



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN LINKTREE, CANVA DAN QUIZIZZ PADA MATERI ZAKAT DI MA DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Devi Rosalina¹, Selly Mayang Sari², Rozan Ziyen Arifi³, Abdul Azis⁴

IAIN Palangka Raya^{1,2,3,4}

devirosalina52@gmail.com¹, sellymayangsari29@gmail.com², ziyan.sampit09@gmail.com³, abdul.azis@iainpalangkaraya.ac.id⁴

Abstrak

Penggunaan teknologi yang kurang optimal di sekolah dapat membuat siswa merasa pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa menjadi bosan. Namun hal tersebut dapat terjadi diantaranya karena banyak faktor seperti ketika guru kurang menguasai strategi untuk memberikan variasi metode belajar yang lebih menarik. Tujuan penelitian ini untuk menawarkan media pembelajaran yang lebih interaktif. *Linktree, Canva dan Quizizz* merupakan beberapa alternatif media yang bisa digunakan untuk membantu memperkaya proses belajar, dengan menggunakan media yang interaktif siswa menjadi lebih mudah memahami konsep materi sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan membuat belajar menjadi lebih bermakna. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Subjek penelitian ini ialah 19 siswa kelas X MA Darul Amin Palangka Raya. Didasarkan hasil validasi ahli media dan materi dengan nilai >80% kategori sangat valid tanpa revisi, hasil penilaian guru mata pelajaran fikih dengan nilai >98% kategori sangat layak, serta hasil penyebaran media kepada siswa diperoleh hasil dengan nilai >90% kategori yang sangat layak. Artinya produk media pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, Zakat*

Abstract

The use of technology that is not optimal in school can make students feel that learning becomes monotonous, so that students become bored. However, this can happen due to many factors, such as when teachers lack mastery of strategies to provide a variety of more interesting learning methods. The purpose of this research is to offer more interactive learning media. Linktree, Canva and Quizizz are some of the alternative media that can be used to help enrich the learning process, by using interactive media, students become easier to understand the concept of the material so that students are motivated to learn and make learning more meaningful. The research method uses Research and Development (R&D) with a 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate) developed by Thiagarajan and Semmel. The subjects of this study are 19 students of class X MA Darul Amin Palangka Raya. Based on the results of the validation of media and material experts with a score of >80% of the category is very valid without revision, the results of the assessment of fiqh subject teachers with a score of >98% of the category is very feasible, and the results of distributing media to students are obtained with a score of >90% of the category is very feasible. This means that learning media products can be said to be successful and effective in improving the overall quality of learning.

Keywords: *Development, Learning Media, Interactive, Zakat*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan bekerja. Pendidikan agama, yang selama ini dianggap sebagai bidang yang konservatif, juga tidak luput dari pengaruh teknologi. Integrasi teknologi dalam pendidikan agama menawarkan berbagai manfaat, seperti akses yang lebih luas, metode pembelajaran yang lebih menarik, dan peluang untuk membangun komunitas pembelajaran yang lebih inklusif.

Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi, kita juga dihadapkan pada berbagai tantangan. Kesenjangan digital, literasi digital yang rendah, dan miskonsepsi tentang agama dan teknologi menjadi hambatan dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan agama. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menggeser peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Zakat, sebagai salah satu rukun Islam, memiliki peran yang sangat krusial dalam membangun masyarakat yang adil dan sejahtera. Konsep zakat tidak hanya sebatas kewajiban agama, tetapi juga memiliki dimensi sosial yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, pemahaman yang komprehensif tentang zakat sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran berzakat sejak dini, terutama pada generasi muda. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa, khususnya di tingkat Madrasah Aliyah (MA), yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep zakat secara mendalam.

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep zakat adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Pembelajaran yang monoton dan cenderung teoritis seringkali membuat siswa merasa bosan dan kesulitan untuk menghubungkan materi zakat dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, dalam era digital seperti saat ini, siswa lebih terbiasa dengan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan mudah diakses (L. Rahmawati et al., 2024). Dengan menggunakan media interaktif yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat ditawarkan, mengingat kebutuhan belajar siswa dan kemampuan gaya belajar yang bervariasi.

Integrasi antara media dengan teknologi dalam pembelajaran PAI banyak memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi kompleks dengan menampilkan visual, audio maupun video. Teknologi memberikan banyak kemudahan akses sumber daya dalam pendidikan dengan jangkauan yang lebih luas dan beragam sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan pemahaman, serta memperluas wawasan siswa (Adam, 2023).

