

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP

Koharuddin¹, Imam Syafe'i², Nanang Supriadi³

^{1,2}PAI Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan

³Matematika Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan

[1 Kohar2022aja@gmail.com](mailto:Kohar2022aja@gmail.com), [2imams@radenintan.ac.id](mailto:imams@radenintan.ac.id),

[3nanangsupriadi@radenintan.ac.id](mailto:nanangsupriadi@radenintan.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Islamic Religious Education (PAI) learning media based on interactive quizzes using Canva to improve student learning outcomes at the junior high school (SMP) level in Padang Cermin District, Pesawaran Regency. The background of this research lies in the low student engagement and lack of internalization of religious values due to the dominance of theoretical approaches, limited interaction, and minimal use of technology in PAI instruction. The research employed the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process involved needs analysis, media design, product creation, limited trials, and effectiveness evaluation. Expert validation indicated the media was highly valid and practical. Paired sample t-test results showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant improvement in student learning outcomes. The N-Gain score of 0.6351 fell into the medium category.

Keywords: *ADDIE, canva, learning outcomes, interactive quizzes, Islamic religious education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis kuis interaktif menggunakan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP di Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar dan internalisasi nilai keagamaan siswa akibat pendekatan pembelajaran yang cenderung teoritis, minim interaksi, serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan produk, uji coba terbatas, serta evaluasi efektivitas. Validasi ahli menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat valid dan praktis. Uji keefektifan menggunakan uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai N-Gain sebesar 0,6587 berada pada kategori sedang.

Kata kunci: ADDIE, canva, hasil belajar, kuis interaktif, pendidikan agama islam

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, khususnya di jenjang SMP. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih didominasi pendekatan yang kaku dan teoritis. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan nilai-nilai keagamaan belum terinternalisasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari (Sudirman & Mulyadi, 2020; Widiastuti, 2021).

Di Kecamatan Padang Cermin, terutama di SMPN 4, SMPN 10, dan SMPN 14, ditemukan beberapa kendala. Di antaranya adalah waktu belajar yang terbatas, kurangnya interaksi personal antara guru dan siswa, serta kesulitan menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam. Rasio guru yang tidak seimbang, yaitu satu guru untuk lebih dari 150 siswa, juga menjadi persoalan serius (Putra, 2023). Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan rendahnya literasi digital guru PAI menjadi tantangan tersendiri (Karim, 2017; Hidayah & Yuniar, 2021).

Di tengah keterbatasan tersebut, media kuis interaktif muncul sebagai

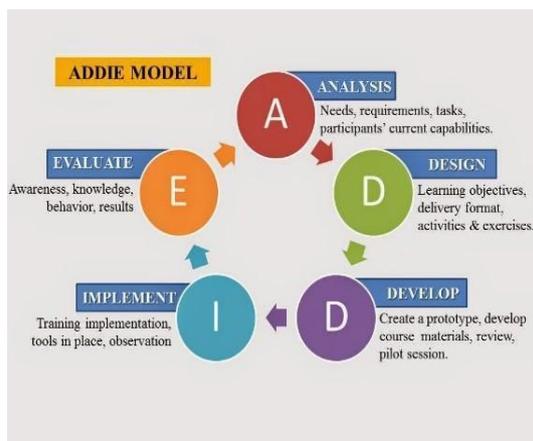
alternatif pembelajaran yang menarik. Media ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama melalui pendekatan yang lebih aplikatif (Fauziyah, 2021; Utami & Ratnawati, 2020). Selain itu, media ini dapat mendorong penguatan karakter sosial, seperti kerja sama dan toleransi (Yusuf, 2020; Dini, 2021).

Canva menjadi salah satu platform yang mudah digunakan guru dan siswa dalam membuat kuis interaktif. Meski demikian, tantangan tetap ada. Sebagian sekolah masih memiliki keterbatasan akses internet, dan tidak semua guru PAI menguasai teknologi dengan baik (Karim, 2017; Hidayah & Yuniar, 2021). Pengembangan media pun harus sensitif terhadap nilai-nilai Islam dan budaya lokal (Sari & Budi, 2022).

