggi.

Hal ini selaras dengan pendapat Hidayati dalam jurnal *Dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terhadap keterlibatan siswa*. menekankan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan pemahaman mereka terhadap materi, dan aplikasi seperti *Quizizz* dapat menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan tersebut.³⁰⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dapat membuat siswa menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran.

- d. Implementasi aplikasi *Quizizz* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.³⁰⁵

Pembuatan kuis yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan dalam aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan

³⁰⁴ Hidayati, S. (2021). Dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 6(2), 78-85

³⁰⁵ Rahmawati, S. & Suwarjo. (2016). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd Negeri 58 Kota Bima*. *Jurnal Fip*. 21-25.

konsentrasi siswa saat mendengarkan penjelasan guru, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa *Quizizz* dibuat semenarik mungkin untuk siswa dan disesuaikan dengan materi yang dijelaskan oleh guru saat sebelum siswa menggunakan *Quizizz*, jadi siswa akan lebih konsentrasi saat guru menjelaskan materi.

Pertama, pembuatan kuis yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Menurut Hamari et al. elemen desain yang menarik dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan kuis yang dirancang dengan baik, siswa cenderung lebih terlibat dan bersemangat untuk memahami materi yang diajarkan.³⁰⁶

Kedua, penyesuaian kuis dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru membantu siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Hal ini sejalan dengan teori *konstruktivisme*, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Dengan cara

³⁰⁶ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

ini, siswa lebih mampu memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Ketiga, ketika siswa merasa bahwa kuis relevan dengan materi yang diajarkan, mereka cenderung lebih fokus dan konsentrasi saat mendengarkan penjelasan guru.

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa Lean kelas IX A menjelaskan bahwa Penggunaan aplikasi *Quizizz* didalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat menarik perhatian karena tampilannya yang menarik, gambar yang unik, soal soalnya disajikan seperti game membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Bentuk perhatian siswa terlihat dari fokus saat menjawab soal, memperhatikan penjelasan guru setelah kuis dan keinginan belajar lebih giat lagi agar bisa mendapatkan nilai tinggi. Siswa M. Fikri kelas VII A menambahkan bahwa belajar menggunakan *Quizizz* menarik perhatian siswa, karena kami harus mengerjakan soal latihan tetapi seperti bermain game, biasanya siswa kalo latihan soal itu dari buku cetak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari dan Prasetyo *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil*

belajar siswa. menunjukkan bahwa variasi dalam metode pengajaran dapat Menumbuhkan minat dan perhatian siswa.³⁰⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan belajar menggunakan *Quizizz* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dalam antusias siswa dalam mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Dalam Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas

Dalam mengumpulkan data penelitian terkait kelebihan dan kekurangan dalam implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran peneliti melakukan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), wakil kepala sekolah, dan beberapa siswa kelas VII A, IX A dan IX B.

a. Kelebihan Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz*

Dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ada beberapa kelebihan dalam implementasi *Canva* dan *Quizizz* dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Sarana dan prasarana sekolah yang mendukung

Kelebihan seperti ketersediaan Wi-Fi, proyektor, speaker, dan ruang multimedia yang mendukung sangat penting dalam

³⁰⁷ Lestari, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan dan teknologi*, 7(10), 45-52.

Menumbuhkan penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Fasilitas yang memadai menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa fasilitas seperti Wi-Fi, proyektor, speaker, dan ruang multimedia yang memadai menjadi kelebihan yang penting dalam mendukung penggunaan aplikasi ini.

Pertama, ketersediaan Wi-Fi yang baik memungkinkan akses yang cepat dan stabil ke aplikasi *Canva* dan *Quizizz*. Menurut penelitian oleh Alshammari et al. akses internet yang baik sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan koneksi yang stabil, siswa dapat mengakses materi dan kuis secara efisien, sehingga Menumbuhkan pengalaman belajar mereka.³⁰⁸

Kedua, penggunaan proyektor dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menampilkan materi secara visual kepada seluruh kelas. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran visual, yang menyatakan bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami informasi ketika disajikan dalam bentuk visual. dengan proyektor, guru dapat menunjukkan desain kuis yang menarik dari *Canva* dan

³⁰⁸ Alshammari, M. A., Alshammari, A. A., & Alshammari, A. A. (2020). The Impact of Internet Access on Students' Learning Outcomes: A Case Study of Saudi Arabia. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-15.

hasil kuis dari *Quizizz*, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Ketiga, keberadaan speaker juga berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih baik. Audio yang jelas dan berkualitas tinggi dapat Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.³⁰⁹

Keempat, ruang multimedia yang mendukung memberikan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran berbasis teknologi. Ruang yang dirancang khusus untuk kegiatan multimedia dapat Menumbuhkan kenyamanan siswa dan guru dalam menggunakan aplikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kamaruzaman et al, yang menunjukkan bahwa lingkungan fisik yang baik dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³¹⁰

³⁰⁹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45-52.

³¹⁰ Kamaruzaman, N. H., & Rahman, A. (2019). The Influence of Learning Environment on Students' Motivation and Engagement in Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 123-134.

Respon peserta didik menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa Cinta Puspita Sari kelas IX B menjelaskan bahwa sarana dan prasarana sekolah sangat mendukung, siswa menggunakan kouta sendiri, tetapi jika ada siswa yang tidak punya kouta maka menggunakan jaringan yang disediakan oleh sekolah.

Hal ini diperkuat lagi dengan ungkapan wakil kepala sekolah yang mengatakan bahwa untuk sarana dan prasarana sudah mendukung, seperti wifi, kemudian untuk proyektor juga banyak, jadi saat ada guru yang mau menggunakan proyektor tidak rebutan lagi. Dan juga kini menyediakan kelas khusus multimedia jadi guru tidak perlu repot repot lagi membawa infokus kedalam kelas.

Hal ini sesuai dengan pendapat Toni & M. Hidayat dalam jurnal *Manajemen Sarana dan Pemeliharaan dalam Menumbuhkan Mutu Pelayanan Kepada Jamaah Masjid*, yang mengatakan bahwa sarana dan prasarana merupakan peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dalam menunjang proses pendidikan, contohnya buku, laboratorium, perpustakaan, dan yang lainnya. Adapun prasarana pendidikan adalah pasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, misalnya lokasi/tempat bangunan, halaman, dan sebagainya. Oleh karena itu sarana dan prasarana sangat penting, sehingga pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan memerlukan perhatian yang benar benar

harus melakukan tugasnya dengan sangat baik, karena hal itu dapat berpengaruh terhadap kemajuan lembaga pendidikan.³¹¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa di SMPN 2 Ujan Mas terdapat beberapa sarana dan prasarana yang mendukung dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) seperti adanya ruang multimedia yang disediakan sekolah sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran, didalam ruang multimedia terdapat beberapa komputer yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa, dan juga terdapat proyektor didalam nya sehingga saat proses pembelajaran dengan menggunakan proyektor guru tidak perlu repot membawa proyektor kedalam kelas, guru bisa menggunakan ruangan multimedia tersebut saat belajar, jadi siswa tidak belajar didalam kelas, namun apabila guru ingin menggunakan proyektor didalam kelas sekolah menyediakan proyektor lainnya, jadi sekolah tidak hanya menyediakan satu proyektor. Pihak sekolah juga sudah menyediakan jaringan WIFI disekolah.