Penting untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar lebih relevan dan menarik bagi peserta didik. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan ialah *Linktree*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat tautan tunggal yang mengarah ke beberapa konten di media sosial atau platform lainnya (Sutoro et al., 2024). Dengan demikian, *Linktree* dapat difungsikan sebagai sebuah pintu gerbang menuju sumber belajar yang relevan. Menurut Ani Nur Aeni, dkk dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Linktree* menjadi alat yang efektif untuk memudahkan siswa mengakses sumber belajar, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk lebih aktif semangat belajar. (Aeni et al., 2023)

Perkembangan teknologi digital juga telah menghadirkan berbagai macam alat dan platform yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu diantara platform yang populer saat ini adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain visual dengan mudah dan cepat (Riono & Fauzi, 2022). Canva menawarkan berbagai fitur menarik seperti template yang siap pakai, elemen grafis, dan font yang beragam, sehingga pengguna dapat menciptakan desain yang kreatif dan menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang khusus (F. Rahmawati & Atmojo, 2021). Selain itu, Canva juga dapat digunakan untuk menciptakan konten pembelajaran yang beragam, seperti infografis, presentasi, video, dan poster, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Monoarfa, 2021).

Menurut mohammad Tegar Kharissidqi, dkk., dalam penelitiannya menyebutkan bahwa aplikasi canva berguna tidak hanya untuk guru saja namun siswa juga bisa menggunakannya agar lebih terampil, inovatif dan kreatif dalam mengembangkan pelajaran dengan membuat desain yang menarik yang berbasis video, presentasi, poster dan sebagainya (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Potensi Canva dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang keagamaan, sangat besar. Visualisasi yang menarik dan interaktif yang dihasilkan oleh Canva dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak, seperti zakat. Terlepas dari manfaat menggunakan *Canva* perlu diketahui bahwa ada beberapa kekurangan ketika menggunakan aplikasi ini seperti harus selalu terhubung dengan internet yang stabil, kesamaan template desain serta beberapa fitur yang hanya bisa digunakan apabila sudah membayar atau berlangganan.

Sementara itu, *Quizizz* sebagai platform yang menyediakan berbagai macam kuis interaktif, yang dapat digunakan untuk menilai, mengukur kemampuan kognitif siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* termasuk aplikasi gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Santoso et al., 2024).

Banyak kemudahan yang ditawarkan *Quizizz* khususnya untuk mengakses secara online dengan berbagai perangkat seperti *smartphone*, *tablet* dan komputer. Bagi guru *Quizizz* berperan untuk membantu memantau perkembangan hasil belajar siswa dengan membuat kelas virtual, mengelompokkan siswa, lalu memberikan tugas sehingga lebih efisiensi waktu dan biaya. Sedangkan kemudahan bagi siswa ialah umpan balik instan setelah menjawab kuis dengan mengetahui benar-salah sehingga meningkatkan kepercayaan dirinya, serta meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis (Hafiyya & Hadi, 2023). Berdasarkan penelitian Rahmadhani, dkk, bahwa *Quizizz* menjadi solusi untuk mengintegrasikan antara pendidikan, permainan dan teknologi, sehingga mampu mengatasi permasalahan siswa yang cepat bosan dalam pembelajaran apabila guru hanya menggunakan metode konvensional (Ramadhani et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Linktree*, *Canva* dan *Quizizz* yang dapat memvisualisasikan konsep zakat secara menarik dan efektif bagi siswa MA Darul Amin Palangka Raya. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya zakat, meningkatkan kesadaran berzakat, dan termotivasi untuk melaksanakan zakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengembangkan produk baru, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Linktree*, *Canva* dan *Quizizz* untuk materi zakat.



Gambar 1. Bagan tahapan model 4-D (four D)(Aninda & Istikomah, 2023)

Tahap penelitian model 4-D yakni *Define* dengan menganalisis kebutuhan siswa kelas X di MA Darul Amin. Tahapan *Design* yakni dengan merancang produk *Linktree*, *Canva* dan

quizizz sebagai media pembelajaran yang akan digunakan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahapan *Develop*, setelah dibuat produk maka perlu mengembangkan produk dengan uji validasi ahli materi dan media agar produk yang dihasilkan layak digunakan. Pada tahapan *Disseminate* inilah dilakukan revisi produk sesuai hasil validasi ahli, kemudian dilakukan uji coba kepraktisan produk kepada siswa.

Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif berupa saran dan kritik terhadap media sebagai perbaikan lanjutan. Adapun sebagai penilaian menggunakan lembar validasi ahli yang berisi skala *Likert* dengan memberikan skor terhadap pernyataan dengan *checklist* yang kriterianya (1) sangat tidak valid, (2) Tidak valid revisi total, (3) Cukup valid revisi sebagian, (4) Valid revisi ringan, (5) sangat valid tanpa revisi. Tahap analisis lanjutan dengan membandingkan hasil penilaian berdasarkan tingkatan kelayakan, menggunakan persentase untuk menganalisis datanya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Sumber:(Lestari et al., 2020)

Setelah dilakukan perhitungan persentase, maka diurutkan melalui tingkat kevalidan produk yang diketahui dari kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validasi

Presentase	Kriteria
0% - 20 %	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid revisi total
42% - 60%	Cukup valid revisi sebagian
61% - 80%	Valid revisi ringan
81% - 100%	Sangat valid tanpa revisi

Sumber: (Puspitaning & Rachmadyanti, 2023)

Data hasil responden didapat melalui kuesioner respon guru dan siswa menggunakan skala *Likert*. Skala jawaban dikonversikan dengan kriteria skor pada lima pilihan pernyataan seperti lembar validasi ahli diatas. Dengan rumus yang sama maka dirincikan dengan kategori yang berbeda mengacu pada berikut ini:

Tabel 2. Kategori Hasil Respon Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria
0% - 20 %	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
42% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Puspitaning & Rachmadyanti, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa platform diantaranya *Linktree*, *Canva* dan *Quizizz* untuk memberikan pemahaman konsep pada materi zakat secara menarik dan interaktif. *Linktree* digunakan sebagai sebuah platform yang menyediakan banyak link dalam satu halaman, dan belakangan ini dunia pendidikan khususnya bidang media mengembangkan *Linktree* sebagai media pembelajaran yang mengorganisir berbagai jenis konten pembelajaran, seperti bahan ajar, modul interaktif, video, kuis, dan tugas-tugas lainnya. Pemanfaatan *Canva* dalam bidang

pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dan template sebagai media membuat konten, materi, bahan yang bisa diintegrasikan dengan gambar, animasi, audio, dan video sehingga materi lebih menyenangkan sehingga lebih bermakna. *Quizizz* sebagai media gamifikasi yang menyediakan permainan lebih kompetitif, dengan tipe kuis pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan, essay yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman siswa, serta memantau kemajuan belajar siswa secara *online*.

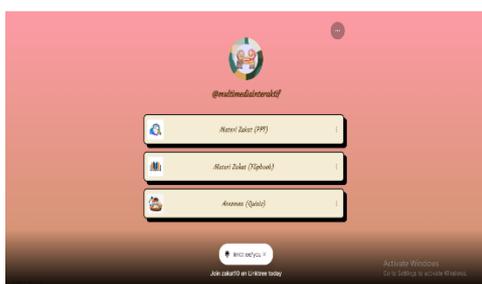
Penelitian ini menggunakan model 4-D sebagai model yang memberikan langkah-langkah sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan Penelitian model 4-D dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa MA Darul Amin terkait pemahaman konsep zakat dan preferensi media pembelajaran. Metode yang dapat digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Spesifikasi produk menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan, meliputi isi materi (konten), tampilan visual (estetika), interaktivitas (keterlibatan aktif), serta media yang digunakan menyesuaikan sarana prasarana yang tersedia. Wawancara kepada guru mata pelajaran fikih terhadap kurikulum yang diterapkan di sekolah termasuk materi ajar serta bahan ajar yang digunakan, waktu mengajar, kondisi kelas dan kondisi siswa. Dikarenakan baru 1 tahun setelah dibangunnya sekolah sehingga siswa relatif jarang berinteraksi dengan media. Dengan latar belakang penggunaan media yang belum optimal, peneliti menginisiasi pengenalan media *Canva* dan *Quizizz* sebagai sumber belajar baru. Menyadari keterbatasan penggunaan ponsel di sekolah, maka peneliti menawarkan solusi berupa platform *Linktree* sebagai sumber belajar yang dapat diakses kapanpun.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan produk dengan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Quizizz*. Desain meliputi tampilan antarmuka, alur pembelajaran, dan konten materi Zakat sesuai dengan kebutuhan siswa. *Linktree* menjadi portal untuk mengakses materi/bahan ajar, cara mendesainnya dengan memilih template yang tersedia, lalu sesuaikan warna, *font*, dan gambar sesuai kebutuhan. Untuk desain *Canva* pilih template yang sesuai, lalu kombinasikan dengan berbagai elemen seperti *font*, ilustrasi, foto dan hias dengan berbagai elemen warna, grafis, bentuk, animasi yang menambah kesan menarik. Sedangkan desain *Quizizz*, setelah masuk menu buat kuis, tambahkan soal-soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, pilih tema permainan kuis (*classic*, *team*, *jigsaw*, *treasure hunt*, *race*, dan *live*) dengan memilih tipe soal pilihan ganda, benar-salah atau yang sesuai kebutuhan, setelahnya atur waktu pengerjaan soal dan tentukan nilai setiap jawaban, untuk menambah kesan kuis yang lebih menarik bisa menambahkan gambar, meme, video, dan musik. Setelah menyusun konten materinya, pada tahapan akhir masukkan link *Canva* dan *Quizizz* dengan cara *add new link* pada *Linktree* lalu simpan.