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan merancang dan menguji media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva. Tujuannya adalah meningkatkan hasil belajar, memperkuat karakter siswa, dan mendukung transformasi digital sesuai kebijakan Merdeka Belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE untuk penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ini terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap metode ADDIE Menurut Branch (2009:2)

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan di lapangan dan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Tahapan ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan dengan cara melakukan observasi, pemberian tes dan wawancara tidak terstruktur terhadap beberapa pendidik dan peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif canva dengan menyusun

draft prototipe dan rancangan instrumen penilaian. Untuk menarik perhatian siswa, media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva AI kemudian Alamat *website* disebar ke siswa. Tahap ini bertujuan untuk membuat *draft* media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif canva yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. *Development* (Pengembangan Produk)

Pada tahap ini produk divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kesesuaian. Proses ini melibatkan empat validator yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi serta dua ahli dari praktisi. Masing-masing validator akan memberikan penilaian berdasarkan kompetensinya, baik dari sisi materi yang diajarkan dan aspek media yang digunakan oleh peserta didik. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif canva yang dikembangkan memenuhi standar pembelajaran yang efektif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil penilaian dari validator tersebut akan dianalisis menggunakan rumus.

$$\% = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Tingkat validitas diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Interpretasi Nilai Indeks Validitas

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Perlu revisi besar
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi produk yang dihasilkan dan telah divalidasi diujikan kedalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil yang diadakan di SMPN 14 Padang Cermin yang terdiri dari 15 peserta didik dan 2 pendidik dan uji coba lapangan besar yang diadakan di SMPN 4 Padang cermin yang terdiri dari 6 pendidik dan 64 peserta didik. Uji ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefetivan media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif canva.

Data kepraktisan yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diberikan guru/ siswa

N : Jumlah butir

Hasil yang diperoleh akan diinterpretasikan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81 % – 100 %	Sangat Praktis
2	61 % - 80 %	Praktis
3	41 % - 60 %	Cukup Praktis
4	21 % - 40 %	Kurang Praktis
5	0 % - 20 %	Tidak Praktis

Uji Efektivitas yang dilakukan meliputi uji efektivitas dengan mengukur N-Gain dan Uji T untuk mengukur signifikansi perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen.

5. *Evaluation* (Evaluasi Penggunaan Produk)

Pada tahap evaluasi peneliti melaksanakan evaluasi terhadap pelaksanaan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Kuis interaktif menggunakan canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hasil evaluasi akan dijadikan bahan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dalam model ADDIE merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, konteks kurikulum, dan dukungan teknologi yang tersedia. Analisis ini menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan serta relevan dengan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi di SMPN Kecamatan Padang Cermin menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih bergantung pada buku cetak, tanpa pemanfaatan bahan ajar digital. Guru kesulitan menyampaikan materi karena keterbatasan waktu, dan siswa merasa bosan dengan media konvensional. Mereka menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif yang belum pernah digunakan sebelumnya.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa SMP berada pada tahap kognitif operasional konkret dan lebih memahami materi yang disampaikan secara visual dan kontekstual. Sebagian besar telah terbiasa

menggunakan perangkat digital, dan memiliki gaya belajar visual-kinestetik. Mereka menunjukkan motivasi lebih tinggi saat belajar melalui kuis berbasis permainan.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih adalah yang memiliki tingkat pemahaman terendah, seperti ibadah salat gerhana, istisqa, dan jenazah. Capaian pembelajaran menekankan nilai-nilai keimanan, ibadah, akhlak, serta sikap jujur dan amanah dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Teknologi

Infrastruktur teknologi di sekolah masih terbatas, tetapi sebagian besar siswa memiliki akses ke perangkat pribadi. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikembangkan secara lintas platform. Canva dipilih karena fleksibel, mudah diakses, dan mendukung elemen visual interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan proses dalam merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Perancangan dilakukan untuk memastikan media yang

dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi nyata di sekolah.

a. Perancangan Konten

Materi dikembangkan mencakup topik sholat istisqa, gerhana, dan jenazah, sesuai Kurikulum Merdeka kelas VIII. Materi disusun berbasis kompetensi untuk mendorong pemahaman konseptual dan praktik siswa. Evaluasi dirancang dalam bentuk kuis interaktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kuis ini dilengkapi sistem umpan balik otomatis agar siswa dapat mengetahui kesalahan dan memahami materi lebih baik melalui penjelasan langsung.

b. Perancangan Antarmuka (Interface)