2) Dukungan Dari Pihak Sekolah

Dukungan pihak sekolah dalam penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan efektif. Antusiasme terhadap guru yang kreatif

³¹¹ Toni Antoni, M Hidayat Ginanjar, dan Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Bogor, Manajemen Sarana dan Pemeliharaan dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Kepada Jamaah Masjid, *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah* 1, no. 01 (2021): 35–46.

tidak hanya Menumbuhkan motivasi guru, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan praktik pengajaran yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa pihak sekolah sangat mendukung dalam proses pembelajaran menggunakan *Canva* dan *Quizizz*, dan juga pihak sekolah antusias ketika ada guru yang kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa pihak sekolah sangat mendukung penggunaan kedua aplikasi tersebut dan menunjukkan antusiasme ketika ada guru yang kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Pertama, dukungan dari pihak sekolah menciptakan lingkungan yang kondusif untuk inovasi dalam pengajaran. menurut Fullan, dukungan manajemen sekolah sangat penting dalam mendorong guru untuk mengadopsi metode pengajaran baru dan teknologi. Ketika sekolah memberikan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan, guru merasa lebih termotivasi untuk mencoba pendekatan baru, seperti penggunaan *Canva* untuk desain materi dan *Quizizz* untuk evaluasi.³¹²

Kedua, dukungan sekolah juga dapat mencakup pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Dengan memberikan pelatihan

³¹² Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.

tentang cara menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* secara efektif, sekolah dapat membantu guru Menumbuhkan keterampilan mereka dan memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat lagi dengan ungkapan wakil kepala sekolah yang mengatakan bahwa pihak sekolah sangat mendukung, saat ada program guru penggerak itu kepala sekolah meminta semua guru untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut terutama yang sudah Pegawai Negeri Sipil (PNS), dan juga misalnya ada pelatihan diluar itu juga sekolah sangat mendukung, guru juga di minta untuk terus berinovasi

Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Prasetyo dalam jurnal *Dukungan institusi dalam pengembangan profesi guru: studi kasus di sekolah menengah* yang mengatakan bahwa dukungan institusi pendidikan dalam bentuk pelatihan dan pengembangan profesional dapat Menumbuhkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, yang akan berdampak positif pada proses pembelajaran.³¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa di SMPN 2 Ujan Mas pihak sekolah sangat mendukung guru-guru yang ingin berinovasi dalam pembelajaran menggunakan teknologi sekarang. Dukungan yang diberikan pihak sekolah seperti dengan mengadakan kegiatan rutin KOMBEL yang dimana dalam kegiatan ini guru-guru bisa

³¹³ Sari, D., & Prasetyo, E. (2022). *Dukungan institusi dalam pengembangan profesi guru :studi kasus di sekolah menengah* Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(1), 45-52.

mendapatkan pelatihan dalam menggunakan teknologi saat pembelajaran.

3) Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Teknologi

Peran guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* sangat penting untuk Menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru yang mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa guru adalah aspek penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, dalam pelaksanaan penelitian ini guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* oleh guru dapat Menumbuhkan minat belajar siswa secara baik.

Pertama, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendukung siswa dalam proses belajar. menurut Shulman, pengetahuan pedagogis yang dimiliki guru sangat penting dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat menciptakan materi yang menarik dan visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Desain yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.³¹⁴

Kedua, penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi interaktif memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat Menumbuhkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam mengingat informasi penting. Dengan memberikan umpan balik langsung melalui *Quizizz*, guru dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.³¹⁵

Ketiga, guru yang kreatif dalam menggunakan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Menurut Hamari et al, elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa terlibat dalam proses belajar, mereka cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan.³¹⁶

Wakil kepala sekolah menguatkan hasil wawancara dan observasi dengan guru Pendidikan Agama Islam yang

³¹⁴ Roida Eva Flora Siagian, *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika* Jurnal Formatif, 126.

³¹⁵ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45-52.

³¹⁶ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

mengungkapkan bahwa pihak sekolah mendorong para guru untuk terus berinovasi menggunakan keterampilan dalam teknologi, namun ada beberapa guru yang masih nyaman menggunakan metode ceramah, yang terpenting tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayati dalam jurnal *Peran guru dalam Menumbuhkan minat belajar siswa melalui teknologi*, yang mengatakan guru yang mamou memanfaatkan teknologi dalam pengajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga Menumbuhkan minat dan motivasi siswa.³¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas merupakan faktor yang sangat penting dalam implementasi aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran.

b. Kekurangan Implementasi Aplikasi *Canva* dan *Quizizz*

Kekurangan dalam implementasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu:

1) Keterbatasan kemampuan siswa

Kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*, seperti ketidakmampuan siswa untuk membawa HP, spesifikasi perangkat yang tidak mendukung, dan masalah koneksi internet, dapat menghambat proses pembelajaran

³¹⁷ Hidayati, S. (2021). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui teknologi. *jurnal ilmiah pendidikan*, 6(2), 78-85

dan mengurangi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk mencari solusi, seperti menyediakan perangkat yang memadai atau akses internet yang lebih baik, agar teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam terungkap bahwa kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran yaitu kendala siswa tidak membawa hp saat guru akan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz*, karena ada beberapa anak yang tidak mempunyai handphone atau handphone nya tidak mendukung dari hal penyimpanan atau jaringan yang tidak bagus, sering juga ada beberapa siswa yang tidak mempunyai kouta internet, jadi proses mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhambat.

Pertama, salah satu kendala utama adalah ketidakmampuan beberapa siswa untuk membawa handphone (HP) ke sekolah. Menurut penelitian oleh Alshammari et al, akses terhadap perangkat teknologi merupakan faktor penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Ketika siswa tidak memiliki HP atau tidak dapat membawanya, mereka kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi

dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi seperti *Canva* dan *Quizizz*.

Kedua, ada juga masalah terkait dengan spesifikasi perangkat yang tidak mendukung. Beberapa siswa mungkin memiliki HP yang tidak cukup memadai untuk menjalankan aplikasi dengan baik, terutama jika aplikasi tersebut memerlukan ruang penyimpanan yang besar atau spesifikasi teknis tertentu. Hal ini dapat mengakibatkan frustrasi dan mengurangi minat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Penelitian oleh Kamaruzaman et al. menunjukkan bahwa perangkat yang tidak memadai dapat menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.³¹⁸

Ketiga, kendala terkait dengan koneksi internet juga menjadi masalah yang signifikan. Banyak siswa yang tidak memiliki kuota internet yang cukup untuk mengakses aplikasi secara efektif. Menurut penelitian oleh Hidayah dan Sari, akses internet yang tidak stabil dapat mengganggu proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas penggunaan aplikasi interaktif. Ketika siswa tidak dapat mengakses materi atau kuis secara online, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar secara optimal.³¹⁹

³¹⁸ Kamaruzaman, N. H., & Rahman, A. (2019). The Influence of Learning Environment on Students' Motivation and Engagement in Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 123-134.

³¹⁹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

Lebih lanjut guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa apabila terjadi kendala siswa tidak membawa hp maka siswa tersebut akan diberikan kertas oleh guru, jadi siswa tersebut mengisi jawaban dengan menuliskan di kertas.

Wakil kepala sekolah menguatkan hasil temuan dari observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, terungkap bahwa jika terjadi kendala apabila ada siswa yang tidak membawa hp maka siswa diajarkan untuk siswa saling berbagi, seperti 1 hp boleh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa salah satu kekurangan dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran PAI salah satunya adalah faktor siswa, apabila ada siswa yang tidak membawa hp maka proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* akan terhambat.

2) Masalah teknis

Kekurangan pada saat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* adalah akses internet yang tidak memadai dan kurangnya kuota internet di kalangan siswa, dan listrik terkadang yang tiba-tiba mati pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan pemangku kepentingan untuk mencari solusi, seperti Menumbuhkan infrastruktur internet atau menyediakan akses kuota bagi siswa, agar teknologi dapat digunakan secara efektif dalam Menumbuhkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa kekurangan dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diantaranya adalah akses internet yang tidak memadai, atau jaringan yang tidak bagus, sering juga ada beberapa siswa yang tidak mempunyai kouta internet, jadi proses mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhambat.

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru Pendidikan Agama Islam, terungkap bahwa masalah jaringan yang buruk dan kurangnya kuota internet di kalangan siswa dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi minat belajar siswa.

Pertama, akses internet yang tidak memadai dapat mengganggu pengalaman belajar siswa. Menurut Alshammari et al, koneksi internet yang stabil dan cepat sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi karena jaringan yang buruk, mereka cenderung merasa frustrasi dan kehilangan minat

untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi.³²⁰

Kedua, kurangnya kuota internet di kalangan siswa juga menjadi masalah signifikan. Banyak siswa yang tidak memiliki akses yang cukup untuk menggunakan aplikasi secara efektif, yang dapat mengakibatkan ketidakmerataan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Hidayah dan Sari dalam jurnal *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Menumbuhkan Pemahaman Siswa* menunjukkan bahwa akses yang tidak merata terhadap teknologi dapat menciptakan kesenjangan dalam hasil belajar siswa. Ketika beberapa siswa tidak dapat mengakses materi atau kuis secara online, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar secara optimal.³²¹

Ketiga, kendala ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam Menumbuhkan minat belajar siswa. Meskipun aplikasi ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, masalah akses dapat menghalangi siswa untuk merasakan manfaatnya. Menurut Hamari et al, elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat Menumbuhkan motivasi siswa,

³²⁰ Alshammari, M. A., Alshammari, A. A., & Alshammari, A. A. (2020). The Impact of Internet Access on Students' Learning Outcomes: A Case Study of Saudi Arabia. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-15.

