



Inovasi pembelajaran PAI: Dampak TPS, Canva, dan Kahoot pada hasil belajar siswa

Ilham Fatoni*, Achi Rinaldi, Sovia Mas Ayu

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

*ilhamftn11@gmail.com

Abstract

The low learning outcomes of students in Islamic Religious Education (PAI) subjects require learning innovations that are more active, interesting, and in accordance with student characteristics. This study aims to analyze the impact of the cooperative learning model of the Think Pair Share (TPS) type, Canva media, Kahoot media, and a combination of the three on the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 44 Bandar Lampung. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The study population was 159 eighth-grade students divided into five groups, namely the control class, TPS class, Canva class, Kahoot class, and a combination of TPS-Canva-Kahoot class. Data were collected through learning outcome tests, then analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the Levene homogeneity test, Welch ANOVA, and the Games-Howell follow-up test. The results showed that there was a significant impact of learning innovation on PAI learning outcomes (Welch = 6.866; $p < 0.001$). The combined TPS, Canva, and Kahoot class achieved the highest learning improvement of 22.12%, followed by Canva at 17.51% and Kahoot at 12.96%. Thus, the Islamic Religious Education learning innovation that integrates TPS, Canva, and Kahoot is more effective in improving student learning outcomes than conventional learning or single treatments.

Keywords: Canva; Islamic Religious Education; learning innovation; Kahoot; learning outcomes; Think Pair Share.

Abstrak

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), media *Canva*, media *Kahoot*, dan kombinasi ketiganya terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 44 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian berjumlah 159 peserta didik kelas VIII yang terbagi ke dalam lima kelompok, yaitu kelas kontrol, kelas TPS, kelas *Canva*, kelas *Kahoot*, dan kelas kombinasi TPS-*Canva-Kahoot*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, *Welch ANOVA*, dan uji lanjut *Games-Howell*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar PAI (Welch = 6,866; $p < 0,001$). Kelas kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot* memperoleh peningkatan hasil belajar tertinggi sebesar 22,12%, diikuti *Canva* 17,51% dan *Kahoot* 12,96%. Dengan demikian, inovasi pembelajaran PAI yang mengintegrasikan TPS, *Canva*, dan *Kahoot* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional maupun perlakuan tunggal.

Kata kunci: *Canva*; hasil belajar; inovasi pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; *Kahoot*; *Think Pair Share*.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik secara seimbang. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya diarahkan agar peserta didik memahami materi secara konseptual, tetapi juga agar mereka mampu menghayati dan mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Slameto, 2010). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak cukup ditentukan oleh tersampainya materi, melainkan juga oleh kualitas proses pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik, mendorong interaksi yang bermakna, dan menghasilkan capaian belajar yang optimal (Aulia, 2021). Dalam praktiknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali membuat peserta didik hanya menjadi penerima informasi, sehingga ruang untuk berpikir, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara mandiri menjadi terbatas (Dewi, 2022). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya perhatian, terbatasnya partisipasi, dan kurang optimalnya hasil belajar (Ismail, 2014). Di tengah perkembangan teknologi pendidikan, situasi tersebut menuntut adanya inovasi model dan media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan dengan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan lingkungan belajar digital. Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media digital visual dan evaluasi interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas hasil belajar siswa (Yulindra ddk., 2023).

Permasalahan tersebut tampak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 44 Bandar Lampung. Berdasarkan studi pendahuluan, selama proses pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi, hanya sebagian siswa yang aktif mengerjakan tugas, sedangkan sebagian lainnya cenderung menyontek. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar juga belum berlangsung secara merata, sehingga suasana pembelajaran belum sepenuhnya mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Data nilai ulangan harian kelas VIII memperlihatkan bahwa dari total 159 peserta didik, sebanyak 91 peserta didik atau 57,23% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan hanya 68 peserta didik atau 42,77% yang memperoleh nilai di atas KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menandakan bahwa persoalan hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari perlunya penguatan strategi pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan didukung media yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik masa kini.