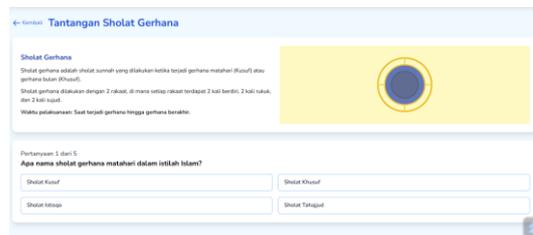
Antarmuka pada media dikembangkan berdasarkan storyboard dan rancangan visual awal menggunakan aplikasi Canva Pro. Desain mengikuti prinsip kejelasan, keterbacaan, dan interaktivitas agar media menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

1) Tampilan Bagian Depan



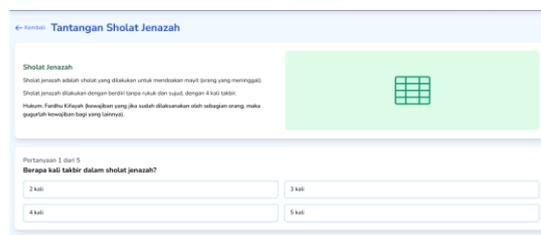
Gambar 1 Laman Awal Kuis interaktif menggunakan canva

2) Tampilan Bagian Tantangan Sholat Gerhana



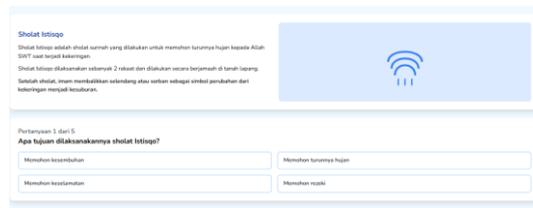
Gambar 2 Tantangan Sholat Gerhana

3) Tampilan Bagian Tantangan Sholat Jenazah



Gambar 3 Tantangan Sholat Jenazah

4) Tampilan Bagian Tantangan Sholat Istisqa



Gambar 4 Tantangan Sholat Istisqa

5) Tampilan Bagian Tantangan Tata Cara Mengurus Jenazah



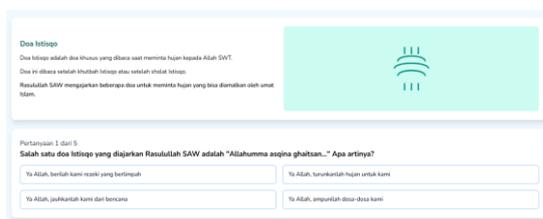
Gambar 5 Tantangan Cara Mengurus Jenazah

6) Tampilan Bagian Tantangan Gerhana dalam Sejarah Islam



Gambar 6 Tantangan Gerhana dalam Sejarah Islam

7) Tampilan Bagian Tantangan Doa Istisqo



Gambar 4.7 Tantangan Doa Istisqo

3. Development (Pengembangan Produk)

Pada tahap ini, desain produk dikembangkan lebih lanjut melalui proses validasi oleh para ahli, yang mencakup ahli materi, ahli teknologi pendidikan, dan praktisi pendidikan. Tujuan validasi adalah memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk, baik dari segi konten, tampilan antarmuka, maupun aspek fungsional. Setelah revisi dilakukan, media pembelajaran siap diuji coba secara

terbatas kepada siswa guna mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan secara konseptual dan praktikal dari prototipe yang telah dibuat. Proses validasi ini melibatkan 4 orang ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Proses penilaian desain media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva ini dilaksanakan dosen STIT Pringsewu Lampung. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi media yang tercantum pada Lampiran 18. Hasil evaluasi yang diperoleh dari ahli media disajikan secara rinci dalam Tabel 3.

Tabel 3 Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata	Total rerata & Ket
1	Aspek kesesuaian media dengan syarat diktatik	96,88	
2	Aspek kesesuaian media dengan syarat konstruksi	93,06	94,56 Sangat Valid
3	Aspek kesesuaian media dengan syarat teknis	93,75	

Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh skor akhir sebesar 94,56 yang termasuk dalam kualifikasi sangat valid. Data validasi ini mengindikasikan bahwa modul yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas desain yang sangat baik dan dinyatakan layak digunakan.