³²¹ Hidayah, N., & Sari, R. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45-52.

tetapi hanya jika semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi.³²²

Respon siswa menguatkan temuan observasi dan wawancara dengan guru. Siswa Angga saputra siswa kelas IX A menjelaskan bahwa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran adalah seperti masalah jaringan internet yang kurang stabil.

Hal ini juga diungkapkan oleh Wakil kepala sekolah yang mengatakan bahwa dalam mengimplementasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran, tentu ada beberapa kendala yang dihadapi, salah satunya adalah akses internet bagi siswa yang kurang memadai, terkadang siswa tidak mempunyai kouta atau terjati mati lampu maka wifi sekolah tidak bisa diakses.

Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawan dan Lestari dalam jurnal *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Pemahaman Siswa*. yang mengatakan bahwa akses yang tidak merata terhadap perangkat teknologi dapat menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran, yang berdampak negative pada motivasi dan hasil belajar siswa.³²³

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi aplikasi

³²² Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? -A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

³²³ Setiawan, A., & Lestari, D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 89-96.

Canva dan *Quizizz* dalam pembelajaran kekurangannya yaitu kesalahan teknis, seperti akses internet yang tidak mendukung dapat menghambat proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan menganalisis hasil data penelitian maka terdapat 3 kesimpulan dari fokus penelitian yang dapat diambil pada penelitian ini:

1. Implementasi aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini ditandai dengan perencanaan yaitu berupa guru membuat *power point* dengan menggunakan aplikasi *Canva*, setelah itu guru melakukan pertimbangan seperti menentukan elemen dan materi yang dapat digunakan di aplikasi *Canva*. Dalam Implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dapat menumbuhkan rasa senang siswa, implementasi aplikasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dapat menumbuhkan rasa tertarik siswa, Implementasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dapat menumbuhkan keterlibatan siswa, Implementasi *Canva* dalam bentuk *Power point* dapat menumbuhkan hasil belajar siswa, dengan belajar menggunakan *Canva* nilai siswa terlihat lebih meningkat dan Implementasi aplikasi dalam menumbuhkan perhatian siswa saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas juga menunjukkan hasil yang positif. Hal ini ditandai dengan guru terlebih dahulu melakukan perencanaan dan pertimbangan. Selanjutnya dalam Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam bentuk pilihan ganda dapat menumbuhkan rasa senang siswa, dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam bentuk pilihan ganda dalam menumbuhkan ketertarikan siswa, Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam bentuk pilihan ganda dapat menarik perhatian siswa.

3. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam implementasi kedua aplikasi ini. Kelebihan meliputi ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, serta fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh *Canva* dan *Quizizz*. Sementara itu, kekurangannya antara lain adalah keterbatasan kemampuan siswa dan permasalahan teknis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran dalam:

1. Bagi Sekolah SMPN 2 Ujan Mas dapat menjadikan *Canva* dan *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mem minat dan motivasi siswa untuk belajar.

2. Bagi guru Pendidikan Agama Islam hendaknya terus mengintegrasikan aplikasi *Canva* dan *Quizizz* dalam pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.
3. Kepada peneliti lainnya diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan agar dapat Menumbuhkan penelitian ini, seperti aplikasi *Canva* dan *Quizizz* untuk Menumbuhkan motivasi siswa atau pengaruh aplikasi *Canva* dan *Quizizz* terhadap kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- afifuddin, Beni Ahmad Saebani, Dan Beni Ahmad Saebani. Metodologi Penelitian Kualitatif. *Bandung: Pustaka Setia*, 2009.
- Adawiyah. Fahri. (2017). “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Kelas IV MI AL Madani Tajur Halang Kab. Bogor”. *Journal of Elementary Education*. Vol. 1, Nomor. 2.
- Aida, et al., (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 1 No. 2
- Agung setiawan dkk. “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”. Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.
- Ahyat, Nur. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 4, No. 1 (7 Oktober 2017): 24–31. <https://doi.org/10.30957/Edusiana.V4i1.5>.
- Ahmadiyahanto. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 2, (2016): 980–993. Akhiruddin, dkk, Belajar dan Pembelajaran, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, Dan Kasful Anwar. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist*, 2023.
- Antoni, Toni, M Hidayat Ginanjar, Dan Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Bogor. Manajemen Sarana Dan Pemeliharaan Dalam Menumbuhkan Mutu Pelayanan Kepada Jamaah Masjid. *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah* 1, No. 01 (2021): 35–46.
- Apriyani, Rani, Ugi Nugraha, Dan Ely Yuliawan. Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal Of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, And Training)* 6, No. 1 (31 Mei 2022). <https://doi.org/10.37058/Sport.V6i1.5022>.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: GP Press, 2010.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

- melalui Daring di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 5 (2021), 3109-3116
- Cahyani Hidayah, Noer, Khusnul Fajriyah, Dan Kartinah. Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (2 Juli 2023): 3966–76. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1239>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Definisi Pendidikan Menurut Uu No.20 Th 2003 | Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga. Diakses 13 Desember 2024.
- Endang Sri Mureiningsih. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif”. *Jurnal Muhammadiyah*. Vol. 7 (2014), 214-229
<https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/definisi-pendidikan-menurut-uu-no-20-th-2003-79>.
- Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, Dan Sekar Puan Maharani. Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, No. 1 (11 Desember 2022): 179–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.V1i1.860>.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Fitrianiingtyas, Anggraini. “Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02.” *EJurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, (2017): 708–720.
- Friantini, Rizki Nurhana, Dan Rahmat Winata. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, No. 1 (1 Maret 2019): 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.V4i1.870>.
- Fadillah Ahamad. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122. Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. Friantini, R.N dan Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar ipS Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan

- dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi , sejar. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 237–252.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Guzman, Kurniawan Candra, Dan Nina Oktarina. Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menunjang Citra Lembaga, 2018.
- Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0, Medan: Rajawali pers, 2019.
- Handayani, R., & Putra, A. R. (2021). The use of Quizizz in improving students' interest and engagement in learning. Journal of English Education and Technology, 2(1)
- Hasan, Muhammad, dkk, Media Pembelajaran, Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam Juliano. “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 6, (2021): 4794–4801.
- Hidayati, Dwika Issriana., Aslam., 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4, Number 2, Tahun 2021, pp. 251-257 P-ISSN: 26143909, E-ISSN: 2614-3895
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Indrawan, Irijus, dkk, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.
- Izzan, Ahmad, Dan Neni Nuraeni. Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31. *Masagi* 2, No. 1 (18 Agustus 2023): 54–60. <https://doi.org/10.37968/Masagi.V2i1.378>.
- Isnaeni, N. dan Hildayah, D. (2020) “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa,” Jurnal Syntax Transformation, 1(5)
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Iwan, Rasyidin. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan* 106 Pembelajaran, 1(1), 105–109. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.122>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019). Isratul Aini, Yulia. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2.25 (2019).
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>

- Kharissidqi, Mohammad Tegar, Dan Vicky Wahyu Firmansyah. Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif 2, No. 4 (2022).
- Kristanto, Yulian Ady, S Pd, Drs Mulyanta, M Kom, Ngatifudin Firdaus, Dan S Pd. Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta 2020, T.T.
- Lestari,Siti., Minish, Zifa,. & Siti, Fatimah,. 2022. Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021 Educatif : Journal of Education Research 4(1), 2735
- Malla, Hamlan Andi Baso. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Karakter Kepedulian Sosial Pada Peserta Didik 9, No. 1 (T.T.).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, Dan E Isnuryantono. Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, No. 1 (31 Maret 2023). <https://doi.org/10.20961/Jpd.V11i1.72716>.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1–7. Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*,3(1), 101–109.
- Munir. (2017). Pembelajaran digital. Bandung: Alfabeta.
- Monica, Shela, dkk. “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*. Vol. 4, No.2 (2020): 220-228
- Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020)
- Nurfadhillah, Septy, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III”, *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2 (2021): 243-255
- Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Misykat*, Vol. 03, No. 01 (2018): 171-187
- Nurdiani, Nina. Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan. *Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications* 5, No. 2 (1 Desember 2014): 1110. <https://doi.org/10.21512/Comtech.V5i2.2427>.
- Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Misykat*, Vol. 03, No. 01 (2018): 171-187

- Nurwinda, dkk. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 7. No. 1 (2022): 36-44
- Options, New Life. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*, 1997.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Puspita, A., Lubis, S., Muslim, U., Al, N., & Medan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD. 3(2)
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, U. (2021) *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. DIVA PRESS.
- Radianto, Elia. Interpretasi Modern Tentang Teori Dan Filosofis Penelitian, No. 1 (T.T.).
- Rahmaoktaviani, Dahlia, Dan Ipang Setiawan. *Pengelolaan Bisnis Sanggar Senam Aerobik Di Kabupaten Rembang*, 2020.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317327. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, Dan Moh Fauziddin. Penerapan Model Role Playing Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education* 2, No. 1 (26 November 2020): 197–206. <https://doi.org/10.31004/Jote.V2i1.1164>.
- Ramadhan, Ridho. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, T.T.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Rito, Nofendri. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Penguatan Karakter Religius Dan Sikap Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Batang Anai. Other. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat: Pustaka Umsb, 11 Agustus 2023. <http://eprints.umsb.ac.id/1972/>.
- Rosad, Ali Miftakhu. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, No. 02 (24 Desember 2019): 173. <https://doi.org/10.32678/Tarbawi.V5i02.2074>.
- Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.

