

Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Canva dan Quizziz

Hannisa Wandan Sari¹ Miftahir Rizqa² Risnawati³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: 22390125307@students.uin-suska.ac.id¹ miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id²
risnawati@uin-suska.ac.id³

Abstract

This research is motivated by the need to develop Al-Quran Hadith learning media that is innovative and attractive to students. So far, Al-Quran Hadith learning still tends to be conventional and does not utilize digital technology, so there is a need for innovation to increase students' interest and motivation. This research uses a quantitative approach with the Research and Development (R&D) method. The research subjects were students at SMP IT As-Sajadah Pekanbaru. Data collection techniques use questionnaires, tests and observations. The data obtained was analyzed statistically. The research results show that the development of Al-Quran Hadith learning media based on Canva and Quizziz has been successful. The use of interactive and interesting learning media has proven to be effective in increasing students' interest, motivation and understanding of Al-Quran Hadith material. The evaluation shows that the learning media developed has good quality in terms of material, design and usefulness for the learning process. Students gave positive and enthusiastic responses to the use of Canva and Quizziz-based media. The trial results show that the development of Al-Quran Hadith learning media based on Canva and Quizziz is effective in improving student learning outcomes. The development of this learning media can be a good alternative for teachers in an effort to improve the quality of Al-Quran Hadith learning in schools.

Keywords: Al-Qur'an Hadith Learning Media Based on Canva and Quizziz

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Selama ini pembelajaran Al-Quran Hadis masih cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital, sehingga perlu adanya inovasi untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D). Subjek penelitian adalah peserta didik di SMP IT As-Sajadah Pekanbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes, dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz telah berhasil dilakukan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Quran Hadis. Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari segi materi, desain, dan kebermanfaatannya bagi proses pembelajaran. Peserta didik memberikan respon positif dan antusias terhadap penggunaan media berbasis Canva dan Quizziz. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang baik bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Quran Hadis di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Canva dan Quizziz



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam berarti pendidikan yang didasarkan kepada ajaran dan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah. Meskipun saat ini pendidikan Islam

menghadapi berbagai perkembangan yang menuntut adanya adaptasi, perubahan, dan perbaikan, namun justru hal tersebutlah yang menjadi sebuah tantangan bagi pendidikan Islam. Apalagi mengingat era globalisasi telah mampu meruntuhkan batasan jarak dan waktu dalam pertukaran informasi dan pengetahuan. Perkembangan iptek telah menciptakan bermacam-macam media yang dapat difungsikan untuk mengembangkan pendidikan Islam. Jika pada era dahulu, pendidikan Islam hanya dapat menjangkau masyarakat lokal dengan fasilitas yang serba-kurang, terutama internet, maka pendidikan Islam saat ini bisa berlangsung dengan jangkauan tanpa batas, waktu yang sangat singkat, dan kualitas yang lebih tinggi. Media yang dikembangkan bertujuan untuk memberi dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran dan sangat berpengaruh dalam strategi menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna atau *meaningful learning experience*.¹

Perkembangan iptek yang begitu pesat tersebut tentunya berpengaruh terhadap proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas bagi siswa, dimana siswa menjadi termotivasi dan aktif untuk belajar melalui kegiatan diskusi dan komunikasi dua arah. Pakar pendidikan Islam telah berkomitmen dalam pemanfaatan dan pengembangan media pendidikan modern untuk mensejajarkan pendidikan islam dengan pendidikan umum yang mengalami kemajuan pesat dalam beberapa waktu terakhir. Namun hal ini membutuhkan peran dari banyak pihak di lembaga pendidikan. Jika tidak, maka impian peningkatan mutu pendidikan Islam hanya akan tinggal impian belaka.² SMP IT As-Sajadah merupakan sekolah yang terdapat di Kota Pekanbaru. SMP IT As-Sajadah akan menerapkan kurikulum 2013 pada kelas IX, sedangkan Kelas VII dan VIII menerapkan Kurikulum Merdeka. Meskipun baru berdiri pada tahun 2022, SMP IT As-Sajadah telah memiliki banyak keunggulan. Diantara keunggulan SMP IT As-Sajadah adalah menerapkan sistem pendidikan yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan Pendidikan Agama Islam yaitu mencakup Al-Qur'an Hadits, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Akidah Akhlak. Selain itu, lingkungan sekolah ini mendukung perkembangan spritual dan moral siswa, dengan kegiatan seperti sholat dhuha, zhuhur, dan asar berjamaah, mengaji bersama di masjid, pembinaan hafalan, dll. Namun setelah peneliti mengamati proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis, peneliti melihat kurangnya motivasi peserta didik untuk menghidupkan suasana kelas dikarenakan metode belajar yang masih konvensional. Meningkatkan keefektifan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di SMP IT Assajadah juga membutuhkan media yang cocok. Aplikasi Canva dan game Quizziz dapat dipakai sebagai media pembelajaran karena akan lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa termotivasi. Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang meningkatkan keefektifan media pembelajaran yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Canva dan Quizziz".