Nilai validasi ahli media sebesar 94,38 mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan telah memenuhi standar teknis serta desain yang sesuai dengan prinsip pengembangan bahan ajar. Hasil ini konsisten dengan karakteristik modul ideal menurut Daryanto (2013), yakni self-contained, adaptif, dan user friendly. Selain itu, validitas tinggi ini juga menunjukkan bahwa media tersebut layak dari segi desain, fungsi, dan kegunaan (Hobri & Hossain, 2021), serta memiliki potensi kuat untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel dalam penelitian (Islam et al., 2020). Dengan demikian, media ini dinilai kredibel dan dapat diandalkan untuk mendukung keabsahan hasil penelitian secara akademik.

b. Validasi Ahli Materi

Proses penilaian materi media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva ini

dilaksanakan oleh dosen IAI Darul Fattah Lampung. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi media yang tercantum pada Lampiran 19. Hasil evaluasi yang diperoleh dari ahli media disajikan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel 4 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata	Total Rerata & Ket
1	Kurikulum	91,67	83,45 Sangat Valid
2	Isi	85,00	
3	Penyajian	82,14	
4	Keterlaksanaan	75,00	

Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh skor akhir sebesar 83,45 yang termasuk dalam kualifikasi sangat valid. Data validasi ini mengindikasikan bahwa modul yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas materi yang baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil validasi ahli materi yang mencapai nilai 80,08 menunjukkan bahwa materi pembelajaran tergolong sangat valid dan telah memenuhi standar kelayakan, meskipun masih memungkinkan untuk disempurnakan. Capaian ini selaras dengan kriteria

modul yang dikemukakan oleh Haryono (2019), yang menekankan pentingnya konsistensi, format, dan organisasi isi. Nilai tersebut juga melampaui ambang batas minimal kelayakan 0,61 (Majid, 2016), mengindikasikan bahwa materi secara substansi sudah akurat dan sesuai kurikulum, meskipun masih dapat ditingkatkan dalam aspek kedalaman konten, penyajian, dan kelengkapan contoh.

c. Revisi Produk

Produk media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva telah melalui proses penyempurnaan secara menyeluruh berdasarkan masukan konstruktif dari tim ahli multidisiplin. Proses validasi dan revisi dilakukan secara sistematis dengan melibatkan ahli untuk memastikan keakuratan materi maka diperlukan validasi ahli materi untuk mengevaluasi aspek pedagogis dan kesesuaian kurikulum, ahli media untuk menguatkan integrasi kearifan lokal ke dalam modul pembelajaran secara autentik serta ahli bahasa untuk memastikan penggunaan bahasa sudah sesuai pemahaman siswa tanpa meninggalkan kaidah bahasa.

4. *Implementation* (Implementasi)

a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dengan cara membagikan angket berupa lembar respon kepada pendidik dan peserta didik. Adapun hasil perhitungan dari lembar respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut.

1) Pendidik

Uji kepraktisan pada kelompok kecil dilaksanakan di SMPN 14 Pesawaran dengan jumlah pendidik sebanyak 2 orang pendidik. Analisis hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil pada Pendidik

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	95,83	Sangat Praktis
2	Kebahasaan	97,14	Sangat Praktis
3	Kegrafikan	96,67	Sangat Praktis
Rata-rata		96,55	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas pada kelompok kecil didapatkan data bahwa nilai rata-rata keseluruhan sebesar 96,55 dengan kategori sangat praktis.

2) Peserta Didik

Uji kepraktisan kelompok kecil pada peserta didik dilakukan pada 6 peserta didik SMPN 14 Pesawaran.. Analisis hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 6 berikut

Tabel 6 Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil pada Peserta Didik

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	92,78	Sangat Praktis
2	Waktu Yang Diperlukan	92,22	Sangat Praktis
3	Mudah diinterpretasikan	94,00	Sangat Praktis
Rata-rata		93,00	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas kelompok kecil pada peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,00 dengan kategori sangat praktis

b. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji praktikalitas pada uji lapangan utama dilakukan pada SMPN 4 Pesawaran sebagai kelas eksperimen. Berikut hasil uji praktikalitas yang dilaksanakan.

