

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DAN QUIZZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS XI MA AL FURQON KOTA PASURUAN

Ahmad Aris Fajarudin, S.Hum, M.Pd ¹, Lu'luk Hadiyatuts Tsalisah ²
S1 Pendidikan Agama Islam STAI Salahuddin Pasuruan ¹⁾,
Email: ahmadafjad@gmail.com ¹⁾ lulukhadiyatutsalisah@gmail.com ²⁾

Abstract

Media pembelajaran interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Oleh karena itu, media Canva dan Quizzizz menjadi salah satu solusinya. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizzizz, efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizzizz pada mata serta hasil belajar siswa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizzizz pada mata pelajaran akhlak di kelas XI MA AlFurqon Kota Pasuruan. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yaitu jenis Pre-Experimental Design. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai dari rata-rata pretest (53,13) menuju nilai rata-rata posttest (91,25) dan menunjukkan hasil yang signifikan ($\text{sig} = 0,000$) yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizzizz terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah.

Kata kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran Interaktif, Canva dan Quizzizz, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

Interactive learning media has a significant influence on the teaching and learning process, especially in the subject of Aqidah Akhlak. Therefore, Canva and Quizzizz media are one of the solutions. This study focuses on determining the application of interactive learning media based on Canva and Quizzizz, the effectiveness of interactive learning media based on Canva and Quizzizz on subjects and student learning outcomes of interactive learning media based on Canva and Quizzizz on the subject of morals in class XI MA AlFurqon Pasuruan City. The researcher used a quantitative approach. The type of research used in this study is an experiment, namely the Pre-Experimental Design type. The results showed an increase in value from the average pretest (53.13) to the average posttest value (91.25) and showed significant results ($\text{sig} = 0.000$) which means that the value is smaller than $\alpha 0.05$ so that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. In conclusion, the use of interactive learning media based on Canva and Quizzizz has proven to be effective in improving student learning outcomes in the subject of Aqidah.

Keywords 1: *Effectiveness, Interactive Learning Media, Canva and Quizzizz, Student Learning Results.*

Article Info

Received date:

Revised date:

Accepted date:

PENDAHULUAN

Media merupakan seluruh sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, termasuk alat, bahan, atau sarana yang merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti guru, buku, dan lingkungan. Menurut Gelach dan Ely, segala hal yang membantu siswa dalam memperoleh ilmu, keahlian, dan contoh sikap, baik itu berasal dari manusia, materi, atau kejadian, dapat dikategorikan sebagai media.¹

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru kepada murid-muridnya, baik itu terjadi dalam konteks institusi formal seperti sekolah maupun dalam lingkungan informal atau non-formal seperti di rumah atau masyarakat. Pendidikan formal di sekolah adalah bagian dari kompetensi keguruan yang memberikan pembelajaran sebagai salah satu komponennya.² Setiap guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep pembelajaran dan

memiliki keterampilan yang baik dalam menjalankan tugas-tugas pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah jenis media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk perangkat lunak komputer yang dilengkapi dengan berbagai fitur. Fitur-fitur tersebut mencakup materi pelajaran, simulasi menggunakan animasi interaktif untuk materi yang abstrak, kumpulan soal tes dengan jawabannya, serta dibuat dengan antarmuka yang mudah untuk dioperasikan. Media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang signifikan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran seperti Aqidah Akhlak. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat bantu yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan kalimat yang sederhana, singkat, jelas, dan efektif sangat membantu siswa dalam memahami materi. Penambahan gambar-gambar juga dapat memperjelas isi materi,

¹ Gerlach dan Ely, *Teaching & Media: A Systematic Approach Education*, (Boston: Allyn dan Bacon, 1980, hak cipta: Pearson Education), edisi kedua. Dikutip oleh Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,

(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 3

² Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), cet ke 7, h. 177

meningkatkan daya tarik dan mengurangi kebosanan siswa saat mempelajarinya.

Saat ini, masih ada guru yang jarang menggunakan beragam media pembelajaran. Mereka cenderung mengandalkan media yang sudah biasa digunakan, terutama ceramah, yang sering kali membuat para siswa merasa bosan atau bahkan tertidur, terutama dalam mata pelajaran seperti akidah akhlak. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu guru untuk menyiapkan media pembelajaran baru. Jika guru memilih untuk menggunakan media tradisional, mereka seringkali mengalami kesulitan dalam mencari bahan dan peralatan yang diperlukan, serta terkendala oleh keterbatasan biaya. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga seringkali sulit dilakukan karena kurangnya waktu yang dimiliki oleh guru untuk membuatnya. Oleh karena itu, banyak guru yang hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan ajar, karena dianggap cukup mudah dan memadai. Selain itu, keterbatasan fasilitas di madrasah seperti Liquid Crystal Display (LCD) dan proyektor juga

menjadi kendala dalam penerapan media pembelajaran yang lebih canggih.

Diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang baru, yang mudah dibuat, terjangkau secara finansial, memerlukan sedikit waktu untuk persiapannya, namun tetap efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Solusi untuk masalah ini adalah menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz. Cara pembuatan kedua aplikasi ini mirip dengan pembuatan presentasi menggunakan PowerPoint, tetapi hasilnya memiliki kehidupan dan kesenangan yang lebih seperti yang dihasilkan oleh Flash. Peneliti memilih MA Al Furqon sebagai lokasi penelitian karena di sekolah tersebut belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz oleh para guru. Berdasarkan kebutuhan ini, peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Al Furqon Kota Pasuruan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

**PENGAPLIKASIAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA DAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS XI MA AL
FURQON KOTA PASURUAN**

Media pembelajaran intraktif berbasis Canva dan Quizizz merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Ini membantu siswa untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman mereka melalui pembelajaran nonverbalistik dan membantu generalisasi yang tepat. Penerapan media pembelajaran interaktif ini melibatkan guru dalam membuat materi yang menarik menggunakan Canva, yang menyediakan berbagai template presentasi untuk mempermudah pengeditan materi pelajaran sesuai kebutuhan. Selain teks, Canva juga menyediakan penambahan gambar dan video yang relevan dengan materi, sehingga siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran.

Setelah menyampaikan seluruh materi, siswa diberi kuis yang hasilnya dijadikan nilai postest. Kuis atau soal ini menggunakan aplikasi Quizizz,

yang menyediakan platform pembelajaran gratis dan menyenangkan untuk latihan soal dan ujian bagi siswa. Quizizz menggunakan sistem gamifikasi sehingga siswa merasa seperti bermain game. Penelitian menggunakan fitur "Paper mode" atau mode kertas dalam Quizizz, yang memungkinkan siswa beradaptasi dalam kuis tanpa perlu menggunakan smartphone berbasis android, cukup dengan kertas yang akan dipindai jawabannya melalui smartphone Android milik guru.

Langkah awal dalam menggunakan Quizizz mode kertas adalah memilih kuis yang akan diberikan kepada siswa, lalu memilih opsi "mode kertas" atau "paper mode". Sebelumnya, guru telah menyiapkan cetakan kartu QR untuk siswa sebagai alat untuk menjawab pertanyaan. Guru perlu mengunduh aplikasi Quizizz di laptop dan smartphone menggunakan akun yang sama. Guru dapat memberikan intruksi kepada siswa tentang cara menggunakan QR code pada kartu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan. Setelah itu, guru bisa memulai kuis dengan mengklik "Mulai" atau "Start" di

smartphone dan memilih Quizizz mode kertas untuk menampilkan soal yang harus dijawab oleh siswa.

Ketika siswa menjawab pertanyaan, mereka mengangkat kartu QR untuk dipindai menggunakan smartphone guru. Kemudian guru klik “serahkan” dan jawaban siswa akan tercatat secara otomatis. Untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya, guru cukup mengklik “pertanyaan berikutnya” pada smartphone dan seterusnya hingga mencapai pertanyaan terakhir. Setelah semua pertanyaan dijawab, guru bisa mengklik “akhiri” untuk menampilkan hasil kuis kepada siswa. Rekap nilai siswa dapat ditampilkan baik di laptop maupun smartphone.

Dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi yang mengedepankan pendidikan yang menyenangkan, siswa kelas XI MA Al Furqon Kota Pasuruan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti dan menjawab soal-soal yang disajikan pada Quizizz. Pembelajaran diikuti dengan semangat dan antusiasme dari para siswa.

Pengaplikasian media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz menjadikan siswa lebih fokus terhadap penyampaian materi. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dan quizizz juga menambah semangat dan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung dan menjadikan pembelajaran menjadi tidak bosan serta tidak mengantuk sehingga dapat meningkatkan kefahaman siswa.³ Pernyataan ini sejalan dengan teori Sanjaya dan Wina bahwasanya dengan pemanfaatan media dapat membangun energi dan inspirasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, minat siswa terhadap materi pembelajaran dapat diperluas.⁴

Hal ini juga disampaikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah mengamati pembelajaran pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran lebih kondusif dikarenakan titik fokus perhatian siswa adalah pada media pembelajaran yang ditampilkan dan materi yang diperkenalkan.⁵ Hal ini sesuai dengan

³ Wawancara dengan Airin, di MA Al Furqon

⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2014

⁵ Wawancara dengan Nur Mardiah, di MA AL Furqon

teori Arsyad Azhar bahwasanya media pembelajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.⁶

**EFEKTIVITAS MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA DAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS XI MA AL
FURQON KOTA PASURUAN**

Media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz sangatlah efektif terhadap pembelajaran akidah akhlak di kelas XI MA Al Furqon. Fenomena tersebut dapat diperhatikan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada setiap pertemuan di kelas, yang mana peserta didik hari demi hari ada kemajuan, diantaranya peserta didik yang awalnya tidak memperhatikan guru ada 3 anak dan akhirnya semua siswa dikelas bisa memperhatikan guru.

