

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan abad 21 membawa arus perubahan dimana guru berperan tidak hanya dalam transfer ilmu pengetahuan di era transformasi. Akan tetapi guru mempunyai peranan yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran, peran guru sendiri adalah sebagai mediator yang mampu memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan interaktif antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu sistem yang membentuk komponen-komponen. Guru perlu memperhatikan empat komponen dalam perencanaan pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹

Dengan adanya perkembangan teknologi dalam segala bidang terutama bidang informasi dan komunikasi menuntut para pendidik menciptakan dan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan perhatian, kesan atau memory pada materi yang sedang diberikan dan membantu mereka mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menghasilkan dampak positif bagi proses pembelajaran, Salah satu dampak positif tersebut adalah semakin berkembang media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru di sekolah. Maka Guru dapat

¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2018), 96

menggunakan media pembelajaran yang terbaik guna menoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta memfasilitasi pembelajaran agar lebih menarik.²

Proses pembelajaran di era globalisasi saat ini mengalami tantangan yang cukup besar, begitu juga dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat luar biasa. Pesatnya perkembangan IPTEK memberikan pembaharuan dalam pembelajaran agar para siswa dapat mudah untuk menerima materi yang diajarkan, khususnya berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk menyediakan bahan ajar dalam pembelajaran, agar Pendidikan di Indonesia dalam menyesuaikan tantangan era globalisasi.³

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 ayat 1 menyebutkan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Berdasarkan penjelasan diatas maka pendidikan tidak hanya menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual, tetapi juga membangun karakter dan kecerdasan yang baik. Terutama materi Pendidikan agama Islam yang merupakan unsur penting dalam membangun generasi yang beradab dan berakhlak qarimah.

² Halimatus Solikah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif" *Jurnal Mahasiswa*, 7. no, 3 (19 Juni 2020): 1–8, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

³ Darmawaty Tarigan. dan Sahat Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2 no 2, (01 Desember 2015): 187–200, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran mengingat ada beberapa materi Pendidikan Agama Islam yang tidak dapat diuraikan atau dijelaskan secara lisan sehingga seorang guru harus menggunakan alat atau media dalam pembelajarannya agar tidak menimbulkan konflik serta definisi yang berbeda pada siswa.

Mengenai permasalahan yang telah dijelaskan, maka penerapan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan agar pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal. Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu syarat yang dapat digunakan dalam memilih media yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran.⁴ Pengembangan media pembelajaran juga suatu upaya bentuk dukungan agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan serta menumbuhkan minat siswa. Pada masa sekarang banyak tersedia media pembelajaran yang menarik dan diantaranya yaitu aplikasi canva dan aplikasi quizzizz. dengan menggunakan bantuan aplikasi canva dan aplikasi quizzizz yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan setiap orang untuk membuat suatu media pembelajaran. Terdapat berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan secara gratis serta menyediakan pembelajaran interaktif dan komprehensif. canva juga menyediakan fitur di dalamnya yang dapat digunakan untuk membuat desain, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, dan juga menyediakan fitur menarik lainnya, seperti teks, background, gambar, bentuk, stiker, dan lain sebagainya. Canva juga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbagai mata

⁴ Dina Lorenza Situmeang, Nunik Ardiana, Sinar Depi Harahap “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika”. *Mathematic Education Journal) MathEdu* 5 no 3 (04 November 2022): 43–51. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>

pelajaran. Beberapa penelitian yang dilakukan tentang penggunaan Canva untuk pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa Canva merupakan alat yang valid dan efektif untuk membuat materi pembelajaran, dengan persentase tanggapan positif yang tinggi dari siswa.⁵

Sedangkan Quizizz merupakan sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz digunakan untuk mengukur atau menilai proses pembelajaran. Di dalam aplikasi Quizizz tersedia berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapapun. Pengguna dapat membuat soal sendiri dan bisa menambahkan gambar, video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai. Quizizz adalah alat yang efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁶ Secara keseluruhan, Quizizz merupakan alat yang berguna untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakannya untuk membuat kuis yang menyertakan berbagai jenis pertanyaan dan elemen multimedia, serta melacak kemajuan dan kinerja siswa.