Konsep Teori Canva

Canva merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang mudah diakses melalui ponsel dan PC. Canva menyediakan berbagai fitur dan template untuk pembuatan karya grafis yang berkualitas dan profesional. Fitur-fitur tersebut sangat bermanfaat bagi seluruh bidang, terutama bidang pendidikan. Melalui *Canva for Education*, pendidik dapat mengembangkan dan menginisiasi siswanya untuk bekerja di lingkungan digital seperti memproduksi infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen, kartu pos, koran,

¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

² Titin Rohayati and Imas Siti Nurohmah, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0" (Amerta Media, 2020).

komik strip, sampul majalah, undangan, kolase foto, kartu nama, wallpaper desktop, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, menu, video, pengatur grafis, kop surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal perkuliahan, kalender, dll.³

Quizziz

Game based learning (GBL) adalah gambaran pembelajaran yang memerlukan game elektronik atau digital untuk arah atau tujuan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan permainan merupakan salah satu inovasi untuk menjawab kebutuhan generasi Z menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Gamifikasi dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan memberikan suasana berbeda. Pembelajaran berbasis permainan pada umumnya berbentuk aplikasi yang dapat diakses secara bebas dan gratis untuk mode penggunaan dasar dan berbayar untuk berlangganan premium. Aplikasi yang umum digunakan antara lain Educandy, Kahoot, Quizizz, Word Wall, Baamboozle, Khan Academy, Eclipse Crossword, i-Spring, Edpuzzle, dan sebagainya.⁴ Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gamified yang membantu siswa menyelesaikan aktivitas kelas multipemain seperti permainan. Quizziz memiliki beberapa karakteristik yaitu tingkatan level, papan peringkat, musik, tema dan antarmuka yang ramah pengguna. Quizziz adalah alat yang potensial untuk menarik perhatian siswa dan berinteraksi secara efektif dengan teman sekelas mereka. Karakteristik yang friendly interface menjadikan siswa lebih tertarik dan nyaman dengan kuis yang diberikan serta merasakan lingkungan permainan nyata di ruang kelas, sehingga siswanya lebih fokus dan senang menggunakannya. Terdapat penelitian yang mengatakan bahwa Quizziz lebih disukai oleh siswa sebagai alat untuk aktivitas kelas dibandingkan dengan Kahoot, yang juga merupakan aplikasi pendidikan serupa dengan fitur gamified.⁵

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan yang biasa disebut R&D (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes, observasi, dokumentasi. Pengumpulan data metode tes yaitu soal pilihan ganda pre-test mengawali pembelajaran serta post-test saat mengakhiri pembelajaran setelah diberi *treatment*. Penelitian ini dilakukan pada tahap pertama model ADDIE yaitu analisis kebutuhan penggunaan media pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian dilakukan di SMP IT Assajadah Pekanbaru. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Data ini dikumpulkan melalui penyebaran soal tes dengan jenis data kuantitatif dan bersifat tertutup. Pentingnya melakukan penelitian ini adalah karena kurangnya pengetahuan guru di SMP IT As-Sajadah dalam mengembangkan media pembelajaran, yang mana biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional. Dalam penelitian berbasis R&D ini langkah-langkah yang harus dilalui yaitu:

1. Analisis. Dalam tahap ini, peneliti mengamati dan mendiskusikan media yang dibutuhkan oleh pihak sekolah. Peneliti melakukan penelitian di lembaga pendidikan formal jenjang menengah pertama yaitu di SMP IT As-Sajadah di Jl. Kubang Raya Km.1, Kec. Tuah Madani

³ Madziatul Churiyah et al., "Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age," *International Journal of Social Science Research and Review* 5, no. 3 (2022): 226-234.

⁴ Elis Tuti Winaningsih, Fajar Syarif, and Pahrurroji, "Baamboozles's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies," *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* (2022): 123-140.