Salah satu model yang dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Model ini menempatkan peserta didik pada tiga tahapan utama, yaitu berpikir secara individual terhadap suatu persoalan, mendiskusikan hasil pemikiran secara berpasangan, dan membagikan hasil diskusi kepada kelas (Rusman, 2018). Struktur pembelajaran seperti ini memberi ruang kepada peserta didik untuk membangun pemahaman secara bertahap, meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat, serta memperkuat interaksi akademik antar siswa. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga semakin

penting untuk mendukung efektivitas pembelajaran. *Canva* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi secara visual, ringkas, dan menarik, sehingga membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah (Lubis, 2023). Sementara itu, *Kahoot* dapat digunakan sebagai media evaluasi interaktif yang menghadirkan kuis berbasis permainan, umpan balik cepat, dan suasana kompetitif yang menyenangkan (Safitri ddk., 2025). Jika model TPS, *Canva*, dan *Kahoot* dipadukan dalam satu proses pembelajaran, maka peserta didik tidak hanya dilibatkan dalam diskusi dan refleksi, tetapi juga dibantu melalui visualisasi materi dan evaluasi yang interaktif, sehingga potensi peningkatan hasil belajar menjadi lebih besar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas masing-masing unsur tersebut. Wardana dkk. menegaskan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan *Canva* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model kooperatif dan media visual digital dapat memperkuat aktivitas mental peserta didik dalam pembelajaran. Haris menampilkan hasil bahwa implementasi *Canva* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menumbuhkan minat belajar siswa di tingkat SMP. Dalam konteks pembelajaran PAI, Wahyudi ddk., (2024) juga menunjukkan bahwa model TPS mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, sedangkan Sriyani (2023) melaporkan bahwa penerapan TPS dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa TPS memiliki kekuatan dalam mendorong partisipasi, interaksi, dan keterampilan berpikir peserta didik, sedangkan media digital seperti *Canva* dan platform kuis interaktif seperti *Quizizz* memberi dukungan yang positif terhadap aspek afektif dan proses belajar (Yulindra ddk., 2023).

Penelitian lain yang berfokus pada media pembelajaran digital juga menunjukkan hasil yang sejalan. Octafany (2022) menemukan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI kelas VIII dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian Sadea, (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *Canva* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Safitri (2023) juga menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Di luar konteks PAI, Thesalonika dan Arent membuktikan bahwa penggunaan media *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, sedangkan Al Mawaddah (2021) menunjukkan bahwa media *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut mengonfirmasi bahwa media visual digital dan evaluasi interaktif mampu mendukung kualitas pembelajaran dan capaian akademik peserta didik. Namun, sebagian besar studi tersebut masih menempatkan masing-masing variabel secara terpisah, baik TPS, *Canva*, *Kahoot*, maupun *Quizizz*, atau hanya menggabungkan dua unsur dengan fokus hasil yang berbeda.

Pada titik inilah terlihat adanya kesenjangan penelitian yang masih terbuka. Pertama, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menelaah TPS dalam kaitannya dengan keaktifan, keterampilan berpikir kritis, atau keterampilan berpikir kreatif, bukan secara khusus pada hasil belajar akademik yang diukur melalui tes. Kedua, penelitian

tentang *Canva* dan *Kahoot* pada pembelajaran PAI umumnya berfokus pada minat belajar, keterlibatan, atau pemahaman secara umum, belum membandingkan secara langsung efektivitas keduanya terhadap hasil belajar dalam satu desain penelitian yang sama. Ketiga, belum banyak penelitian yang menguji secara komparatif lima kelompok pembelajaran sekaligus, yaitu kelas kontrol, kelas dengan TPS, kelas dengan *Canva*, kelas dengan *Kahoot*, dan kelas dengan kombinasi TPS, *Canva*, serta *Kahoot*, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Dengan demikian, ruang kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menghadirkan perbandingan yang lebih utuh antar model dan media pembelajaran dalam satu kerangka eksperimen yang sama, sekaligus menguji posisi relatif kombinasi ketiganya dibanding perlakuan tunggal maupun pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kontribusi orisinal artikel ini dinyatakan secara eksplisit pada empat hal. Pertama, penelitian ini tidak hanya menguji satu model atau satu media, tetapi membandingkan lima kelompok perlakuan secara bersamaan sehingga hasilnya mampu menunjukkan perbedaan efektivitas antar pendekatan pembelajaran secara lebih komprehensif. Kedua, fokus penelitian ini diarahkan pada hasil belajar akademik peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga memberikan bukti empiris yang lebih langsung tentang capaian pembelajaran. Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan model kooperatif TPS, media visual *Canva*, dan media evaluasi interaktif *Kahoot* dalam satu konteks pembelajaran yang utuh, bukan secara parsial. Keempat, artikel ini tidak berhenti pada pertanyaan apakah terdapat pengaruh, tetapi juga menelaah pasangan kelas mana yang berbeda secara signifikan dan bagaimana kecenderungan hasil belajar pada tiap kelompok. Dengan demikian, penelitian ini memberi kontribusi ilmiah berupa perluasan horizon kajian pembelajaran PAI berbasis inovasi pedagogik dan teknologi, sekaligus menawarkan dasar yang lebih kuat untuk pengambilan keputusan pembelajaran di kelas.

Artikel ini diarahkan untuk menjelaskan secara empiris perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, kelas yang menggunakan media *Canva*, kelas yang menggunakan media *Kahoot*, kelas yang menggunakan kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot*, serta kelas kontrol pada peserta didik kelas VIII SMPN 44 Bandar Lampung. Selain itu, artikel ini juga bertujuan mengidentifikasi pasangan kelas yang menunjukkan perbedaan hasil belajar secara signifikan serta menggambarkan kecenderungan capaian hasil belajar masing-masing kelompok secara deskriptif. Capaian yang diharapkan dari tulisan ini adalah tersedianya bukti ilmiah yang dapat memperkuat pemilihan model dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih tepat, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari sisi akademik, hasil penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang pembelajaran PAI yang aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi; dari sisi praktis, hasilnya dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 44 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu mulai 2 Februari sampai 27 Februari 2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, karena melibatkan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol tanpa pengendalian penuh terhadap variabel luar. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 44 Bandar Lampung yang berjumlah 159 orang, terdiri atas kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, dan VIII E. Seluruh kelas dijadikan sampel penelitian. Kelas VIII A berfungsi sebagai kelas kontrol, kelas VIII B diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), kelas VIII C menggunakan media *Canva*, kelas VIII D menggunakan media *Kahoot*, dan kelas VIII E menggunakan kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot*.

Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif tertutup yang disusun berdasarkan indikator kompetensi materi pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan SPSS versi 25. Tahap awal analisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum hasil belajar pada setiap kelompok. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis pada awalnya dirancang menggunakan *One-Way ANOVA*, tetapi karena data tidak memenuhi asumsi homogenitas, keputusan analisis utama didasarkan pada *Welch ANOVA*. Untuk mengetahui pasangan kelompok yang berbeda signifikan, analisis dilanjutkan dengan uji *post hoc Games-Howell*.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Bagian ini menyajikan temuan penelitian berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII SMPN 44 Bandar Lampung setelah penerapan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), media *Canva*, media *Kahoot*, dan kombinasi ketiganya. Data yang disajikan merupakan data yang telah diolah, bukan data mentah, dan ditampilkan dalam bentuk tabel agar mudah dibaca dan dipahami. Temuan penelitian difokuskan pada gambaran peningkatan hasil belajar, pemenuhan uji prasyarat analisis, hasil pengujian hipotesis, hasil uji lanjut, statistik deskriptif, dan ukuran efek perlakuan.

1. Dampak inovasi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar PAI

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 159 peserta didik yang terbagi ke dalam lima kelompok. Kelompok pertama adalah kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kelompok kedua adalah kelas VIII B yang memperoleh perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Kelompok ketiga adalah kelas VIII C yang menggunakan media *Canva*. Kelompok keempat adalah kelas VIII D yang menggunakan media *Kahoot*. Kelompok kelima adalah kelas VIII E yang menggunakan kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot*. *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui

kemampuan awal peserta didik, sedangkan *post-test* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar akhir.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Kelas	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
VIII A (Kontrol)	10,69	10,97	2,62
VIII B (TPS)	10,31	10,71	3,88
VIII C (<i>Canva</i>)	11,25	13,22	17,51
VIII D (<i>Kahoot</i>)	11,42	12,90	12,96
VIII E (TPS, <i>Canva</i> , <i>Kahoot</i>)	11,03	13,47	22,12

Sumber: Diolah dari data hasil belajar peserta didik

Berdasarkan Tabel 1, seluruh kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Namun demikian, besaran peningkatan menunjukkan pola yang berbeda. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata yang paling kecil, yaitu 2,62%. Kelas VIII B yang menggunakan model TPS mengalami peningkatan 3,88%. Kelas VIII C yang menggunakan *Canva* mengalami peningkatan yang jauh lebih tinggi, yaitu 17,51%. Kelas VIII D yang menggunakan *Kahoot* mengalami peningkatan 12,96%. Adapun kelas VIII E yang menggunakan kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot* mengalami peningkatan tertinggi, yaitu 22,12%.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan inovasi berupa media digital dan kombinasi strategi aktif menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. Secara deskriptif, data ini memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran PAI memiliki dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama ketika strategi kooperatif dan media digital digabungkan dalam satu rangkaian pembelajaran.

2. Uji normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji terlebih dahulu untuk memastikan terpenuhinya asumsi normalitas. Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 25.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Pre-test (p-value)	Post-test (p-value)
VIII A (Kontrol)	0,054	0,366
VIII B (TPS)	0,084	0,103
VIII C (<i>Canva</i>)	0,080	0,069
VIII D (<i>Kahoot</i>)	0,061	0,276
VIII E (TPS, <i>Canva</i> , <i>Kahoot</i>)	0,069	0,168

Sumber: Output SPSS Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi pada data *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil belajar pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Temuan ini menunjukkan bahwa salah satu asumsi penting untuk analisis parametrik telah terpenuhi.

3. Uji homogenitas

Setelah uji normalitas, langkah selanjutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians hasil belajar antar kelompok bersifat homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	7,498	4	154	0,000
Based on Median	5,249	4	154	0,001
Based on Median and with adjusted df	5,249	4	109,401	0,001
Based on Trimmed Mean	7,302	4	154	0,000

Sumber: Output SPSS Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi pada seluruh dasar pengujian berada di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians hasil belajar Pendidikan Agama Islam antar kelompok tidak homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas tidak terpenuhi. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis tidak hanya mengacu pada ANOVA standar, melainkan menggunakan *Welch* ANOVA yang lebih *robust* terhadap pelanggaran homogenitas.

4. Uji hipotesis utama

Untuk mengetahui ada tidaknya dampak inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji perbedaan rata-rata antarkelompok. Hasil ANOVA satu arah ditampilkan sebagai gambaran umum, sedangkan keputusan utama didasarkan pada *Welch* ANOVA karena varians tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji ANOVA

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	154,970	4	38,742	5,470	0,000
Within Groups	1090,741	154	7,083		
Total	1245,711	158			

Sumber: Output SPSS Uji ANOVA

Tabel 5. Hasil Uji Welch ANOVA

Statistik Welch	df1	df2	Sig.
6,866	4	75,391	0,000

Sumber: Output Uji SPSS Uji *Welch*

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *Welch* sebesar 6,866 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, dapat dinyatakan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan kata lain, penerapan TPS, *Canva*, *Kahoot*, dan kombinasi ketiganya berkaitan dengan perbedaan hasil belajar yang signifikan.

5. Uji lanjut *games-howell*

Untuk mengetahui pasangan kelompok mana yang menunjukkan perbedaan signifikan, dilakukan uji lanjut *Games-Howell*.