Integrasi antara media dengan teknologi dalam pembelajaran PAI banyak memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi kompleks dengan menampilkan visual, audio maupun video. Teknologi memberikan banyak kemudahan akses sumber daya dalam

⁵ Melda Apriliyanti Mahmudah Hasanah, Baseran Nor dan Muhammad Rahmattullah. "Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Kerja Sama Ekonomi Dan Perdagangan Internasional" dalam *Technology, Business and Entrepreneurship* 1 no 2 (28 Desember 2023): 9

⁶ Ninda Ayu Narassati, Rosmawita Saleh dan Riyan Arthur "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh" *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 3 no 2 (28 November 2021):169-180

pendidikan dengan jangkauan yang lebih luas dan beragam sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan pemahaman, serta memperluas wawasan siswa.⁷ Sehingga Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam mendorong interaksi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi canva berbantuan aplikasi quizizz di SMPN 1 Pacet Mojokerto.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Iva Navulani,, M.Pd. Sebagai guru mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Pacet Mojokerto, beliau menyatakan bahwa sebelum menggunakan media interaktif beliau menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa), papan tulis, dan sering menemui kendala seperti kesulitan siswa, kurangnya keterlibatan aktif, dan kesulitan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Tapi setelah menggunakan beberapa media interaktif seperti canva, link youtube, powerpoint, quizizz, wordwall, bamboozle, tensimeter. Tapi menurut beliau media yang paling di minati siswa yaitu media canva yang digunakan saat guru memaparkan materi atau bisa juga disebut presentasi dan media interaktif quizizz digunakan sebagai Asesmen diagnostik Sederhana mengukur pemahaman siswa sebelum memulai pembelajaran. dukungan kepala sekolah juga memberikan dorongan kepada guru untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif.⁸

Berdasarkan observasi, data awal yang penulis peroleh menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan keterlibatan guru dan siswa yang signifikan. Siswa tampak lebih aktif bertanya,

⁷ Adiyana Adam "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3 no 1 (18 Januari 2023): 13–23, <http://36.93.48.46/index.php/amanah-ilmu/article/view/990>

⁸ Iva Navulani, wawancara (Pacet, 6 Januari (2025)

menjawab pertanyaan guru dengan mudah, mendengarkan materi dengan cermat. Lingkungan belajar yang positif tercipta dengan suasana yang interaktif, dimana pembelajaran pendidikan agama Islam lebih menyenangkan dan tidak lagi monoton bagi siswa. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, serta hasil belajarnya secara keseluruhan.⁹

Dari data yang penulis kumpulkan dan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang: **“Implementasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Interaksi Siswa di SMPN 1 Pacet Mojokerto”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Interaksi Siswa di SMPN 1 Pacet Mojokerto?
2. Bagaimana Implikasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Interaksi Siswa di SMPN 1 Pacet Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis Implementasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Interaksi Siswa di SMPN 1 Pacet Mojokerto.

⁹ Hasil Observasi peneliti, (Pacet, 6 Januari 2025)

2. Untuk menganalisis Implikasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Interaksi Siswa di SMPN 1 Pacet Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pelaksanaan program yang akan dilaksanakan atau telah dilaksanakan di sekolah.
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

- a. Menjadi salah satu tambahan pemikiran dalam pengembangan khususnya dalam keilmuan pada Implementasi Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz untuk Mendorong Interaksi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama di sekolah, sehingga apa yang di harapkan dalam implementasi kegiatan dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan.
- b. Peneliti dapat mempraktekan ilmu serta pengetahuan yang didapat pada perkuliahan pada kegiatan yang terjadi pada lokasi penelitian.
- c. Memahami secara utuh mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz untuk Mendorong Interaksi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama di SMPN 1 Pacet Mojokerto.

E. Penelitian Terdahulu dan Orientasi Penelitian

1. Tesis yang dilakukan oleh Dadi Andrian tahun 2023 dengan judul Implementasi Pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva pada mata pelajaran matematika untuk mendorong interaksi belajar di SMA Negeri 14 Depok. Penelitian ini bertujuan untuk mendorong interaksi belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi kelas X (Sepuluh) setelah menggunakan pembelajaran visual dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis canva dan aplikasi quizizz serta bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pengembangan kreasi dan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode survey dengan teknik penyebaran angket untuk mengumpulkan data minat belajar matematika siswa dengan menggunakan skala likers.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dan desain grafis canva pada pembelajaran matematika materi relasi dan fungsi mampu mendorong interaksi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penggunaan aplikasi quizizz dan desain grafis canva dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Serta aplikasi quizizz dan desain grafis canva dapat membantu menjelaskan materi relasi dan fungsi kelas X pada mata pelajaran matematika.