⁵ Cheng Kin Meng et al., "A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students Using Quizziz," *International Journal of Education, Islamic Studies and Social Sciences Research (IJEISR)* 4, no. 1 (2019): 1-6, <http://ijeisr.net/Journal/Vol-4-No-1-Isu-02.pdf>.

Kota Pekanbaru. Dari hasil wawancara, peneliti menganalisis bahwa lembaga tersebut memerlukan dukungan berupa media dalam pembelajaran, karena media yang sering digunakan oleh guru kurang memberikan motivasi dalam pembelajaran. Lembaga menyarankan agar peneliti membuat suatu media yang kreatif dan menarik tanpa mengurangi esensi dari pembahasan materi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol. Populasi yang di ambil yaitu 50 peserta didik di SMP IT As-Sajadah yang terbagi menjadi 25 peserta didik kelas VIII.5 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Canva dan Quizziz sedangkan 25 peserta didik dari kelas VIII 8 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dari populasi tersebut peneliti menguji apakah media yang digunakan memberikan dampak efektivitas atau tidak. Peneliti juga melakukan analisis kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kompetensi (IK).⁶

KOMPETENSI DASAR (KD)	
1.1	Mengamalkan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah Ilmu Tajwid
1.2	Menjalankan sikap teliti dalam bertindak dan berperilaku
1.3	Memahami ketentuan hukum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
1.4	Mempraktikkan hukum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun dalam al-Qur'an surah pendek pilihan

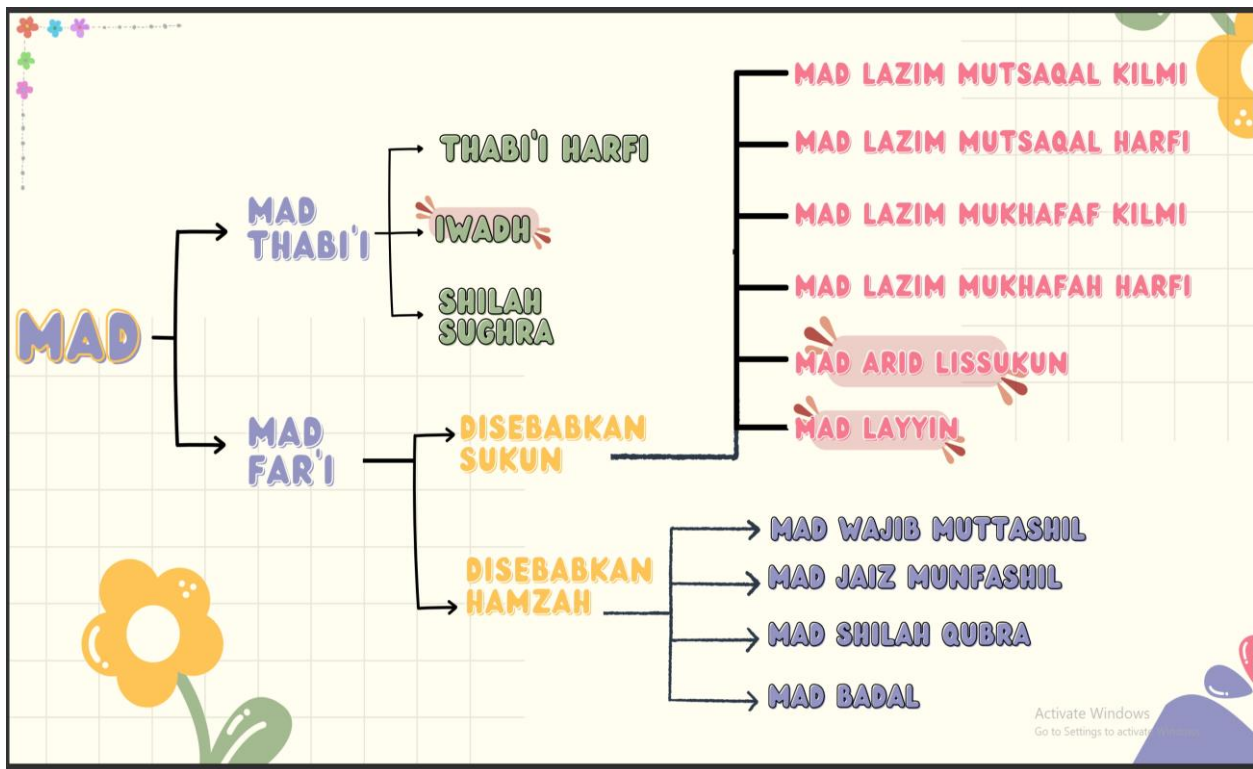
INDIKATOR KOMPETENSI (IK)	
3.1.1	Menjelaskan pengertian mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
3.1.2	Mengidentifikasi ciri-ciri hukum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
3.1.3	Mendesripsikan cara membaca mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
3.1.4	Menganalisis hokum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
3.1.5	Menyimpulkan cara membaca mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun
3.1.6	Mendemonstrasikan hukum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun dalam al-Qur'an surah pendek pilihan
3.1.7	Menyimak hukum bacaan mad 'iwad, mad layyin dan mad 'arid lissukun dalam al-Qur'an surah pendek pilihan

Sebelum treatment, peneliti melakukan wawancara kepada guru Al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas VIII seputar metode pembelajaran yang digunakan selama ini.

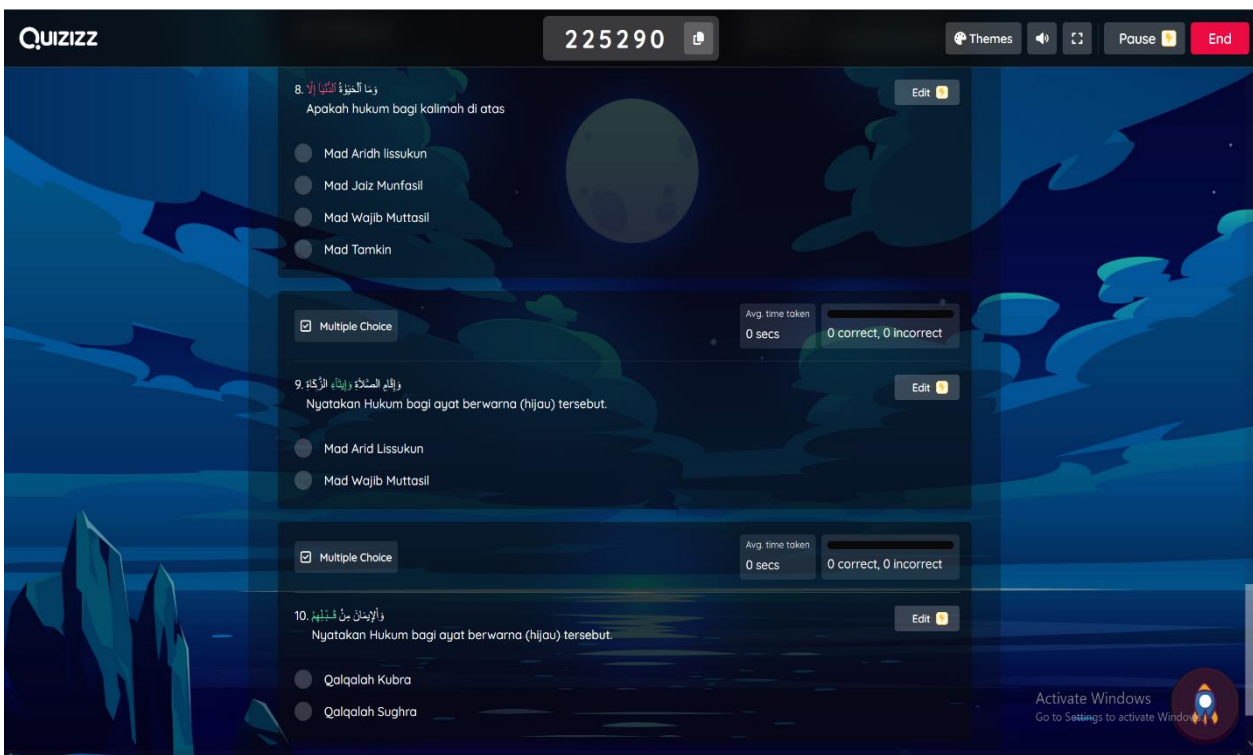
2. Desain. Pada tahap ini guru mempersiapkan strategi, media, dan bahan ajar dengan memperhatikan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa, serta tetap mempertimbangkan efisiensi waktu. Setelah tahap desain ini selesai, guru harus mampu menyiapkan serangkaian fitur unik untuk mengatasi kesenjangan dalam penyampaian pembelajaran akibat kekurangan pengetahuan dan keterampilan.⁷

⁶ Usup Sidik, *Al-Qur'an Hadis Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*, ed. Abdullah Aniq Nawawi, *Al-Quran Hadist Mts Kelas Viii*, 1st ed. (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020).

⁷ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28-38.