1) Pendidik

Uji kepraktisan pada uji lapangan dilaksanakan dengan jumlah pendidik sebanyak 6 orang pendidik sebagai responden. Analisis hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 7 berikut

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas Lapangan pada Pendidik

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	95,28	Sangat Praktis
2	Kebahasaan	95,71	Sangat Praktis
3	Kegrafikan	97,78	Sangat Praktis
Rata-rata		96,26	Sangat Praktis

Uji Praktikalitas lapangan pada pendidik memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 96,26 dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari nilai rata-rata pada aspek kelayakan isi yang memperoleh nilai sebesar 95,28 dengan kategori sangat praktis, nilai rata-rata pada aspek kebahasaan memperoleh nilai sebesar 95,71 dengan kategori sangat praktis dan aspek kegrafikan sebesar 97,78 dengan kategori sangat praktis.

2) Peserta Didik

Uji kepraktisan lapangan skala besar pada peserta didik dilakukan pada 32 peserta didik sebagai responden dan pengguna produk media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva. Analisis hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 8 berikut :

Tabel 8 Hasil Uji Praktikalitas Lapangan pada Peserta Didik

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	91,89	Sangat Praktis
2	Waktu Yang Diperlukan	91,11	Sangat Praktis
3	Mudah diinterpretasikan	93,73	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,24	Sangat Praktis

Uji Praktikalitas lapangan pada peserta didik memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 92,24 dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari nilai rata-rata pada aspek kemudahan penggunaan yang memperoleh nilai sebesar 91,89 dengan kategori sangat praktis, nilai rata-rata pada aspek waktu yang diperlukan memperoleh nilai sebesar 91,11 dengan kategori sangat praktis dan aspek mudah diinterpretasikan sebesar 93,73 dengan kategori sangat praktis.

Uji praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Dalam dua tahapan uji, yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan, media ini memperoleh rata-rata skor di atas 90 pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan kegrafikan. Nilai ini mengindikasikan

bahwa media sangat praktis digunakan dalam konteks pembelajaran (Arikunto, 2013). Aspek kebahasaan yang mendapat skor tinggi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik (Sudarwan & Sutrisno, 2016), sedangkan aspek kegrafikan yang tinggi mendukung temuan bahwa desain visual yang baik meningkatkan minat dan pemahaman materi (Setiawan & Suryadi, 2020).

Selain itu, dari hasil uji pada peserta didik, media ini juga menunjukkan skor tinggi pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kemudahan interpretasi materi, dengan rata-rata skor mencapai kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (1983) yang menekankan pentingnya kemudahan penggunaan dalam efektivitas media pembelajaran. Efisiensi waktu dalam penggunaan modul juga turut berkontribusi terhadap kelancaran proses pembelajaran (Syaifudin, 2016), sementara kemampuan peserta didik untuk menginterpretasi isi modul menunjukkan bahwa materi disusun dengan baik dan mendukung keberhasilan belajar (Haryanto & Widodo, 2017).

Secara keseluruhan, hasil praktikalitas ini memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kepraktisan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, serta relevan dengan pendekatan yang mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai lokal (Mulyasa, 2019; Sari, 2020). Dengan capaian tersebut, media ini dinilai sangat layak untuk diterapkan secara luas dalam kegiatan pembelajaran.

c. Uji Efektivitas

1) Uji N-Gain

Uji N-Gain dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva. Perhitungan uji N-Gain dilakukan dengan aplikasi SPSS 27. Adapun hasil dari uji N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9 Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	0,6587	Sedang
Kontrol	0,4676	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa skor *N-Gain* yang

diperoleh adalah 0,6351 termasuk kriteria sedang.

2) Uji T-Test

Setelah data dilakukan uji normalitas dan didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal, maka terpenuhilah prasyarat untuk melakukan uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk menguji perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas dengan SPSS terdapat pada lampiran 28. Adapun hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 10 berikut

Tabel 10 Hasil Uji Sampel Berpasangan

<i>Paired sample t-test</i>	
Sig.	0,000
Keputusan	H0 ditolak

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan diperoleh nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata pada *posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva untuk Meningkatkan Hasil belajar

Tabel 11 Hasil Uji Independent Sample T Test

Test		
Independent sample t-test		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sig.	0,196	0,001
Keputusan	H0 diterima	H0 ditolak

Berdasarkan hasil uji t independen diperoleh nilai sig nilai *pretest* sebesar $0,196 > 0,05$ sehingga H0 diterima yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol

Berdasarkan hasil uji t independen diperoleh nilai sig nilai *Posttest* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan terdapat pengaruh/perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan

berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Facione, 2015; Runco & Jaeger, 2012). Hal ini didukung oleh hasil uji t sampel berpasangan ($\text{sig. } 0,001 < 0,05$) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* (Pallant, 2010; Hafild, 2025), serta uji t independen yang menegaskan efektivitas intervensi pada kelas eksperimen (Field, 2013; Cohen et al., 2011). Peningkatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar kontekstual dan relevan (Piaget, 1976; Bransford, 2000; Bonwell, 1991). Modul ini juga mendorong keterlibatan peserta didik melalui integrasi kearifan lokal, membuat pembelajaran lebih bermakna (Zohar & Dori, 2012; Marzano, 2007).