Di samping itu, siswa juga menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, yang mulanya hanya 5 anak semakin hari semakin meningkat menjadi 10 anak

dan bisa menyimpulkan apa yang guru terangkan. Sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat daripada sebelumnya dan siswa pun lebih antusias untuk belajar.

Selain itu Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz juga bisa dilihat dari hasil angket yang mendapatkan respon siswa bahwa keseluruhan siswa sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz sangat membantu dalam memahami materi yang diajarkan, memudahkan dalam berinteraksi di kelas, sangatlah menarik dalam proses pembelajaran, dan efektif dalam pembelajaran akidah akhlak.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Ardana, Dayu, & Hastuti menunjukkan bahwa pembelajaran Canva dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Pemanfaat media Canva memberi kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran karena

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, h. 29

menyajikan berbagai template yang memberi kebebasan bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran yang kreatif baik berupa gambar, video, powerpoint, ataupun teks sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar.⁷

Selain itu karena media interaktif quizizz yang berbasis permainan membuat siswa lebih menikmati pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketika siswa senang mengikuti pembelajaran maka ingatan, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih mendalam dan berdampak pada kemampuannya dalam menjawab soal ujian sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut temuan Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena

dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁸ Ketika siswa belajar dengan menggunakan media visual maka kemampuan siswa tersebut dalam menangkap materi lebih baik lagi daripada hanya menggunakan verbal saja. Temuan penelitian ini mendukung temuan terdahulu oleh Thowijah dan Peni Susapti (2022) bahwa media interaktif quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Menurut Dwi Rina Sulistyaningsih mengenai efektifitas pembelajaran adalah penanda atau keadaan yang mencerminkan tingkat keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disepakati.¹⁰ Dimana tujuan pembelajaran pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dengan peningkatan hasil nilai tes. Jadi, selain observasi langsung dan angket, peneliti juga menggunakan instrumen tes dengan tujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa.

⁷ Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E.. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah sasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3 (2022), h.407-419

⁸ Dewi, C. K.. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung (2018)

⁹ Thowijah, T., & Susapti, P.. *Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita*. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 9(4) (2022), h.100–108

¹⁰ Dwi Rina Sulistyaningsih, *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V MI*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), h.13

**HASIL BELAJAR SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJAR INTERAKTIF
BERBASIS CANVA DAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS XI MA AL
FURQON KOTA PASURUAN**

Berdasarkan data pretest, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 53,13 dengan distribusi kategori sebagai berikut: sangat rendah 50%, rendah 6%, sedang 19%, tinggi 6%, sangat tinggi 19%. Dari analisis persentase ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran Akidah Akhlak sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz berada dalam kategori sangat rendah.

Setelah itu, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata pada hasil posttest menjadi 91,25 dengan distribusi kategori sebagai berikut: sangat rendah 6%, rendah 0%, sedang

0%, tinggi 13%, dan sangat tinggi mencaai 81%. Dari persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran Akidah Akhlak setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz tergolong dalam kategori sangat tinggi.

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi α 0,05. Ini mengindikasikan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis Alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz berdampak secara efektif terhadap pencapaian belajar siswa. Hasil analisis ini juga mendukung pengamatan aktifitas siswa selama penelitian, yang menunjukkan

pengaruh positif dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan observasi tersebut, terjadi perubahan yang mencolok pada siswa. Pada awal sesi pembelajaran, sebagian siswa tampak kurang aktif dan kurang fokus terhadap materi, bahkan ada yang ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru. Namun, pada hari kedua dan ketiga pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan: jumlah siswa yang kurang aktif berkurang, mereka menjadi lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam diskusi dan tingkat keterlibatan emosional siswa juga meningkat.