1. Gambar Desain Canva



Gambar 2. Desain Quizizz

3. Development. Tahap *Development* bertujuan untuk menciptakan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Guru harus fokus pada keberhasilan penyampaian isi pembelajaran dan memberikan kepercayaan diri kepada siswa ketika belajar untuk menutup kesenjangan kinerja pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan

keterampilan siswa.⁸ Pada tahap *development*, peneliti menyusun dan mengembangkan RPP dengan menggunakan pendekatan eksperiensial (*Experiential Learning*) yaitu memfokuskan pada pengaplikasian teori tajwid melalui praktek membaca Al-Quran. Selain itu, peneliti juga menggunakan pendekatan berbasis permainan (*Game-Based Learning*) yaitu memanfaatkan teknologi permainan untuk membuat pembelajaran semakin menarik dan interaktif.

4. Implementasi. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan berhasil melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Fase implementasi ini mencakup langkah-langkah umum: persiapan guru dan siswa. Selesaiannya tahap ini ditandai dengan kegiatan pengembangan dan evaluasi yang menghasilkan strategi implementasi. Biasanya model ADDIE mendeskripsikan fase implementasi sebagai peralihan kepada kegiatan penilaian sumatif atau strategi lain yang mengimplementasikan proses belajar mengajar. Komponen umum strategi implementasi adalah rencana pembelajaran dan rencana fasilitator. Guru dituntut untuk dapat mengorganisir program pembelajaran secara praktis dan sedemikian rupa sehingga strategi pelaksanaan pengajaran dapat berhasil.⁹ Aplikasi Canva dan Quizziz memiliki kelebihan yang bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih inovatif. Diantara keunggulan dua aplikasi tersebut ialah:
 - a. Desain visual yang menarik perhatian
 - b. Mudah diakses untuk menciptakan karya yang berkualitas
 - c. Materi bisa disimpan dan dibagikan kepada peserta didik
 - d. Guru bisa menciptakan identitas visual yang konsisten dalam membuat materi pembelajaran
 - e. Mendorong kreatifitas peserta didik
 - f. Meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi yang interaktif
5. Evaluasi. Pada langkah ini peneliti mengevaluasi terselenggaranya model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Efektivitas praktis pengembangan pembelajaran PAI ditunjukkan dengan evaluasi sumatif peserta didik. Pada tahap penilaian ini, biasanya dilakukan penilaian formatif dan sumatif terkait hasil pembelajaran jika diterapkan pada topik seperti materi Tajwid. Apabila tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan dengan benar dan tepat maka akan membantu guru PAI untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dan memfasilitasi pembelajaran dengan strategi, metode dan prosedur yang tepat. Melalui tahapan ADDIE, pembelajaran direncanakan dan mampu menghasilkan siswa yang berakhlak mulia sesuai topik yang disampaikan.¹⁰

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz dalam meningkatkan kemampuan peserta didik di SMP IT As-Sajadah Pekanbaru. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti mengumpulkan data pretest dan posttest dari kelompok eksperimen yaitu kelas VIII.5 yang menggunakan media pembelajaran tersebut dan kelompok kontrol yaitu kelas VIII.8 yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Tabel berikut menyajikan ringkasan hasil analisis statistik deskriptif dari data yang diperoleh:

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid.

Tabel 1. Analisa Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	26.6	100	57.3	15.6365
Posttest Eksperimen	25	60	100	85.04	12.8098
Pretest Kontrol	25	26.6	100	58.37	22.2346
Posttest Kontrol	25	40	100	66.38	17.8939
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan data statistik deskriptif diatas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilihat dari skor pretest dan posttest. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizziz, rata-rata skor posttest (85.044) menunjukkan peningkatan yang cukup besar dibandingkan dengan rata-rata skor pretest (57.300). Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizziz efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari Al-Quran Hadis. Di sisi lain, pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut, peningkatan rata-rata skor dari pretest (58.368) ke posttest (66.380) tidak sebesar pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizziz memberikan dampak yang lebih positif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Analisis lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui signifikansi statistik dari perbedaan ini dan untuk menguji hipotesis penelitian. Namun, berdasarkan data statistik deskriptif yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizziz memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan peserta didik mempelajari Al-Quran Hadis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai hasil analisis, terlebih dahulu akan disajikan data terkait dengan perolehan nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Tabel di bawah ini menunjukkan korelasi antara nilai pretest dan posttest serta tingkat signifikansinya untuk masing-masing kelompok.