- Rukminingsih, dkk, Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- S. Dharma,. Krisna, Putu,. & Agung, Anak, Gede, Agung., 2021. Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 5 Nomor 1, 2021, Pp 115-124 Eissn: 2615-6091; P-Issn: 1858-4543 DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Dan Salsabila Difany. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/Jiituj/* 4, No. 2 (31 Desember 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* terhadap moT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3)
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sholeh, M., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk ukm. 4(November), 430–436.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.ke-5 (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002)
- Sugiyono, P. D. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan* 67 (2019).
- Sugiyono, Sudarwan. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D. *Alfabeta, Bandung*, 2018.
- Sugiyanto. (2020). *Media pembelajaran interaktif untuk generasi digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukada dkk. (2013). Kontribusi Minat Belajar, Motivasi Berprestasi dan Kecerdasan Logis Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Kintamani. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4, Tahun 2013.
- Suparlan, Henricus. Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat* 25, No. 1 (14 Agustus 2016): 56. <https://doi.org/10.22146/Jf.12614>.
- Supriadi, Nunung, “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1 (2021): 42-51
- Supriadi, Nunung, “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1 (2021): 42-51
- Supriadi, Nunung, et al, Implementasi E-learning Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto, 2020 <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id>, pdf. Syarifuddin, Ahmad. “Penerapan Model

- Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya.” Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 16, No. 01, (2011): 113–136.
- Syarifuddin, Ahmad. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya.” Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 16, No. 01, (2011): 113–136.
- Taufik, m., & kristanto, A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Fisika Materi Listrik Arus Searah Kelas Xi Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–8.
- Tanjung, Yosi Pratiwi. Hubungan Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Di Mis Nurul Hikmah Ujung Padang. *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, No. 1 (15 April 2022). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13108>.
- Thabrani, Abdul Muis. *Pengantar & Dimensi-Dimensi Pendidikan*. Stain Jember Press, 2013.
- W., John. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, T.T.
- Wahyuni, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1)
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1)
- Yolanda, Siska, Dan Septi Fitri Meilana. Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar 7, No. 3 (2021).

L

A

M

P

I

R

A

N



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: aduan@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI JUM'AT JAM TANGGAL 12 Juli TAHUN 2024 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : EDUARDO Haris
NIM : 21531042
PRODI : PAI
SEMESTER : 6
JUDUL PROPOSAL : IMPLEMENTASI METODE PUNISHMENT
DALAM MEMBENTUK KEDISCIPLINAN
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SMN 2 UJAN MAC

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN
BAHWA

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

- a. kegiatan sebelumnya
- b. Sebelumnya judul
- c. Pergantian Judul. Perubahan judul.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI
KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN
SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Prof. Dr. H. Lukmanulhasbi, M.Pd

CURUP, 12 Juli 2024
CALON PEMBIMBING II

Nelka Sari, M.Pd

MODERATOR SEMINAR

Nelka Sari
Moderator Seminar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : gabin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH

Nomor : 025 Tahun 2024

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
 - Bahwa adalah yang namanya mencantumkan dalam Surat Keputusan ini dipandang cukup dan mampu serta memiliki syarat untuk diberi tugas sebagai pembimbing I dan II;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/9.D/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026;
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 Oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup;
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup;
- Memperhatikan** :
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAJ Nomor : -
 - Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 12 Juli 2024.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** :
- Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd. I 19590929 199203 1 001
 - Nella Sari, M. Pd 19940208 202203 2 004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Edwardo Haris

N I M : 21531042

JUDUL SKRIPSI : Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibedakan dengan cara bimbingan skripsi;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan bentuk skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Kesix** : Keputusan ini berlaku sejak ditandatangani dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekhawatiran dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditandatangani di Curup,
 Pada tanggal 12 September 2024

Dekan,

Sutarya

1. Babak
 2. Sekretaris IAIN Curup
 3. Ketua/ Wakil Ketua/ Wakil Sekretaris dan Ketua/ Wakil
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan Ar-Raniry No. 01 Kota Pulo 108 Telp. (0733) 21010-21760 Fax. 21700
Homingray 1920 Desa. Jombang. 40.33 Email: admin@iaicurup.ac.id Kota Pulo 20119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA: EDUARDO HARI
NIM: 21511042
PROGRAM STUDI: Pendidikan Agama Islam (PAI)
FAKULTAS: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I: Prof. Dr. H. Lukman Arhan, S.Pd, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II: Wafiq Satri, S.Pd, M.Pd
JUDUL SKRIPSI: Implementasi Aplikasi Google dan Google+ Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar

MULAI BIMBINGAN:
AKHIR BIMBINGAN:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	17/02/15	Prosa dan puisi	/
2.	18/03/15	Penelitian tindakan kelas	/
3.	03/03/15	Perbaikan soal tes	/
4.	07/02/15	Ulangan Harian	/
5.	08/12/15	Ace untuk ujian	/
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. H. Lukman Arhan, S.Pd, M.Pd
NIP. 195409201992031001

CURUP, 2015
PEMBIMBING II,

Wafiq Satri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840301992031001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gari No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21799 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 38119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	EDUARDO HARIS
NIM	21531042
PROGRAM STUDI	Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Prof. Dr. H. Lukman Arha, M.Pd.I
PEMBIMBING II	Nelka Sari, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	Implementasi Aplikasi Canva dan Ru18123 Dalam Meningkatkan Kam Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di PAJAN 2 Ujung Mat
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	16/12/2024	Rumusan masalah	fh
2.	20/12/2024	latar belakang masalah	fh
3.	10/1/2025	Bab I, II	fh
4.	15/1/2025	Bab I, II, III	fh
5.	7/2/2025	Bab I, II, III	fh
6.	20/2/2025	Instrumen penelitian	fh
7.	27/02/2025	Instrumen penelitian	fh
8.	6/2025	olah Data penelitian	fh
9.	17/03/2025	olah Data Penelitian	fh
10.	25/3/2025	BAB III, IV	fh
11.	01/4/2025	BAB IV, V	fh
12.	2/4/2025	BAB I, II, III, IV, V	fh

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, _____ 202

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Prof. Dr. H. Lukman Arha, M.Pd.I
NIP. 195009291993021001

Nelka Sari, M.Pd
NIP. 19500208202032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 151 /In.34/FT.1/PP.00.9/02/2025 20 Februari 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**
Kabupaten Kepahiang

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Edwardo Haris
NIM : 21531042
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.
Waktu Penelitian : 20 Februari 2025 s.d 20 Mei 2025
Lokasi Penelitian : SMPN 2 Ujan Mas.

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan 1,


Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth:

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7/0201-Pen/DPMPSTP/II/2025

DASAR :

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
- Surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 151/In.34/FT.1/PP.00.9/02/2025 Tanggal 20 Februari 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama : EDWARDO HARIS
NPM : 21531042
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : SMPN 2 Ujan Mas
Waktu Penelitian : 20 Februari 2025 s.d. 20 Mei 2025
Tujuan : Melakukan Penelitian
Judul Proposal : Implementasi Aplikasi Canva dan Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas
Penanggung Jawab : Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan :
1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian.
2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang.
4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
Pada Tanggal : 24 Februari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:

- Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
- Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
- Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
- Camat Wilayah Tempat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 UJAN MAS
Jl. Raya Daspetah Kec. Ujan Mas,
Kab. Kepahiang, Prov. Bengkulu 39371



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR : 054/H27.16.02/SMPN2.UM/PI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anselarisa, M.Pd
Nip : 1969071799512294
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ujan Mas

Menyatakan Bahwa :

Nama : Edwardo Haris
Nim : 21531042
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Ujan Mas terhitung tanggal 20 Februari 2025 sampai dengan 20 Mei 2025, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 04 Juni 2025
Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ujan Mas

ANSELARISA, M.Pd
NIP. 1969071799512294

DOKUMENTASI



Gambar 1 Wawancara dengan siswa



Gambar 2 Wawancara dengan wakil kepala sekolah



Gambar 3 Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam

JADWAL PROGRAM KERJA TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2019 / 2020

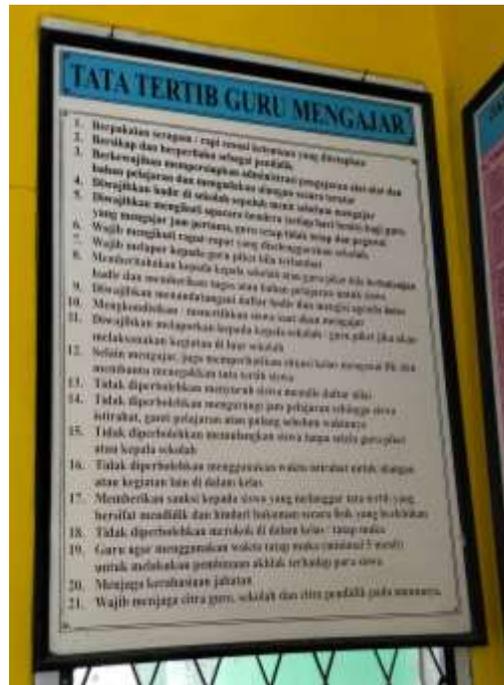
NO	URAIAN TUGAS	SEMESTER I		SEMESTER II	
		1	2	1	2
1	...				
2	...				
3	...				
4	...				
5	...				
6	...				
7	...				
8	...				
9	...				
10	...				
11	...				
12	...				
13	...				
14	...				
15	...				
16	...				
17	...				
18	...				
19	...				
20	...				
21	...				
22	...				
23	...				
24	...				
25	...				
26	...				
27	...				
28	...				
29	...				
30	...				
31	...				
32	...				
33	...				
34	...				
35	...				
36	...				
37	...				
38	...				
39	...				
40	...				
41	...				
42	...				
43	...				
44	...				
45	...				
46	...				
47	...				
48	...				
49	...				
50	...				
51	...				
52	...				
53	...				
54	...				
55	...				
56	...				
57	...				
58	...				
59	...				
60	...				
61	...				
62	...				
63	...				
64	...				
65	...				
66	...				
67	...				
68	...				
69	...				
70	...				
71	...				
72	...				
73	...				
74	...				
75	...				
76	...				
77	...				
78	...				
79	...				
80	...				
81	...				
82	...				
83	...				
84	...				
85	...				
86	...				
87	...				
88	...				
89	...				
90	...				
91	...				
92	...				
93	...				
94	...				
95	...				
96	...				
97	...				
98	...				
99	...				
100	...				

Gambar 4 Jadwal Program Kerja Tahunan

DATA SISWA PERTAHUN

NO	NAMA	ALAMAT	NO TEL	...
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

Gambar 5 Data siswa pertahun



Gambar 6 Tata tertib sekolah



Gambar 7 Visi misi sekolah

MODUL AJAR PAI

ASMAUL HUSNA

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: EMA UMAMI. S.Pd.I
Instansi	: SMP Negeri 02 Ujan Mas
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase/Kelas	: D/VII
Model Pembelajaran	: PBL (Problem Based Learning)
Mode Pembelajaran	: Tatap Muka
Alokasi Waktu	: 3 JP

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengenal dan memahami Asmaul Husna serta meneladani sikap mulia Asmaul Husna

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
 - a. *Power Point* (PPT) Asmaul Husna dan Artinya
 - b. LCD Projector
 - c. Laptop
 - d. Pena
 - e. Buku
 - f. Karton
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
 - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas VII
 - b. Buku Belajar 99 Asmaul Husna, Internet

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular kelas VII

F. MODEL PEMBELAJARAN

PBL (Problem Based Learning)

Orientasi peserta didik pada masalah

- 1) Mengorganisasikan peserta didik
- 2) Membimbing penyelidikan
- 3) Menumbuhkan dan menyajikan hasil karya
- 4) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

❖ Metode Pembelajaran :

1. Diskusi kelompok
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Penugasan

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran diskusi, peserta didik dapat memahami sifat dan makna Nama Allah SWT, yang berkaitan dengan *al-Asma' al-Husna al-'Alim, al-Khabir, al-Sami'*, dan *al-Basir dengan tepat*

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menanamkan sifat teladan mulia Asmaul Husna dengan baik

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- a. Allah Swt memiliki nama-nama indah seperti *al-'Alim, al-Khabir, al-Sami'*, dan *al-Basir*.
- b. Setiap muslim berupaya untuk berperilaku pada kebaikan sesuai dengan nilai *al-asma al-husna*

D. Pertanyaan Pemantik

- a. Apakah kalian mengetahui apa itu *al-Asma' al-Husna* ?
- b. Apa makna *al-Asma' al-Husna: al-'Alim, al-Khabir, al-Sami'*, dan *al-Basir*?
- c. Bagaimana menerapkan sikap yang mencerminkan *al-'Alim, al-Khabir, al-Sami'*, dan *al-Basir* dalam kehidupan sehari-hari?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia dan menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, alat tulis dan bahan yang dibutuhkan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan Pertama (3 JP X 45 Menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menanyakan kabar, b) Kesiapan peserta didik, c) Apakah sudah sarapan ? d) Mengecek kehadiran <p>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan menyemangati peserta didik dengan dan bernyanyi lagu kebangsaan Indonesia (Garuda Pancasila) serta guru memberikan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</p> <p>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari</p> <p>ini. Apakah siap belajar anak-anak ? (Diagnostik)</p>	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Sintak 1 : Menentukan Pertanyaan Dasar</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan cara melakukan tanya jawab mengenai materi al-asmaul al-husna 2. Guru menjelaskan materi dan memberikan permasalahan dengan cara peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang ditampilkan melalui <i>Power point</i> 3. Guru memberikan sebuah tugas kepada masing – masing kelompok 4. Siswa mengidentifikasi tugas tersebut dan menghubungkan dengan materi sifat dan makna nama Allah Swt yang berkaitan dengan <i>al-Asma' al-Husna al- 'Alim, al- Khabir, al-Sami', dan al-Basir.</i> 	

	<p>Sintak 2 : Mendesain Perencanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan kemampuan membaca. <i>(Diferensiasi konten)</i> 2. Peserta didik menerima penjelasan guru bahwa pembelajaran kali ini akan dilakukan secara diskusi kelompok. <i>(Komunikasi)</i> 3. Peserta didik telah menerima IKPD dari guru, peserta didik membaca petunjuk pengerjaan IKPD, jika dirasa ada yang belum dipahami bisa ditanyakan kepada guru. (Mandiri, Berfikir Kritis-PPK) 4. Peserta didik mendapatkan pengarahan dari guru tentang kegiatan di IKPD. (Komunikasi) 5. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas dan menentukan sasaran yang di wawancarai. <p>Sintak 3 : Menyusun Jadwal Pembuatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan pengumpulannya) 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. <p>Sintak 4 : Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. 2. Peserta didik melakukan pengerjaan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan setiap masalah yang muncul 	
--	--	--

	<p>selama penyelesaian proyek dengan guru.</p> <p>Sintak 5: Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang hasil proyek berupa poster yang telah dibuat 2. Guru memantau hasil proyek yang telah dibuat, dan mengukur ketercapaian standart. <p>Sintak 6: Evaluasi Pengalaman Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memaparkan hasil proyek di hadapan teman-teman sekelasnya dan kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sedang presentasi. 2. Guru memberikan penilaian hasil proyek. (Berfikir Kritis) 	
Penutup	<p>Penyimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Peserta didik mencatat tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. . Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang Asmaulhusna dan artinya. . Mengagendakan pekerjaan rumah . Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang pendalaman tingkat tinggi mengenai asmaulhusna tersebut . Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa, mengucapkan salam. 	