Tabel 6. Ringkasan hasil Uji *Games-Howell*

Pasangan Kelas	Mean Difference	Sig.	Keterangan
VIII A – VIII B	1,438	0,046	Signifikan
VIII A – VIII C	-1,063	0,114	Tidak signifikan
VIII A – VIII D	-0,747	0,799	Tidak signifikan
VIII A – VIII E	-1,281	0,382	Tidak signifikan
VIII B – VIII C	-2,500	0,000	Signifikan
VIII B – VIII D	-2,184	0,031	Signifikan
VIII B – VIII E	-2,719	0,006	Signifikan
VIII C – VIII D	0,316	0,990	Tidak signifikan
VIII C – VIII E	-0,219	0,998	Tidak signifikan
VIII D – VIII E	-0,534	0,973	Tidak signifikan

Sumber: *Output SPSS uji Games-Howell*

Berdasarkan Tabel 6, perbedaan signifikan terjadi pada pasangan VIII A–VIII B, VIII B–VIII C, VIII B–VIII D, dan VIII B–VIII E. Temuan ini menunjukkan bahwa kelas VIII B menjadi kelompok yang paling sering muncul dalam pasangan perbedaan signifikan. Sementara itu, perbedaan antara kelas *Canva*, *Kahoot*, dan kombinasi TPS-*Canva-Kahoot* tidak menunjukkan signifikansi statistik.

6. Statistik deskriptif hasil belajar

Untuk menggambarkan kecenderungan capaian hasil belajar pada tiap kelompok secara lebih rinci, disajikan statistik deskriptif berikut.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
VIII A	32	12,16	1,706	9	16
VIII B	32	10,72	2,289	7	16
VIII C	32	13,22	1,755	10	17
VIII D	31	12,90	3,340	7	20
VIII E	32	13,44	3,627	5	20
Total	159	12,48	2,808	5	20

Sumber: *Output SPSS Deskriptif*

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata hasil belajar tertinggi terdapat pada kelas VIII E dengan *mean* 13,44. Posisi berikutnya adalah kelas VIII C dengan *mean* 13,22 dan kelas VIII D dengan *mean* 12,90. Kelas VIII A sebagai kontrol memiliki *mean* 12,16, sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat pada kelas VIII B dengan *mean* 10,72. Data ini menegaskan bahwa kelas dengan kombinasi inovasi pembelajaran menunjukkan capaian tertinggi, sedangkan TPS sebagai perlakuan tunggal dalam konteks ini menunjukkan capaian terendah.

7. Ukuran efek inovasi pembelajaran

Untuk mengetahui besaran dampak inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar, dilakukan perhitungan ukuran efek menggunakan *eta squared*.

Tabel 8. Ukuran Efek Dampak Perlakuan

Indikator	Nilai	Interpretasi
Eta Squared (η^2)	0,124	Efek sedang
Kontribusi terhadap variasi hasil belajar	12,4%	Dijelaskan oleh perlakuan pembelajaran
Variasi di luar perlakuan	87,6%	Dipengaruhi faktor lain

Sumber: Perhitungan berdasarkan *Output ANOVA*

Nilai *eta squared* sebesar 0,124 menunjukkan bahwa sekitar 12,4% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh perbedaan inovasi pembelajaran yang diterapkan. Nilai ini berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dampak inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki arti praktis.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran PAI melalui TPS, *Canva*, *Kahoot*, dan kombinasi ketiganya memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini didasarkan pada hasil *Welch ANOVA* dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan yang berbeda menghasilkan capaian hasil belajar yang berbeda pula. Dalam konteks artikel ini, temuan tersebut menguatkan gagasan bahwa inovasi pembelajaran PAI tidak hanya penting sebagai upaya pembaruan metode mengajar, tetapi juga memiliki implikasi nyata terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran PAI, keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh bagaimana materi itu dipelajari. Ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional, siswa cenderung menerima informasi secara pasif. Sebaliknya, ketika pembelajaran melibatkan unsur interaksi, visualisasi, dan evaluasi yang menarik, siswa berpeluang lebih besar untuk mengembangkan perhatian, minat, dan pemahaman. Oleh karena itu, dampak signifikan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai konsekuensi dari perubahan kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa.