2. Tesis yang dilakukan oleh Sumunik tahun 2024 dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Kompetensi Dasar Mempertahankan Kemerdekaan Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri

Karangdinoyo II. Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media audio visual interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS kompetensi dasar mempertahankan kemerdekaan di kelas VI SD Negeri Karangdinoyo II 2). Mengembangkan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis aplikasi canva yang layak untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS kompetensi dasar mempertahankan kemerdekaan di kelas VI SD Negeri Karangdinoyo II menurut para ahli. 3). Menghasilkan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis aplikasi canva yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS kompetensi dasar mempertahankan kemerdekaan di kelas VI SD Negeri Karangdinoyo II. Penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis aplikasi canva ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan pendahuluan, Pengembangan, Desain, pengembangan dan implementasi. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui, wawancara, kuisioner dan ujicoba. Analisis data yang digunakan statistik, diskriptif, kuantitatif. Analisis kelayakan dan keefektifan. Berdasarkan skor validasi ahli media materi, serta analisis paired sample t-test untuk hasil pre-test dan post-test hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa 1). Guru dan siswa kelas VI SD Negeri Karangdinoyo II membutuhkan media berupa media Audio Visual Interaktif berbasis Aplikasi Canva untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dimana saja dan kapan saja, mengatasi permasalahan tentang rendahnya hasil belajar IPS kompetensi dasar mempertahankan kemerdekaan di kelas VI SD Negeri Karangdinoyo II. 2) media Audio

Visual Interaktif berbasis Aplikasi Canva yang dikembangkan dengan model ADDIE memiliki kategori sangat baik setelah diujikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.3) Pengujian media Audio Visual Interaktif berbasis Aplikasi Canva telah terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Tesis Yang Dilakukan Oleh Khairunnisa Hadji Ali tahun 2024 dengan judul Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa, Media pembelajaran telah digunakan dalam proses belajar mengajar, namun tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam pembelajaran PAI, dan tidak semua guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai pelajaran dan minat belajar para siswa, minat belajar sangat penting dalam proses belajar, jika siswa tidak memiliki minat dalam belajar maka akan mempengaruhi proses dan hasil belajar, Maka dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu para siswa dalam belajar yang mendorong interaksi belajar para siswa. sehingga tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar dalam pelajaran SKI siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen penelitian dilakukan di MIN 1 Minahasa dengan jumlah sampel 41 siswa kelas 5. Peneliti menggunakan pengumpulan data dengan kuesioner menggunakan Google Form.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 MIN 1

Minahasa. Hal ini didasarkan dari hasil uji hipotesis korelasi Sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai kepercayaan 95%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Faktor-faktor yang dapat efektifitas yang mempengaruhi pembelajaran Quizizz dapat dilihat dari indikator-indikator efektifitas pembelajaran yang telah dianalisis faktor dengan hasil bah dari 10 faktor yang ada terdapat 9 faktor yang efektif dengan nilai *factor loading* > 0.60 .

4. Tesis yang dilakukan oleh Eliza Dwi Fauziah tahun 2023 dengan judul Evaluasi hasil Belajar Siswa Melalui Media *Google Classroom*, *Quizizz* Dan *Schoology* Pada Konsep Sistem pencernaan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektifitas penggunaan *Google Classroom*, *Quizizz* dan *Schoology* dalam pelaksanaan pembelajaran daring konsep sistem pencernaan dan mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan *Google Classroom*, *Quizizz* dan *Schoology* dalam pelaksanaan pembelajaran daring konsep sistem pencernaan ditinjau dari respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian evaluatif dengan pendekatan metode kualitatif bersifat deskriptif. Pengambilan data melalui observasi langsung, angket, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini yaitu Penggunaan *Google Classroom*, *Quizizz* pada sekolah MA Pembangunan UIN Jakarta dalam pembelajaran daring memperoleh persentase 79% untuk media pembelajaran dan hasil belajar sebesar 79% , sedangkan *Schoology* pada sekolah SMA Dharma Karya sebesar 77% untuk media pembelajaran dan pada hasil belajar siswa sebesar 83% nilai efektifitasnya sehingga dapat dikategorikan efektif. Hasil belajar perolehan secara klasikal rata-rata nilai didik sebesar 89% pada MA

Pembangunan dan 85% pada SMA Dharma Karya peserta didik yang tuntas. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar tercapai karena peserta didik yang tuntas hasil belajarnya lebih dari 75. Keduanya mencapai syarat persentase ketuntasan untuk di kategorikan efektif dalam pembelajaran secara daring.

5. Tesis yang dilakukan oleh Edo Antonio pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen (Pre-Experimental Design). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bengkulu Tengah, dengan sampel siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil pre-test dan post-test siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bengkulu Tengah. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji t (Paired Sample t-Test), dimana nilai t hitung = 15,540 lebih besar dari t tabel = 2,052 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Bengkulu Tengah khususnya di kelas VIII.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul, nama peneliti, tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Implementasi Pembelajaran Berbasis Visual	Menunjukkan bahwa penggunaan	a. Tingkat yang di ambil di tingkat SMA Negri dan	Objek penelitian utama yaitu media

	dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva pada mata pelajaran matematika untuk mendorong interaksi belajar, oleh Dadi Andrian tahun 2023	Canva dan Quizizz efektif mendorong interaksi belajar siswa. Temuan ini mendukung penelitian saat ini yang juga menggunakan kedua media tersebut untuk mendorong interaksi siswa dalam pembelajaran.	materi yang diambil matematika, metode survey dengan teknik penyebaran angket,	pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva pada mata pelajaran matematika untuk mendorong interaksi belajar
2	Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Kompetensi Dasar Mempertahankan Kemerdekaan. oleh Sumunik tahun 2024	Menjelaskan media interaktif aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar	a. jenis penelitiannya yaitu menggunakan penelitian R&D b. serta objek penelitian dan hasil penelitian	Objek penelitian utama ialah media pembelajaran interaktif serta peningkatan hasil belajar
3	Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Oleh Khairunnisa Hadji Ali tahun 2024	Menjelaskan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran	a. metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksprerimen b. serta objek penelitian dan hasil penelitian	Objek penelitian utama ialah Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski
4	Evaluasi hasil Belajar Siswa Melalui Media <i>Google Classroom</i> , <i>Quizizz</i> Dan <i>Schoology</i> Pada Konsep Sistem pencernaan	Menjelaskan tentang media quizizz untuk evaluasi hasil belajar	a. mengunakan media <i>Google Classroom</i> , <i>Quizizz</i> Dan <i>Schoology</i> b. serta objek penelitian dan hasil penelitian	Objek penelitian utama ialah Evaluasi hasil Belajar Siswa Melalui Media <i>Google Classroom</i> , <i>Quizizz</i> Dan <i>Schoology</i> Pada Konsep Sistem pencernaan
5	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif	Menjelaskan tentang Penggunaan	a. jenis penelitian kuantitatif pendekatan	Objek utama Penggunaan Multimedia

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI oleh Edo Antonio pada tahun 2021	Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI	eksperimen (Pre-Experimental Design). b. objek penelitian dan hasil penelitian	Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI
---	--	---	---

Dari penelitian terdahulu diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya penggunaan media digital atau media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar lebih konkritnya yaitu canva dan quizizz pada materi pendidikan agama islam untuk mendorong interaksi siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa sehingga siswa bisa lebih paham apa yang di sampaikan oleh guru, dan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Dengan demikian peneliti dapat mengambil tema dengan judul implementasi media pembelajaran canva berbantu quizizz untuk mendorong interaksi siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Pacet.

F. Definisi Istilah

Pengertian istilah memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam topik penelitian. Hal ini dilakukan untuk membatasi pemahaman dan menetapkan batasan agar tidak terjadi perbedaan pemahaman atau ketidakjelasan makna konsep pokok dalam penelitian. Istilah-istilah berikut perlu didefinisikan.

1. Implementasi

Implementasi dapat diartikan sebagai “eksekusi atau penerapan” suatu ide, konsep, kebijakan, atau penemuan dalam bentuk tindakan nyata. Proses ini bertujuan untuk menerapkan rencana atau strategi, dengan dampak yang diharapkan terjadi melalui perubahan atau modifikasi dalam pengetahuan, kemampuan, nilai, atau cara berpikir. Implementasi tidak hanya sekedar melaksanakan rencana, tetapi juga mencakup upaya untuk memastikan

bahwa tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan memberikan hasil yang sesuai dengan harapan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media cetak seperti buku dan gambar, hingga media digital seperti video, animasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Dalam era digital saat ini, penggunaan media berbasis teknologi semakin penting untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, memudahkan pemahaman konsep abstrak, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu kunci dalam menciptakan proses belajar mengajar yang bermakna dan efisien.

3. Aplikasi Canva

Aplikasi canva memiliki berbagai jenis fitur seperti presentasi, poster, resume, pamflet, grafik, brosur, dan lain sebagainya yang tersedia secara online pada aplikasi canva. Canva mempunyai berbagai jenis presentasi diantaranya presentasi kreatif, teknologi, pendidikan periklanan bisnis, dan lain sebagainya. Aplikasi canva memiliki beragam template yang kreatif dan inovatif yang dapat membantu guru untuk membuat media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Aplikasi quizizz

Aplikasi quizizz suatu aplikasi pendidikan bersifat fleksibel dan naratif, tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, quizizz juga dapat memiliki fitur yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang atraktif dan menarik. Aplikasi ini pembuat kuis interaktif berbasis online yang dapat dimainkan di handphone dan computer, Quizizz memiliki kelebihan yaitu pada lembar pilihan jawaban dapat ditambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan atau jawaban dan aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan tersedia untuk pendidik dan siswa.

5. Interaksi

Interaksi adalah proses saling memengaruhi antara dua pihak atau lebih yang terjadi melalui tindakan, komunikasi, atau respons timbal balik. Dalam konteks pembelajaran, interaksi merujuk pada hubungan aktif antara guru dan siswa, maupun antar siswa, yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide, pemahaman, dan keterlibatan dalam proses belajar. Interaksi yang efektif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis