

# Penggunaan Media (Quiz Interaktif) Canva dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tia Safira<sup>1\*</sup>, Ilham<sup>2</sup>, Sri Jamila<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [tiasafira455@gmail.com](mailto:tiasafira455@gmail.com)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 06 Juni, 2026

Page: 1699-1708

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2540>

#### Article History:

Received: April 07, 2026

Revised: Mei 29, 2026

Accepted: Juni 17, 2026

**Abstract:** *Low student participation in Islamic Religious Education (IRE) classes poses a real challenge at SMAN 04 Kota Bima, especially when the learning process still relies on conventional, teacher-centered approaches. This study aims to describe the increase in student participation through the use of Canva-based interactive quizzes in a 11th-grade (7) class consisting of 34 students. The method used was Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each comprising the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation sheets, interviews, and documentation. The results of the study showed a significant increase in participation, from 68% in Cycle I to 85% in Cycle II. Similarly, the percentage of quiz scores above the average increased from 71% to 91%. These findings indicate that Canva-based interactive quizzes are capable of creating a learning environment that is more dynamic, competitive, and encourages active student engagement in Islamic Education (PAI) learning.*

**Keywords :** Interactive Quizzes, Canva, Student Participation

**Abstrak:** Rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tantangan nyata yang dihadapi di SMAN 04 Kota Bima, terutama ketika proses belajar masih bertumpu pada pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi peserta didik melalui pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Canva pada kelas XI (7) yang berjumlah 34 orang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi yang signifikan, dari 68% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Demikian pula perolehan skor kuis di atas rata-rata meningkat dari 71% menjadi 91%. Temuan ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif berbasis Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Tampilan yang menarik dan fitur interaktif yang tersedia membuat peserta didik lebih antusias, fokus, dan termotivasi untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci :** Kuis Interaktif, Canva, Partisipasi Peserta

## PENDAHULUAN

Partisipasi belajar dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan di sekolah (Nofmiyati et al., 2023). Partisipasi pembelajaran mencerminkan keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, mulai dari memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, hingga terlibat dalam penyelesaian tugas pembelajaran (Putri Z., et al. 2025). Tingginya keterlibatan belajar akan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan dan memahami materi pembelajaran. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), partisipasi belajar memiliki peran yang semakin penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan remaja yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membangun minat, rasa percaya diri, dan motivasi belajar (Putra, 2022).

Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA yang bertujuan membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik berdasarkan nilai-nilai Islam sehingga proses pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Dahirin & Rusmin, 2024; Judrah et al., 2024). Pembelajaran PAI yang masih didominasi metode ceramah cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang antusias (Fadillah et al., 2025; Syarif et al., 2026). Padahal materi PAI mengandung nilai kontekstual yang membutuhkan interaksi dan pengalaman belajar aktif agar siswa mampu memahami makna pembelajaran secara mendalam. Pada tingkat SMA, peserta didik juga mulai memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga pembelajaran PAI perlu disajikan secara menarik agar mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi belajar siswa (Sevtia et al., 2022; Sugiharti & Gayatri, 2021).

Meski demikian, masih ditemukan berbagai permasalahan tentang partisipasi belajar, motivasi dan keaktifan peserta didik di tingkat SMA, termasuk dalam pembelajaran PAI. Sebagian peserta didik masih bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, enggan bertanya, dan kurang aktif dalam diskusi (Hartati, 2024). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Pada pembelajaran PAI, metode ceramah yang dominan juga membuat siswa lebih banyak mendengarkan dibandingkan terlibat aktif dalam pembelajaran. Situasi ini menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi belajar peserta didik sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik adalah penggunaan media quiz interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform digital yang menyediakan berbagai fitur desain pembelajaran menarik, termasuk quiz interaktif dengan tampilan visual, gambar, animasi, dan variasi soal yang mampu menarik perhatian siswa (Putri et al., 2025; Ramadhan, 2026). Dalam perspektif teori pembelajaran, penggunaan kuis interaktif berbasis visual sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik serta teori beban kognitif yang dikemukakan oleh John Sweller, yang menjelaskan bahwa penyajian informasi visual yang terstruktur dapat membantu pemahaman peserta didik (Nurhatmi, 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Canva relevan dalam pembelajaran modern yang menuntut kreativitas dan interaktivitas.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Farhaty et al., (2026) menjelaskan bahwa penggunaan Canva AI interactive quizzes pada pembelajaran Fiqih mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Penelitian lain oleh Nabillah & Tanjung, (2023) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, penelitian Nurhayati et al., (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran

interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian lain oleh Fauzi *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di tingkat SMK.