G. ASESMEN

NO	JENIS ASESMEN	BENTUK ASESMEN
1.	Diagnostik	<p>Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai.</p> <p>Tanya jawab sebagai tindak lanjut.</p>

2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik mengenal dan memahami Asmaulhusna
3.	Sumatif	Tertulis (isian kolom dan uraian)

H. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Apa kesan kalian tentang materi ini ?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami ?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami ?
4. Masih adakah kesulitan dalam memahami 4 Asmaul Husna ?

J. REFLEKSI GURU

- a. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif ?
- b. Apakah metode yang digunakan mampu Menumbuhkan kemampuan peserta didik ?
- c. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
- d. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis ?

III. LAMPIRAN

LEMBAR ASESMEN

a. ASESMEN DIAGNOSTIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apa artinya asmaul husna	

b. PENILAIAN SIKAP

Penilaian sikap Spiritual dan Sosial yang berkarakter pancasila

Nama :

Kelas :

Semester :

Petunjuk

Berilah tanda centang (√) pada kolom Ya atau Tidak dengan jawaban yang jujur.

NO	PERTANYAAN	IYA	TIDAK
1.	Menjaga penglihatan mata dari melihat tayangan yang buruk		
2.	Mendengar ketika orang lain berbicara kepada kita		
3.	Teliti dalam membaca soal		
4.	Menyampaikan informasi yang benar kepada orang lain		
5.	Membantu teman yang mengalami kesulitan		

c. TES FORMATIF

1. apa arti asmaul husna
2. apa arti as sami'
3. arti al khobir adalah
4. arti al alim adalah.....

DAFTAR PUSTAKA

1. Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI
2. Puslit Lektur dan Khazanah Keagamaan. 2014. *Kamus Istilah Keagamaan*. Jakarta: Kementerian Agama

Mengetahui,

**Kepala Sekolah
Agama Islam-BP**

Guru Pendidikan



Aneliarisa. M. Pd
NIP 1969077171995122004

Ema Umami S.Pd.
NIP 198708082023212045

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Ujan Mas
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : IX / Genap
Materi Pokok : **Perilaku Berbakti Dan Taat Kepada Orang tua Dan Guru**
Alokasi Waktu : (3 JP) 120 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menumbuhkan keimanan dengan berbakti dan taat kepada kedua orang tua dan guru sebagai sifat yang disayang Allah
- Menumbuhkan keimanan dengan berbakti dan taat kepada kedua orang tua dan guru adalah suri tauladan Rasulullah.
- Menampilkan perilaku berbakti dan taat kepada kedua orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari
- Mengajak berperilaku berbakti dan taat kepada kedua orang tua dan guru kepada

B. Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar

Media : Aplikasi *Quizizz* dalam bentuk pilihan ganda atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor

Alat/Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus.

Sumber : Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX, Kemendikbud

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.• Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Perilaku Berbakti Dan Taat Kepada Orangtua Dan• Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Perilaku Berbakti dan Taat Kepada Orangtua Dan Guru melalui Power Point
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum

	<p>dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arti Perilaku Berbakti dan taat Kepada Orang Tua Dan Guru. • Dalil Tentang Perilaku Berbakti dan taat Kepada Orang Tua Dan Guru. • Cara Menumbuhkan Perilaku Berbakti dan taat Kepada Orang Tua Dan Guru. • Manfaat Berbakti dan taat Kepada Orang Tua Dan Guru.
Collaboration	Peserta didik dibentuk per individu untuk mengerjakan tugas di aplikasi <i>Quizizz</i> Perilaku Berbakti Dan Taat Kepada Orangtua Dan Guru.
Communication	Peserta didik mengumpulkan tugas di aplikasi <i>Quizizz</i> dan melihat nilai tugas
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Perilaku Berbakti Dan Taat Kepada Orangtua Dan Guru Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran. tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. 	

Mengetahui,

Kepahiang, 2 Januari 2025

Kepala Sekolah
Islam-B

Guru Pendidikan Agama



Aneliarisa, M. Pd
NIP 1969077171995122004

Ema Umami, S.Pd.I.Gr
NIP 198708082023212045

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

Nama : Edwardo Haris
NIM : 21531042
Judul penelitian : “Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.”
Jenis penelitian : Kualitatif
Lokasi : SMPN 2 Ujan Mas