Meski skor N-Gain sebesar 0,6351 tergolong sedang (Hake, 1998), hal ini tetap menunjukkan kontribusi positif media terhadap peningkatan pemahaman. Diperlukan penyempurnaan desain agar dampaknya lebih optimal (Trowbridge et al., 2008; Slavin, 2014). Secara keseluruhan, media ini layak sebagai solusi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

5. *Evaluation* (Evaluasi Penggunaan Produk)

Berdasarkan uji validitas, praktikalitas dan efektivitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan canva dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Uji reliabilitas yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan dapat digunakan di tingkat SMPN.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. Berdasarkan kesimpulan tersebut media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif canva ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah dan dikembangkan lebih lanjut dengan fitur yang variatif agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Bonwell, C. C. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington DC: ASHE-ERIC Higher Education Reports.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research methods in education* (7th ed.). New York: Routledge.

Dini, R. A. (2021). Penguatan karakter sosial melalui media pembelajaran interaktif berbasis game. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 155–166.

Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts* (7th ed.). Millbrae: Insight Assessment.

Fauziyah, N. (2021). Inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi: Integrasi kuis digital dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 9(1), 22–30.

Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). London: Sage Publications.

Hafild, M. N. R., & Yulianti, D. (2025). Meningkatkan kemampuan komputasi siswa dengan model pembelajaran berbasis STEAM-PJBL. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar, 10(01), 422-432.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.1880>
- Haryanto, A., & Widodo, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 85–94.
- Hidayah, N., & Yuniar, D. (2021). Tingkat literasi digital guru PAI dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 45–53.
- Karim, A. (2017). Problematika integrasi teknologi dalam pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi Islam*, 5(2), 89–97.
- Marzano, R. J. (2007). *The art and science of teaching: A comprehensive framework for effective instruction*. Alexandria, VA: ASCD.
- Mulyasa, E. (2019). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pallant, J. (2010). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS* (4th ed.). Maidenhead: Open University Press.
- Piaget, J. (1976). *Piaget's theory*. In B. Inhelder & H. H. Chipman (Eds.), *Piaget and his school* (pp. 11–23). Springer.
- https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5_2
- Putra, R. D. (2023). Analisis rasio guru PAI terhadap jumlah peserta didik di sekolah menengah pertama. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 74–81.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Sari, I. N. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 55–66.
- Sari, L. M., & Budi, R. (2022). Pengembangan game edukatif berbasis nilai-nilai Islam dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 193–205.
- Setiawan, H., & Suryadi, T. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan hasil belajar sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9(1), 43–52.
- Slavin, R. E. (2014). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sudarwan, D., & Sutrisno, H. (2016). Penggunaan bahasa dalam modul pembelajaran interaktif dan pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 112–123.
- Sudirman, & Mulyadi, H. (2020). Transformasi pembelajaran PAI

- dari pendekatan konvensional ke model kontekstual. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(1), 13–22.
- Syaifudin, M. (2016). Efektivitas waktu dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 65–74.
- Trowbridge, L. W., Bybee, R. W., & Powell, J. C. (2008). *Teaching secondary school science: Strategies for developing scientific literacy* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Utami, R., & Ratnawati, E. (2020). Efektivitas media kuis interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 245–252.
- Widiastuti, A. (2021). Pembelajaran menyenangkan dalam PAI: Urgensi pendekatan interaktif dan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Karakter Islam*, 10(2), 120–132.
- Yusuf, M. (2020). Membangun karakter toleransi melalui media berbasis kuis interaktif. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 9(2), 112–123.
- Zohar, A., & Dori, Y. J. (2012). Metacognition in science education: Trends in current research. In A. Zohar & Y. J. Dori (Eds.), *Metacognition in science education* (pp. 1–11). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2132-6_1