Meskipun penelitian tentang media interaktif dan Canva dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus membahas penggunaan media quiz interaktif Canva untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran PAI di tingkat SMA masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada hasil belajar, motivasi belajar, dan penggunaan Canva sebagai media presentasi pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggunakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki partisipasi peserta didik melalui penggunaan media quiz interaktif Canva pada pembelajaran PAI di SMAN 04 Kota Bima. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan quiz interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Canva (Gusmaningsih *et al.*, 2023; Utomo *et al.*, 2024). Metode PTK dipilih karena di nilai relevan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, sekaligus memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang terjadi di kelas. Selain itu, PTK memungkinkan adanya kolaborasi antara guru dan peneliti dalam pelaksanaannya. Desain penelitian ini mencakup empat tahapan utama yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi tindakan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini meliputi penentuan materi pembelajaran. Adapun materi yang diambil adalah adab menggunakan media sosial dalam islam. Kemudian penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, serta persiapan media kuis interaktif berbasis Canva yang akan digunakan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi untuk mengukur partisipasi peserta didik, pedoman wawancara, serta dokumentasi guna memperoleh data selama penelitian berlangsung. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan penerapan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran dan partisipasi peserta didik. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan evaluasi terhadap seluruh proses yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan yang diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI (7) di SMAN 04 Kota Bima yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 22 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Peneliti juga mengumpulkan data awal (pra-tindakan) melalui lembar observasi sebagai dasar (baseline) untuk mengukur perubahan partisipasi peserta didik setelah penerapan media kuis interaktif berbasis Canva. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi partisipasi yang mencakup indikator seperti keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam mengerjakan kuis, serta antusiasme selama pembelajaran; (2) wawancara terbatas yang dilakukan kepada guru PAI dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi terkait respons, minat, dan kendala dalam penggunaan media kuis interaktif Canva; serta (3) dokumentasi berupa catatan tertulis dan foto sebagai pendukung data penelitian. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, peneliti menerapkan media kuis interaktif dalam pembelajaran, kemudian mengumpulkan data melalui observasi untuk melihat perubahan partisipasi peserta didik. Hasil refleksi pada siklus pertama akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus kedua. Jika pada siklus pertama belum mencapai ketuntasan secara klasikal, maka akan dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus tersebut di siklus berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum peneliti melakukan tindakan pembelajaran berbasis *Canva*, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi untuk melihat tingkat partisipasi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI (7) terdapat 28 peserta didik yang kurang berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran PAI dari 34 jumlah peserta didik di kelas XI (7), hal ini terlihat dari keterlibatan peserta didik yang masih terbatas dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, serta respon terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kondisi semacam ini lazim ditemukan dalam proses pembelajaran PAI yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional berpusat pada guru, sehingga ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menjadi sangat terbatas.

Rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dapat berdampak signifikan pada hasil belajar mereka dan menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti yang menegaskan bahwa kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar secara langsung berkorelasi dengan rendahnya capaian nilai rata-rata mereka dalam evaluasi pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi tersebut kemudian peneliti melakukan tindakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran PAI di SMAN 04 Kota Bima melalui media kuis interaktif (*Canva*).

### Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebagai upaya awal untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media kuis interaktif berbasis *Canva*. Pelaksanaan tindakan pada siklus ini mengacu pada tahapan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kuis interaktif (*Canva*) menemukan hasil yang cukup positif meskipun masih ada beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti menyusun modul ajar, media kuis interaktif berbasis *Canva*, serta lembar observasi partisipasi peserta didik yang disesuaikan dengan materi adab menggunakan media sosial dalam Islam. Materi difokuskan pada beberapa indikator adab, yaitu melakukan tabayyun sebelum menyebarkan informasi, menggunakan bahasa yang santun, menghormati privasi orang lain, menghindari hoaks, serta tidak melakukan perundungan di media sosial. Kuis interaktif *Canva* dirancang dengan tampilan menarik dan pertanyaan kontekstual untuk mendorong keterlibatan peserta didik. Selain itu, peneliti menyiapkan sarana pendukung pembelajaran dan memberikan pengenalan singkat tentang penggunaan media *Canva* sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penjelasan singkat mengenai materi adab menggunakan media sosial dalam Islam, seperti tabayyun, penggunaan bahasa yang santun, menghindari hoaks, dan menghormati privasi orang lain. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan *student-centered learning*, di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan kasus yang berkaitan dengan penggunaan media sosial. Setelah diskusi, peserta didik mengikuti kuis interaktif berbasis *Canva* yang berisi pertanyaan kontekstual sesuai materi. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik didorong untuk aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat, sementara guru berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Siklus I, partisipasi peserta didik menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan. Penggunaan kuis interaktif berbasis *Canva* mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sebanyak 68% peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang ditunjukkan melalui keikutsertaan dalam menjawab kuis, memberikan tanggapan terhadap pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang

cenderung pasif dan belum berani mengemukakan pendapat secara aktif, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik.

Hasil penelitian yang diperoleh tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa: "Penggunaan media kuis interaktif Canva membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan materi, dan terlibat dalam diskusi dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode ceramah." (Wawancara Guru PAI, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif Canva memberikan dampak positif terhadap partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PAI, Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti koneksi internet yang kurang stabil, kesulitan dalam mengoperasikan perangkat digital, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran. meskipun masih ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.



**Gambar 1.** Implementasi Pembelajaran Berbasis Quis Canva

**Tabel 1.** Hasil temuan siklus I

Kategori Siswa	Jumlah siswa	Persentase (%)
Siswa yang aktif	23 siswa	68 %
Siswa yang kurang percaya diri	6 siswa	18 %
Siswa yang mengalami kendala teknis	5 siswa	14 %
Siswa yang memberikan feedback positif	24 siswa	71 %

Berdasarkan hasil Siklus I, tingkat partisipasi peserta didik mencapai 68%, yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Namun, hasil tersebut belum mencapai target yang ditetapkan karena masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan mengalami kendala dalam penggunaan perangkat digital. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui penyempurnaan perencanaan, pemberian motivasi, pendampingan teknis, dan optimalisasi diskusi kelompok untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

### Hasil Siklus II

Selanjutnya, pada Siklus II peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perbaikan difokuskan pada optimalisasi penggunaan media kuis interaktif Canva, peningkatan keaktifan peserta didik dalam diskusi, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta pendampingan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti menyempurnakan rencana pembelajaran dan kuis interaktif Canva dengan memperbaiki alur kegiatan pembelajaran, menambah variasi pertanyaan yang lebih kontekstual, serta mengoptimalkan fitur-fitur interaktif

untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok dirancang lebih terstruktur agar setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kembali dilaksanakan menggunakan kuis interaktif Canva yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi penggunaan mode tim untuk meningkatkan kerja sama dan partisipasi kelompok, penambahan pertanyaan yang lebih kontekstual dan variatif, pemberian umpan balik langsung terhadap jawaban peserta didik, serta pengaturan diskusi kelompok yang lebih terstruktur agar seluruh peserta didik terlibat aktif. Selain itu, guru memberikan pendampingan dan motivasi yang lebih intensif kepada peserta didik yang sebelumnya masih pasif atau mengalami kesulitan dalam menggunakan media.

Observasi pada aspek partisipasi dan motivasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada Siklus II. Sebanyak 85% peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik saat mengikuti kuis interaktif Canva maupun dalam diskusi kelompok dan diskusi kelas. Peserta didik terlihat lebih antusias, berani menjawab pertanyaan, serta lebih aktif menyampaikan pendapat dibandingkan pada Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyempurnaan pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Hasil penelitian yang diperoleh tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik, yang menyatakan: "Belajar menggunakan kuis Canva lebih seru dan tidak membosankan. Saya jadi lebih berani menjawab pertanyaan karena dikerjakan bersama tim, dan diskusinya juga lebih aktif." (wawancara S, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif Canva, khususnya melalui mode tim, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif sehingga mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Siklus II, tingkat partisipasi peserta didik mencapai 85%, meningkat dibandingkan Siklus I yang mencapai 68%. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kuis interaktif Canva, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya, sehingga target partisipasi yang ditetapkan telah tercapai. Oleh karena itu, tindakan pembelajaran menggunakan media kuis interaktif Canva dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran PAI dan penelitian dapat dihentikan pada Siklus II.