PEDOMAN WAWANCARA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
1.	Implementasi aplikasi <i>Canva</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas		1. Darimanakah mengetahui aplikasi <i>Canva</i> ? 2. Apakah sudah ahli dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> atau masih dalam proses belajar? 3. Bagaimana cara belajar menggunakan aplikasi <i>Canva</i> ? Apakah melalui web atau social media? 4. Mengapa tertarik untuk menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran? 5. Apa saja media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> ?	Guru Pendidikan Agama Islam
		Langkah-langkah menggunakan aplikasi <i>Canva</i> :	1. Apakah aplikasi <i>Canva</i> digunakan langsung atau menggunakan web <i>Canva</i> untuk membuat media pembelajaran di <i>Canva</i> ?	
		1. Buka aplikasi <i>Canva</i> atau web <i>Canva</i> di www.Canva.com 2. Buat akun, bisa menggunakan akun google	1. Apakah ada kesulitan saat membuat akun <i>Canva</i> ? Apakah menggunakan akun google sekolah atau pribadi untuk membuat akun aplikasi	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
		3. Pilih <i>Presentation</i> pada tampilan beranda <i>Canva</i> .	<p><i>Canva?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam memilih fiturmedia pembelajaran yang akan digunakan dalam presentasi pada saat pembelajaran, biasanya menentukan fitur media pembelajaran terlebih dahulu sebelum membuat desain di <i>Canva</i> atau menemukan ide pada saat membuat desain di <i>Canva</i>? 2. Jenis fitur media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan untuk presentasi pada saat pembelajaran? Apakah video, PPT, poster, gambar, worsheet atau fitur lainnya? 3. Apa saja pertimbangan dalam memilih fitur media pembelajaran untuk presentasi? 4. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan saat memilih dan menggunakan fitur di <i>Canva</i>? 5. Apakah ada kendala saat menggunakan fitur yang dipilih di <i>Canva</i>? jika pernah, bagaimana solusinya? 6. Mengapa fitur ini penting dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik? 	
		4. Klik <i>Template</i> untuk memilih desain <i>Power Point</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah template yang digunakan menggunakan template yang sudah tersedia atau membuat template sendiri? 2. Apa saja kriteria yang dipertimbangkan dalam memilih template yang sesuai dengan materi ajar? 	
		5. Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan PPT, sesuai keinginan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja pertimbangan untuk memilih bahan ajar atau materi untuk menggunakan PPT, video, poster, gambar, worsheet atau yang lainnya? 2. Mengapa memilih materi tersebut untuk di desain di <i>Canva</i>? 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<ol style="list-style-type: none"> 3. Apa saja kreasi yang dapat dibentuk saat mendesain bahan ajar atau materi ajar dalam membuat PPT, video, poster, gambar, worksheet atau lainnya? 4. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam memasukan bahan ajar kedalam <i>Canva</i> dan mengubahnya menjadi desain PPT, video, poster gambar, worksheet atau lainnya yang menarik? 5. Apa saja elemen desain yang biasanya digunakan untuk membuat PPT, video, poster, gambar, worksheet atau lainnya lebih interaktif (misalnya, gambar, animasi, warna, font)? 	
		6. Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save PPT atau merecord penjelasan dari PPT tersebut.	1. Apakah ketika sudah selesai mendesain, apakah langsung didownload atau dibiarkan di aplikasi <i>Canva</i> ?	
		7. Jika memilih record, maka PPT dibagikan dalam bentuk link	1. Apakah Ketika sudah selesai mendesain, apakah langsung didownload atau dibiarkan di aplikasi <i>Canva</i> ?	
		Impelementasi penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu mengecek ketersediaan sarana dan prasarana yaitu proyektor yang akan digunakan? 2. Bagaimana solusi apabila saat akan memulai pembelajaran proyektor yang akan digunakan untuk pembelajaran tidak tersedia? Hal apa yang akan dilakukan? 3. Kapan aplikasi <i>Canva</i> ini digunakan? Apakah pada saat penilaian assesment diagnostik, formatif atau saat mempresentasikan materi? 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<ol style="list-style-type: none"> 4. Bagaimana pendapat guru Pendidikan Agama Islam dalam penggunaan aplikasi <i>Canva</i> didalam proses pembelajaran? 5. Apakah <i>Canva</i> dapat digunakan dalam semua elemen mata pelajaran Pendidikan Agama Islam? 6. Apa yang mendorong untuk menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan agama islam? 7. Di mana biasanya lebih sering aplikasi <i>Canva</i> digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Apakah lebih sering digunakan sebagai penilaian, atau sebagai media pembelajaran? 8. Apakah aplikasi <i>Canva</i> ini selalu bisa digunakan di setiap pembelajaran? Jika iya atau tidak apa alasannya? 	
		Minat Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran? 2. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran? Seperti apa contohnya? 3. Bagaimana dengan penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dapat membuat siswa menjadi terlibat didalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana dengan penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dapat menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran? 5. Bagaimana peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi <i>Canva</i>? 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
2.	Implementasi aplikasi <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran di Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas		<ol style="list-style-type: none"> 1. Darimanakah mengetahui aplikasi <i>Quizizz</i>? 2. Apakah sudah ahli dalam menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 3. Bagaimana cara belajar menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? Apakah dari web, atau melalui sosial media? 4. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran? 	Guru Pendidikan Agama Islam
		Langkah-langkah penggunaan <i>Quizizz</i> e. sMembuka menu <i>browser</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana langkah-langkah-langkah yang dilakukan untuk membuka menu <i>Quizizz</i> di <i>browser</i>? 2. Apakah ada kendala saat mengakses <i>Quizizz</i> di <i>browser</i>? 	
		2. Ketik www.Quizizz.com lalu terlihat tampilan awal <i>Quizizz</i> pada layar, kemudian klik sign-in.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah terdapat kendala saat poses sign-in? 2. Apakah menggunakan akun gmail sekolah atau gmail pribadi untuk membuat akun? 	
		3. Jika sudah masuk, klik “ <i>create new account</i> ” pada bagian atas di bagian menu sebelah kiri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah menggunakan akun google sekolah atau akun google pribadi untuk masuk di aplikasi <i>Quizizz</i>? 2. Apakah menggunakan web atau aplikasi langsung untuk membuat media pembelajaran di <i>Quizizz</i>? 	
		4. Setelahnya, akan terlihat tulisan “ <i>let’s create a kuis</i> ” kemudian tuliskan nama, bahasa, selanjutnya tekan “ <i>next</i> ” hingga terdapat tulisan “ <i>create a new question</i> ”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam memilih jenis quis yang akan digunakan dalam memberi pertanyaan saat pembelajaran biasanya menentukan jenis kuis terlebih dahulu sebelum membuat di <i>Quizizz</i> atau menemukan ide pada saat membuat desain di <i>Quizizz</i>? 2. Jenis fitur <i>Quizizz</i> apa saja yang biasanya digunakan untuk kuis pada saat pembelajaran? Apakah teka-teki puzzle, menjodohkan, teka-teki silang atau lainnya? 3. Apa saja pertimbangan 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<p>dalam memilih jenis quis untuk digunakan dalam proses pembelajaran?</p> <p>4. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan saat memilih dan menggunakan jenis kuis di <i>Quizizz</i>?</p> <p>5. Apakah ada kendala saat menggunakan jenis kuis yang dipilih di <i>Quizizz</i>? jika pernah, bagaimana solusinya?</p> <p>6. Mengapa jenis quis ini penting dalam membuat pembelajaran lebih menarik?</p>	
		<p>5. Kemudian, tuliskan pertanyaan dalam kolom “<i>write your question here</i>” setelahnya, tuliskan pilihan jawaban pada kolom “<i>answer option</i>” dan ceklis jawaban benar, kemudian atur durasi untuk pengerjaan 1 soal lalu tekan “<i>save</i>”.</p>	<p>1. Apakah dalam membuat soal dengan menggunakan <i>Quizizz</i> hanya berupa soal pilihan ganda atau bentuk yang lain?</p> <p>2. Bagaimana cara menentukan durasi pengerjaan untuk setiap soal? apakah ada pertimbangan tertentu?</p> <p>3. Apakah dalam membuat pertanyaan kuis lebih sering membuat soal sendiri atau menggunakan soal yang sudah tersedia di bank soal <i>Quizizz</i>?</p>	
		<p>6. Setelah selesai menuliskan kuis, tekan “<i>finish kuis</i>” kemudian bisa atur kuis.</p>	<p>1. Apa saja yang biasanya disesuaikan sebelum membagikan kuis kepada siswa?</p>	
		<p>7. Setelahnya akan terdapat 2 pilihan yaitu “<i>homework</i>” dan “<i>play here</i>”.</p>	<p>1. Apakah dalam memberikan soal-soal untuk dikerjakan langsung atau diberikan sebagai tugas rumah?</p> <p>2. Bagaimana cara menentukan apakah kuis akan dimainkan secara langsung atau diberikan sebagai tugas rumah?</p>	
		<p>8. Kemudian, akan terlihat kode yang nantinya bisa digunakan siswa untuk</p>	<p>1. Bagaimana cara membagikan kode akses <i>Quizizz</i> kepada siswa?</p> <p>2. Apakah siswa pernah mengalami kesulitan dalam</p>	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
		masuk dalam pengerjaan kuis.	<p>memasukan kode untuk mengakses kuis? Jika ya, bagaimana cara mengatasinya?</p> <p>3. Dimana biasanya guru membagikan kode atau link kuis kepada siswa?</p>	
		Implementasi aplikasi <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran di Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah aplikasi <i>Quizizz</i> digunakan setiap pembelajaran? 2. Mengapa lebih memilih menggunakan <i>Quizizz</i>? apa pertimbangannya? 3. Apakah semua materi dapat menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 4. Apa saja bentuk-bentuk tools <i>Quizizz</i> yang biasa digunakan? 5. Bagaimana pendapat guru Pendidikan Agama Islam tentang siswa ketika menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 6. Bagaimana respon siswa ketika menggunakan <i>Quizizz</i>? 7. Kapan waktu yang paling efektif untuk menggunakan <i>Quizizz</i>? Apakah di awal, pertengahan atau akhir pembelajaran ? 8. Apakah setiap elemen Pendidikan Agama Islam bisa menggunakan <i>Quizizz</i>? 9. Apakah dalam penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> ini siswa dibagi menjadi kelompok atau individu? 10. Mengapa aplikasi <i>Quizizz</i> dipilih sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam? 11. Bagaimana cara menentukan materi untuk menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ? 	
		Minat Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> siswa merasa senang dalam proses pembelajaran? 2. Apakah dengan 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<p>menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> siswa merasa tertarik dalam proses pembelajaran?</p> <p>3. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> membuat siswa menjadi terlibat didalam proses pembelajaran?</p> <p>4. Bagaimana dengan penggunaan <i>Quizizz</i> dapat menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran?</p>	
3.	Kelebihan dan kekurangan dalam implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas	Kelebihan dalam implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>	<p>1. Apa saja faktor pendukung dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran?</p> <p>2. Apakah sarana dan prasarana sekolah mendukung dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran?</p> <p>3. Apakah jaringan disekolah mendukung untuk menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran?</p> <p>4. Apakah pihak sekolah mendukung penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>? Jika ya, dalam bentuk apa dukungannya?</p> <p>5. Apakah menggunakan laptop sendiri atau menggunakan laptop sekolah dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>?</p> <p>6. Mengapa faktor pendukung seperti akses internet dan keterampilan guru dalam teknologi penting dalam implementasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>?</p>	Guru Pendidikan Agama Islam
		Kekurangan dalam implementasi aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>	<p>1. Apa saja kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran?</p> <p>2. Apakah ada keterbatasan teknis, seperti akses internet atau ketersediaan perangkat?</p> <p>3. Bagaimana tingkat kesiapan</p>	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<p>siswa dalam menggunakan teknologi ini? Apakah ada siswa yang mengalami kesulitan?</p> <p>4. Bagaimana cara dalam mengatasi kendala-kendala yang muncul dalam penggunaan <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>?</p>	

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH/WAKIL

No	Pertanyaan Penelitian	Informan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat bapak/ibu terkait guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran? 2. Apa pendapat bapak/ibu tentang penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 3. Apakah pihak sekolah mendukung ketika guru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>? 4. Apakah sarana dan prasarana dari sekolah sudah mendukung? 5. Apakah sekolah memberikan dorongan kepada guru termasuk guru Pendidikan Agama Islam untuk menggunakan teknologi yang terbaru? 6. Apakah ada kegiatan pelatihan untuk mendukung guru dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi? 	<p>Kepala Sekolah /Wakil Kepala Sekolah</p>