Tabel 2. Uji Korelasi

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest eksperimen & posttest eksperimen	25	0.597	0.002
Pair 2	pretest kontrol & posttest kontrol	25	0.884	0

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan korelasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pengembangan media belajar Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz, nilai korelasi antara pretest dan posttest adalah 0.597 dengan tingkat signifikansi 0.002. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat dan signifikan secara statistik antara nilai awal (pretest) dan nilai akhir (posttest) pada kelompok yang mendapatkan treatment. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media belajar Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan nilai dari pretest ke posttest. Kelompok yang mendapatkan *treatment* pengembangan media ini mengalami peningkatan nilai yang cukup besar dari awal hingga akhir pengukuran. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Di sisi lain, pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan pengembangan media, nilai korelasi antara pretest dan posttest adalah 0.884 dengan tingkat signifikansi 0.000. Hasil ini mengindikasikan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan secara

statistik antara nilai awal (pretest) dan nilai akhir (posttest) pada kelompok kontrol. Meskipun tidak ada perlakuan pengembangan media, kelompok kontrol juga mengalami perubahan nilai dari pretest ke posttest, tetapi perubahan tersebut lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan media belajar Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan nilai dari pretest ke posttest pada kelompok yang mendapatkan perlakuan tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Pada penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Hadis Berbasis Canva dan Quizziz", data yang diperoleh dari hasil studi eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uji T

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest eksperimen - posttest eksperimen	-27.7440	13.0191	2.6038	-33.1180	-22.3700	-10.655	24	.000
Pair 2	pretest kontrol - posttest kontrol	-8.0120	10.5552	2.1110	-12.3690	-3.6550	-3.795	24	.001

Berdasarkan data diatas, dapat dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji T untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penggunaan media belajar Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t-statistik adalah 3,24 dengan nilai p-value sebesar 0,002. Dengan menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05, dapat disimpulkan bahwa nilai p-value (0,002) lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini dapat disebabkan oleh perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelompok, yaitu penggunaan media belajar berbasis Canva dan Quizziz pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Karakteristik sampel yang berbeda pada masing-masing kelompok juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi hasil. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media belajar berbasis Canva dan Quizziz memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran Al-Quran Hadis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil uji T ini dapat menjadi dasar untuk melakukan investigasi lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut, seperti efektivitas penggunaan media Canva dan Baamboozle dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi Al-Quran Hadis, serta mempertimbangkan implikasinya dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Analisis lebih mendalam, misalnya dengan melakukan uji lanjutan atau mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi perbedaan antara kedua kelompok, dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai temuan ini. Secara keseluruhan, hasil uji T menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penggunaan media belajar Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Quizziz, yang memberikan implikasi penting bagi pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi Al-Quran Hadis.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penyebaran angket pretest dan posttest yang dilakukan kepada kedua kelas, peneliti memperoleh hasil analisis pada data skor kondisi awal serta akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *treatment*. Pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis berbasis aplikasi Canva dan Quizziz telah berhasil dilakukan dan menunjukkan dampak yang positif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik berbasis teknologi digital ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Quran Hadis. Melalui evaluasi yang dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai memiliki kualitas yang baik dari segi materi, desain, dan kebermanfaatannya bagi proses pembelajaran. Peserta didik memberikan respon yang sangat positif dan antusias terhadap penggunaan media berbasis Canva dan Quizziz, karena dianggap lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadis berbasis Canva dan Baamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang baik bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Quran Hadis di sekolah-sekolah. Penggunaan teknologi digital yang menarik dan interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Al-Quran Hadis yang seringkali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Churiyah, Madzhatul, Andi Basuki, Filianti Filianti, Sholikhah Sholikhah, and Muhammad Fikri Akbar. "Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age." *International Journal of Social Science Research and Review* 5, no. 3 (2022): 226–234.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Meng, Cheng Kin, Junita Shariza Mohd Nasir, Tan Ming Ming, and Koo Ah Choo. "A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students Using Quizziz." *International Journal of Education, Islamic Studies and Social Sciences Research (IJEISR)* 4, no. 1 (2019): 1–6. <http://ijeisr.net/Journal/Vol-4-No-1-Isu-02.pdf>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Rohayati, Titin, and Imas Siti Nurohmah. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." Amerta Media, 2020.
- Sidik, Usup. *Al-Qur'an Hadis Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*. Edited by Abdullah Aniq Nawawi. *Al-Quran Hadist Mts Kelas Viii*. 1st ed. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- Winaningsih, Elis Tuti, Fajar Syarif, and Pahrurroji. "Baamboozles's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies." *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* (2022): 123–140.