Hasil evaluasi statistik yang meliputi analisis deskriptif dan inferensial, serta pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa, menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Al Furqon kota Pasuruan

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah Al Mawaddah pada tahun 2021, yang menghasilkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata pretest sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz adalah 65,19, dengan nilai minimum 15, dan nilai maksimum 100. Peneliti kemudian memberikan soal posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz berpengaruh. Soal tersebut menghasilkan nilai rata-rata 88,08, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh ketika me-dia pembelajaran Quizizz digunakan pada mata pelajaran matematika.¹¹

Adapun penelitian Radityan, Kuntadi, dan Komaro menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif, sehingga multimedia interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.¹²

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan peneliti pada bab sebelumnya memiliki beberapa poin yang bisa diambil kesimpulan, diantaranya :

1. Dalam pengaplikasian media pembelajaran interaktif berbasis canva dan quizizz pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Al Furqon Kota Pasuruan, guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih

mudah memahami, antusias dan menarik perhatian siswa.

2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan Quizizz merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas XI MA Al Furqon Kota Pasuruan . Cara efektif dalam mengajar akidah akhlak di kelas XI MA Al Furqon Kota Pasuruan dapat terlihat pada perubahan yang terjadi pada siswa, siswa mengalami perubahan dari tidak tahu apa - apa menjadi tahu sesuatu , dari tidak aktif bertanya menjadi lebih aktif bertanya.
3. Selama penelitian dilaksanakan di kelas XI MA Al Fuqon Kota Pasuruan, siswa mencapai pencapaian belajar yang memuaskan. Ini terbukti dari hasil analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial. Secara deskriptif, terdapat peningkatan nilai dari nilai rata-rata pretest (53,13) menjadi nilai rata rata posttest (91,25). Analisis

¹¹ 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), h.3114

¹² Radityan, Fatwa. Kuntadi, Iwa. dan Komaro, Mumu, *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan Differential*. Journal of Mechanical Engineering Education. Vol. 1, No. 2, (2014), h.239-245

inferensial menggunakan uji –t melalui aplikasi SPSS menunjukkan hasil signifikan ($\text{sig} = 0,000$), yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MA Al Furqon Kota Pasuruan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif (Untuk Ekonomi, Manajemen, Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ahmad, Mahfuddin, "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Mata Pencaharian Penduduk Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Klegon Tahun Ajaran 2015/2016"
- Ahmadi, Abu Dan Widodo Supriyon, Psikologi Belajar, Jawa Barat: PT Rineka Cipta, 2013
- Ahmadi, Abu Dan Widodo Supriyon, Psikologi Belajar, Jawa Barat: PT Rineka Cipta, 2013.
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah sasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2993>
- Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah,dkk, (2021) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu, Vol.5 No. 5
- Asma, Nur, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Inpres Karunrung Kota Makassar." Skripsi (2017)
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013)
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Edi Kusnadi. "Metodologi Penelitian Aplikasi Praktis." Jakarta: Ramayana Press, 2008
- Firdausi, Isnan Razaq. "Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V MI Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi, no. June (2022) <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/6667/>.

- Hamzah Jalani Aji Syahbarka, "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Kemampuan Investigasi Matematis Siswa Kelas Vii," Skripsi (2021)
<https://quran.nu.or.id/al-alaq>
<https://quran.nu.or.id/an-nahl/89>
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati, Metodologi Penelitian Sosial, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), no. 18210047 (2021).
- Jannah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Antasari Press.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp." Semantik 11, no. 1 (2022)
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran (Suatu Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mundir. 2013. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Jember: STAI Jember Press
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9(1).
<https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nopriyanti. dan Sudari, Putu. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di Smk. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 5, No. 2.
- Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana, MS Denok Sunarsi, S.Pd., M.M., CHt. Metode Penelitian Kuantitatif, 2021.
- Radityan, Fatwa. Kuntadi, Iwa. dan Komaro, Mumu. 2014. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan Differential. Journal of Mechanical Engineering Education. Vol. 1, No. 2.
- Rahayu, Sri, Dkk. Media Interaktif IPA. Guepedia. 2021.
- Ratnawati, Dewi Mei. "Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Di SMP NEGERI 8 Jember." Skripsi, no. April (2022)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013)
- Sanjaya, Wina. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Singarimbun, Masri. "Metode Penelitian Survei." Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia, 1995
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." Bandung: Alfabeta., 2016
- Sulistyaningsih, Dwi Rina, Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V MI, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013
- Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016

- Susanto, A. (2013). Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (1st Ed.). Prenadamedia Group.
- Tanjung, Galang. "BAB I Ragam Dan Prosedur Penelitian Tindakan." Galang Tanjung, no. 2504 (2015)
- Thowijah, T., & Susapti, P. (2022). Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 9(4).
- Triyuniar, Mega Reta. "Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Fisika Berbasis Canva Untuk Siswa Kelas XI SMA." skripsi (2023).
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi 19, no. 1 (2019)
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.