Di sisi lain, nilai *eta squared* sebesar 0,124 menunjukkan bahwa besarnya dampak inovasi pembelajaran berada pada kategori sedang. Ini berarti bahwa inovasi pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup bermakna, walaupun tidak menjadi satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar. Temuan ini realistis, karena hasil belajar siswa memang dipengaruhi pula oleh faktor lain seperti kemampuan awal, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dukungan lingkungan, dan kualitas interaksi guru-siswa. Namun demikian, kontribusi 12,4% tetap menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran yang dipilih guru merupakan faktor penting yang patut diperhatikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Jika dilihat dari data peningkatan, kelas TPS menunjukkan kenaikan hasil belajar sebesar 3,88%, dengan rata-rata hasil belajar akhir 10,72. Dibandingkan kelompok lain, angka ini tergolong rendah. Dalam konteks judul jurnal ini, temuan tersebut menunjukkan bahwa dampak TPS sebagai perlakuan tunggal terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini belum tampak sekuat dampak *Canva*, *Kahoot*, maupun kombinasi ketiganya. Secara teoritis, TPS adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memberi kesempatan kepada siswa berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi pemikiran dengan kelas (Yulindra ddk., 2023). Namun, hasil empiris dalam penelitian ini menunjukkan bahwa potensi tersebut belum sepenuhnya terealisasi. Ada kemungkinan hal ini dipengaruhi oleh kualitas

implementasi pada tahap *think*, *pair*, dan *share*, kesiapan siswa untuk berdiskusi, maupun pengelolaan waktu pembelajaran.

Temuan ini tidak serta-merta bertentangan dengan penelitian sebelumnya. Wahyudi, Asyha, dan Qudsi (2024) melaporkan bahwa TPS dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sedangkan Anita Sriyani (2023) menunjukkan bahwa penerapan TPS meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Aditya Eska Wardana (2024) juga menemukan bahwa TPS berbantuan *Canva* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak menolak efektivitas TPS secara umum, tetapi menunjukkan bahwa dalam konteks hasil belajar akademik, TPS sebagai model tunggal belum tentu memberikan hasil paling tinggi bila tidak didukung media pembelajaran lain.

Kelas yang menggunakan *Canva* menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 17,51% dengan rata-rata hasil belajar akhir 13,22. Hasil ini menempatkan *Canva* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang memiliki dampak kuat terhadap hasil belajar siswa. Secara pedagogis, dampak *Canva* dapat dijelaskan melalui fungsi media visual dalam membantu siswa memahami materi. Materi yang disajikan secara visual, menarik, dan sistematis membantu siswa menangkap inti pelajaran dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan penelitian K. Sadea (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, serta penelitian Anggy Dwi Nur Safitri (2023) yang menunjukkan bahwa *Canva* membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Di luar konteks PAI, Thesalonika dan Arent (2023) juga menemukan bahwa penggunaan *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media visual digital dapat memberikan kontribusi nyata pada hasil belajar.

Kelas yang menggunakan *Kahoot* menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 12,96% dengan rata-rata hasil belajar akhir 12,90. Hasil ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan kelas TPS, meskipun masih sedikit di bawah kelas *Canva* dan kelas kombinasi. *Kahoot* bekerja terutama pada tahap evaluasi dan penguatan materi. Melalui kuis interaktif, siswa tidak hanya diuji, tetapi juga diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses evaluasi. Format permainan, respons cepat, dan umpan balik langsung menjadikan evaluasi lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Assya Octafany (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI meningkatkan keterlibatan siswa, dan selaras pula dengan penelitian Al Mawaddah dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Walaupun platform yang digunakan berbeda, keduanya sama-sama menegaskan bahwa evaluasi interaktif berbasis digital dapat memperkuat pembelajaran.

Temuan paling penting dalam penelitian ini adalah bahwa kombinasi TPS, *Canva*, dan *Kahoot* memberikan dampak paling tinggi terhadap hasil belajar siswa. Kelas VIII E mengalami peningkatan sebesar 22,12% dengan rata-rata hasil belajar akhir 13,44, tertinggi dibanding semua kelompok lain. Hasil tersebut menegaskan bahwa inovasi pembelajaran PAI yang bersifat integratif menghasilkan dampak paling optimal. Keunggulan kombinasi ini dapat dijelaskan dari fungsi masing-masing komponen yang

saling melengkapi. TPS memberi ruang kepada siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan berbagi. *Canva* membantu guru menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. *Kahoot* memperkuat evaluasi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Ketika ketiga unsur ini dipadukan, proses pembelajaran tidak hanya aktif, tetapi juga kaya secara visual dan kuat pada tahap penguatan.