	<p>7. Bagaimana harapan kedepannya untuk guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> ini kedepannya?</p>	
--	--	--

PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
1.	Implementasi aplikasi <i>Canva</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas	Proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah guru menggunakan proyektor saat pembelajaran? 2. Apa yang biasa dilakukan oleh guru apabila proyektor tidak ada? 3. Kapan guru menggunakan aplikasi <i>Canva</i>? Apakah saat penilaian <i>assessment diagnostic</i>, <i>formatif</i> atau saat mempresentasikan materi? 4. Apakah semua materi Pendidikan Agama Islam menggunakan <i>Canva</i>? 5. Bagaimana pendapat kamu tentang guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan aplikasi <i>Canva</i> ? 6. Biasanya aplikasi <i>Canva</i> digunakan oleh guru untuk apa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Apakah digunakan sebagai penilaian, atau sebagai media pembelajaran? 7. Apakah aplikasi <i>Canva</i> ini selalu bisa digunakan di setiap pembelajaran? 8. Apa manfaat yang kamu rasakan saat menggunakan <i>Canva</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 9. Mengapa kamu lebih suka belajar Pendidikan Agama Islam dengan <i>Canva</i>? 	Siswa
		Minat belajar siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu merasa senang dalam proses pembelajaran ketika menggunakan aplikasi <i>Canva</i>? 2. Apakah kamu tertarik belajar ketika menggunakan aplikasi <i>Canva</i>? 3. Apakah kamu terlibat aktif dalam pembelajaran dengan 	

No.	Rumusan masalah	Indikator	Pertanyaan	Informan
			<p>menggunakan aplikasi <i>Canva</i>?</p> <p>4. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> pada saat pembelajaran bisa menarik perhatian kamu?</p>	
2.	Implementasi aplikasi <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran di Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas	Proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah aplikasi <i>Quizizz</i> digunakan setiap pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 2. Apakah semua materi menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 3. Apa saja bentuk-bentuk tools <i>Quizizz</i> yang biasa digunakan? 4. Kapan biasanya guru menggunakan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 5. Kapan waktu menggunakan <i>Quizizz</i>? Apakah di awal, pertengahan atau akhir pembelajaran ? 6. Apakah setiap materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan <i>Quizizz</i>? 7. Apakah dalam menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ini kamu dibagi menjadi kelompok atau individu? 8. Apa saja fitur dalam <i>Quizizz</i> yang menurut kamu paling membantu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 9. Apakah dengan menggunakan <i>Quizizz</i> minat belajar kamu meningkat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam? 10. Bagaimana cara Menggunakan <i>Quizizz</i> dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menurut pengalamanmu? 	Siswa
		Minat belajar siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu merasa senang dalam proses pembelajaran ketika menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 2. Apakah kamu merasa tertarik dalam proses pembelajaran ketika menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 3. Apakah kamu terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>? 4. Apakah dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dapat menarik perhatian kamu? 	

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

No	Pertanyaan penelitian	Indikator Observasi
1.	Bagaimana implementasi aplikasi <i>Canva</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran di Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati aktivitas guru dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> 2. Mengamati penerapan aplikasi <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran 3. Mengamati perangkat yang digunakan (komputer, laptop, smartpone, dll) 4. Mengamati ketersediaan akses internet yang mendukung pembelajaran (stabil/tidak stabil) 5. Mengamati apakah siswa merasa senang dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> saat proses pembelajaran 6. Mengamati ketertarikan siswa saat proses pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> 7. Mengamati keterlibatan aktif siswa saat proses pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> 8. Mengamati perhatian siswa saat proses pembelajaran menggunakan <i>Canva</i>
2.	Bagaimana implementasi aplikasi <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran di Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati aktivitas guru dalam menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> 2. Mengamati penerapan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran 3. Mengamati perangkat yang digunakan (komputer, laptop, smartpone, dll) 4. Mengamati ketersediaan akses internet yang mendukung pembelajaran (stabil/tidak stabil) 5. Mengamati keterlibatan siswa dalam dalam penggunaan aplikasi (aktif/tidak) 6. Mengamati apakah siswa merasa senang dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran 7. Mengamati ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> 8. Mengamati Keefektifan penggunaan <i>Quizizz</i> dalam mengukur pemahaman siswa. 9. Mengamati Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam evaluasi pembelajaran (kuis, latihan soal, dll)
3.	Faktor penghambat dalam mengimplementasikan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati kendala utama yang dihadapi guru dalam menerapkan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> 2. Mengamati konsentrasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> 3. Mengamati keterbatasan fasilitas atau teknologi mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> 4. Mengamati hambatan dalam manajemen waktu selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>

No	Pertanyaan penelitian	Indikator Observasi
	c. Faktor pendukung dalam mengimplementasikan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati faktor yang membantu kelancaran implementasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> 2. Mengamati peran guru dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> 3. Mengamati dukungan fasilitas dan teknologi dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>

PEDOMAN DOKUMENTASI PENELITIAN

No	Indikator Dokumentasi	Hasil Dokumentasi
1.	RPP atau modul ajar	
2.	Pengambilan gambar ketika guru menerapkan penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran	
4.	Pengambilan gambar ketika peserta didik beraktivitas dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>	
5	Pengambilan gambar ketika aktivitas pembelajaran terkait dengan minat siswa ketika menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Quizizz</i>	
6	Pengambilan daftar nilai siswa	
7	Bukti publikasi di media sosial terkait tugas yang telah di upload	

Dosen pembimbing 1

Dosen pembimbing 2

Prof. Dr.H. Lukman Asha, M.Pd.I
NIP 195909291992031001

Nelfa Sari, M.Pd
NIP 199402082022032004

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ema Umami, S.Pd.I

Nip : 198708082023212045

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Ema Umami, S.Pd.I
198708082023212045

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Mestika, S.Pd

Nip. : 197407252000032002

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Dian Mestika, S.Pd
197407252000032002

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Keysha Salsabila

Kelas : VII A

Menetrangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwando Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digurakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tara Febyola

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai

Ed

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahelta Juliyanti

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2023

Pihak yang diwawancarai.



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Meilinda Anggrini

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bella Arnella

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gio Ardiansyah

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

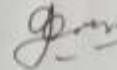
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septian Pratama

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cinta Puspita sari

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

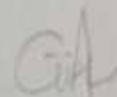
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canvas* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Cinta Puspita sari

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdal Romadhon

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

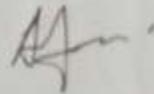
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Course Dan Quizzz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andin Juni Astari

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Andin Juni Astari

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maurin Jevitalia

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

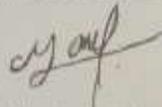
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Maurin Jevitalia

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Enggel Arivo

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

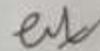
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Enggel Arivo



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Alif Aufa Ashar

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



M. Alif Aufa Ashar

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arill Anggara

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Arill Anggara

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ficko

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Ficko

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Pri

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Habibi Kusomo Utomo

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

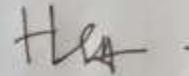
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Habibi Kusomo Utomo

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Firzi Olivia

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Firzi Olivia

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lorensa Rafi Quin

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Harris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

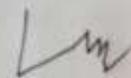
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Lorensa Rafi Quin

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadilam Alkiene

Kelas : VII A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Angga Saputra

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai


Angga Saputra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Relin Gustini

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang , 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Ade Relin Gustini

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Okta Talia

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi *Canvas* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Okta Talia

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lean Rumelita

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

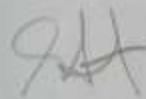
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Lean Rumelita

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Defril Aditio

Kelas : IX A

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Edwardo Haris

Nim : 21531042

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 22 April 2025

Pihak yang diwawancarai



Defril Aditio

BIODATA



Edwardo Haris. Dilahirkan di Desa. Daspetah 1. Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu pada tanggal 17 Januari 2003, dari pasangan Ayahanda Endar dan Ibunda Reka Suryani. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar di MIN 04 Kepahiang, dan melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Ujan Mas, serta melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAN 1 Kepahiang. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah IAIN CURUP. Penulis pernah mengikuti organisasi Pramuka dan HMPS. Insyaallah pada tahun 2025 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S1).

Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan doa dari orangtua, saudara tercinta, keluarga, sahabat, serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan. Perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: Implementasi Aplikasi *Canva* Dan *Quizizz* Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Ujan Mas.