**Tabel 2.** Hasil temuan siklus II

Kategori	Jumlah siswa	Persentase (%)
Siswa yang aktif	29 siswa	85 %
Siswa yang kurang percaya diri	3 siswa	9 %
Siswa yang mengalami kendala teknis	2 siswa	6 %
Siswa yang memberikan feedback positif	31 siswa	91 %

Berdasarkan hasil tindakan yang diperoleh, secara kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif Canva mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi kelompok, serta berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan karena adanya unsur interaktif dan kerja sama tim yang mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif.

Sementara itu, hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik dari 68% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II, atau meningkat sebesar 17%. Selain itu, persentase peserta didik yang memperoleh nilai kuis di atas rata-rata juga meningkat dari 71% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif Canva tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik

dalam pembelajaran PAI, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa media kuis interaktif Canva efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

**Tabel 3.** Perbandingan Skor Partisipasi dan Hasil Kuis

Siklus	Rata-rata partisipasi (%)	Skor kuis di atas rata-rata (%)
I	68 %	71 %
II	85 %	91 %

### Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media kuis interaktif Canva pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik dibandingkan kondisi awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa 68% peserta didik telah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam menjawab kuis maupun mengikuti diskusi kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Capaian partisipasi pada Siklus I diduga dipengaruhi oleh karakteristik media Canva yang menyajikan materi dan soal dalam bentuk visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kegiatan kuis yang melibatkan peserta didik secara langsung mampu meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu mereka selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, diskusi kelompok yang diterapkan dalam pembelajaran turut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pendapat dan membangun pemahaman bersama terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Bulan *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendorong tumbuhnya interaksi sosial dan kolaborasi selama proses pembelajaran. Namun demikian, hasil Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat 32% peserta didik yang belum berpartisipasi secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat, keterbatasan kemampuan mengoperasikan perangkat digital, serta kendala teknis berupa koneksi internet yang kurang stabil. Temuan ini memperkuat pendapat Edlin Z, *et al.*, (2025) yang menjelaskan bahwa kesiapan teknologi dan kemampuan literasi digital peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan media kuis interaktif Canva juga memberikan dampak positif terhadap capaian belajar peserta didik. Hasil kuis pada Siklus I menunjukkan bahwa 71% peserta didik memperoleh nilai di atas rata-rata. Capaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami materi adab menggunakan media sosial dalam Islam yang disampaikan melalui media Canva.

Hasil tersebut diduga diperoleh karena media Canva mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Kuis yang diberikan secara langsung setelah pembelajaran juga membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik secara cepat terhadap pemahaman mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Adzra & Sa, (2025) yang menyatakan bahwa Canva mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih visual, sistematis, dan menarik sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian (Hidayatullah M, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat 29% peserta didik yang memperoleh nilai di bawah rata-rata. Kondisi ini diduga disebabkan oleh belum optimalnya pemahaman materi dan proses adaptasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang masih berlangsung pada Siklus I. Oleh karena itu, hasil refleksi Siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui

penyempurnaan desain kuis, penguatan diskusi kelompok, pemberian motivasi, serta pendampingan penggunaan media digital.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi meningkat menjadi 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa menggunakan media kuis interaktif Canva dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan partisipasi pada Siklus II diduga terjadi karena perbaikan tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Penggunaan mode tim, diskusi kelompok yang lebih terstruktur, pemberian motivasi, serta pendampingan penggunaan media digital berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mendorong keterlibatan peserta didik secara merata. Selain itu, meningkatnya pengalaman peserta didik dalam menggunakan Canva membuat mereka lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nani Gustia, (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang tepat dan kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik. Peningkatan partisipasi tersebut diikuti dengan meningkatnya capaian hasil kuis peserta didik. Pada Siklus II, sebanyak 91% peserta didik memperoleh nilai di atas rata-rata. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif Canva tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Meningkatnya capaian hasil kuis pada Siklus II diduga dipengaruhi oleh kombinasi antara meningkatnya partisipasi peserta didik, pemahaman yang lebih baik terhadap materi, serta semakin optimalnya penggunaan media Canva dalam pembelajaran. Mode tim dan diskusi kelompok memungkinkan peserta didik saling membantu dalam memahami materi, sementara pengalaman menggunakan media pada siklus sebelumnya membuat mereka lebih fokus pada substansi pembelajaran dibandingkan pada aspek teknis penggunaan media.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Maula R.&Fauzi A, (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif Canva efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan tindakan yang menjadi karakteristik utama penelitian tindakan kelas berhasil mengatasi berbagai kendala pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas XI.7 SMAN 04 Kota Bima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong keterlibatan, motivasi, dan kepercayaan diri mereka dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran PAI di era digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan Canva pada jenjang, mata pelajaran, atau variabel pembelajaran yang berbeda guna memperluas temuan penelitian.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Bima yang telah membimbing peneliti sehingga artikel ini dapat dipublikasikan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adzra, A., & Sa, H. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *O2(O2)*, 47–51.
- Bulan, S., Naim, M., Anita, S., Magister, P., Agama, P., & Pare-pare, U. M. (2025). *Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik kolaboratif . Menurut Rahmawati ( 2023 ) penggunaan platform digital seperti*. *I(10)*, 90–99.
- Dahirin, & Rusmin. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasah*, *7(2)*, 762–771.
- Fadillah, A., Kurnaengsih, & Suhendrik. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas X MAN. *Journal Islamic Pedagogia*, *5(2)*, 156–160.
- Farhaty, M., Luthfiah, & Nasaruddin. (2026). Canva AI Interactive Quizzes to Improve Participation in Formative Assessment of Islamic Jurisprudence: A Classroom Action Research. *Journal of Islamic Education Students*, *6(1)*, 270–283. <https://doi.org/10.31958/jies.v6i1.16728>
- Fauzi, N. A., Jennah, R., & Gofur, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva dan quizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xi Smkn. *Jurnal Muara Pendidikan*, *10(2)*, 480–494.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1(2)*, 114–123.
- Hartati, Y. (2024). Penerapan Metode Diskusi Simposium Melalui Keterampilan Bertanya untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Basa Ampek Balai. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *01(04)*, 77–84.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, & Mustabsyirah. (2024). Peran guru pendidikan agama islam dalam membangun karakter peserta didik upaya penguatan moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, *4(1)*, 25–37.
- Muchamad Hidayatullah. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Jemuran Gembira dan Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Karangayu 01 Kota Semarang. *JURNAL Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *10(1)*, 60–64.
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). Canva-based interactive learning media for islamic religious education subjects. *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *07(02)*, 202–211.
- Nani Gustia, F. (2024). Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam Peran LKPD Kreatif Media Canva dalam Meningkatkan Pembelajaran PAI-BP Integratif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *5*, 29–38.
- Nofmiyati1, N., Miftahuddin2, M., & M. Fahli Zatrachadi2. (2023). Dalam mengatasi tantangan ini, penting bagi guru untuk membuat pembelajaran agama Islam lebih menarik dan relevan bagi siswa yaitu dengan cara menerapkan media digital (canva) dengan demikian menghadirkan sebuah media yang menarik dapat meningkatkan parti. *Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan: JAPKP*, *4*, 1–12.
- Nurhatmi, J. (2025). Teori multimedia pembelajaran: landasan kognitif dan implikasi desain instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, *1(2)*, 91–117.
- Nurhayati, Bahtiar, & Ibrahim. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik The Influence of Canva-Based Interactive Learning Media on Students' Critical Thinking Skills. *Empiricism Journal*, *6(2)*, 265–278.
- Putra, L. D. (2022). *Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. *7*, 1–14. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Putri, Z. E., Hermita, N., Gusmida, R., & Barokah, S. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA : Studi Kualitatif di Sekolah Dasar Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning : A Qualitative Study in Elementary School*. *6*, 109–118.
- Ramadhan, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2(1)*, 10–21.

- Rohmatil Maula, Ahmad Fauzi, A. R. S. (2025). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 2 Kendit Situbondo Rohmatil. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Volume*, 17(1), 132–142. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3616>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.
- Sugiharti, N., & Gayatri, Y. (2021). Profil kemampuan berpikir kritis siswa sma muhammadiyah kota surabaya pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pedago Biologi*, 9(1), 34–40.
- Syarif, A., Arip, M. S., & Azizah, N. (2026). Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi di SD Al Furqon Islamic School Rimbo Panjang Kabupaten Kampar. *Al-Anshor: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 21–30.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19.
- Zahara Edlin Putri, Reni, Neni Hermita, R. G. S. B. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA : Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6, 109–118.