Temuan ini memperluas hasil penelitian Wardana dkk. (2023) yang menunjukkan efektivitas TPS berbantuan *Canva* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika unsur evaluasi interaktif berupa *Kahoot* ditambahkan, dampaknya terhadap hasil belajar PAI menjadi lebih kuat. Hasil ini juga relevan dengan penelitian E. Haris (2025) yang menemukan bahwa *Canva* dan *Quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Walaupun Haris lebih menekankan pada minat belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik tidak hanya berdampak pada aspek afektif, tetapi juga pada capaian kognitif siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran PAI memiliki dampak nyata terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggabungkan TPS, *Canva*, dan *Kahoot* terbukti memberikan hasil paling optimal, sedangkan penggunaan *Canva* dan *Kahoot* secara terpisah juga menunjukkan pengaruh positif. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa guru PAI perlu mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini agar hasil belajar dapat meningkat secara lebih efektif. Dari segi teori, hasil ini sejalan dengan konstruktivisme, yang mengungkapkan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Canva* dan *Kahoot* mendukung prinsip ini dengan menyediakan media visual dan evaluasi interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Think Pair Share*, *Canva*, *Kahoot*, dan kombinasi ketiganya berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 44 Bandar Lampung, sehingga tujuan penelitian untuk mengetahui dampak inovasi pembelajaran terhadap hasil belajar telah tercapai. Dari seluruh perlakuan, kombinasi *Think Pair Share*, *Canva*, dan *Kahoot* terbukti paling efektif karena menghasilkan peningkatan dan rata-rata hasil belajar tertinggi dibandingkan kelas kontrol maupun perlakuan tunggal. Secara terpisah, *Canva* dan *Kahoot* juga memberikan kontribusi positif, sedangkan *Think Pair Share* menunjukkan dampak yang lebih rendah jika digunakan sendiri. Temuan ini menegaskan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh materi, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga inovasi pembelajaran PAI yang paling relevan ialah pendekatan integratif yang memadukan pembelajaran aktif, media visual, dan evaluasi interaktif.

Daftar Pustaka

- Al Mawaddah A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Aulia, N. (2021). Solusi Terhadap Problematika PAI di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1070–1085. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.205>
- Dea Tamara Putri Lubis, N. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 122–133. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7914. <https://eprints.untirta.ac.id/24218/>
- Firdaus, M. A. F., Supiana Supiana, Uus Ruswandi, Mohamad Erihadiana, & Opik Abdurrahman Taufik. (2024). Implementation of Problem-Based Learning (PBL) in Islamic Religious Education (PAI) at Higher Education Institutions to Enhance Students' Moderate Attitudes. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 4(3), 1372–1382. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v4i3.1253>
- Haris, E. (2025). *Implementasi Aplikasi Canva Dan Quizizz Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Ujan Mas*. Institut Agama Islam Negeri Iain Curup.
- Ismail, F. (2014). *Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.). Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Octafany, A. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pai Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Banjarnangu Kabupaten Banjarnegara*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. RajaGrafindo Persada.
- Sadea, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup.
- Safitri, D. Y. I., Fadilah, Y., & Faliyandra, F. (2025). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V Mi Nurul Jadid. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1951–1956. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42197>
- Safitri, A. N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 5 Purbalingga*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sriyani, A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 11 Bogor*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222. <https://jiped.org/index.php/JSP>
- Wahyudi, W. E., Asyha, A. F., & Qudsi, H. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Al Kautsar Bandar Lampung*. 03(05), 92–109.
- Yulindra, M. R., Wardana, A. E., & Wijayanto, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Borobudur Educational Review*, 03(02), 32–41.