(a) Tampilan Linktree



(b) Tampilan media interaktif berbasis canva



(a) Pokok bahasan materi Zakat



(b) Dalil turunnya perintah berzakat



(a) Pembahasan Zakat Fitrah



(b) Pembahasan Zakat Maal



(a) Tampilan kuis pada Quizizz



(b) Umpan balik respon jawaban benar-salah

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan produk dengan mengembangkan produk akhir media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Quizizz* sesuai dengan desain yang telah disetujui oleh ahli terkait kelayakan media untuk memastikan kualitas dan relevansinya terhadap materi pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi. Berikut hasil validasinya:

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Media, dan Materi

Nama	Lembaga Asal	Validator	Hasil validasi	Kategori
RI, M.Kom	IAIN Palangka Raya	Ahli Media	80%	Valid revisi ringan
K, S. Kom. I, M.Pd	IAIN Palangka Raya	Ahli Materi	84%	Sangat valid tanpa revisi

Proses validasi yang telah dilakukan merupakan langkah yang penting untuk memastikan kualitas konten/materi pembelajaran. Pada tabel diatas menyajikan hasil

penilaian terhadap produk oleh dua validator, yaitu RI, M.Kom. sebagai ahli media dan K, S. Kom. I, M.Pd. sebagai ahli materi. Mengindikasikan hasil validasi 80% dan 84% dengan kategori layak dan sangat layak. Perbedaan penilaian tersebut mungkin disebabkan oleh perspektif atau fokus penilaian diantara kedua validator ahli. Keduanya memberikan penilaian yang lebih komprehensif terhadap media dan materi. Hasil validasi persentase diatas diperoleh setelah melakukan revisi secara detail oleh ahli dengan memberikan kritik dan saran untuk perbaikan agar media dan materi lebih berkualitas.

4. Tahap *Disseminate* (Diseminasi)

Pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan media. Hal ini, bertujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap media yang telah dirancang.

Peneliti juga memberikan kuesioner respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Kuesioner diisi oleh satu orang guru mata pelajaran fikih untuk menilai kemenarikan konten media. Berikut alternatif jawaban setiap aspek yang disusun menggunakan skala *Likert* disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru Mata pelajaran Fikih

Nama	Lembaga Asal	Hasil Penilaian	Uraian
LR, S.Ag	MA Darul Amin	98,1%	Sangat Layak

Diperoleh perhitungan keseluruhan aspek dengan nilai persentase sebesar 98,1% dengan uraian kategori sangat layak. Hasil tersebut didapat dengan mempertimbangkan kesesuaian antara materi, adapun rincian aspeknya seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian antara materi dengan soal, tampilan media, serta kemudahan mengakses media. Dengan mempertimbangkan beberapa aspek diatas didapatkanlah kategori media layak untuk diujicobakan.

Setelah memperoleh hasil validasi ahli materi dan media serta hasil penilaian guru mata pelajaran, maka diujicobakanlah media kepada 19 siswa kelas X di MA Darul Amin pada 25 september 2024. Pada pelaksanaan uji coba produk, siswa juga didemonstrasikan cara menggunakan medianya, sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya. Umpan balik dapat dilakukan menggunakan media *Quizizz*, dengan mengetahui hasil belajar masing-masing siswa pada laporan hasil belajar di akun *Quizizz* guru, pada setiap soal yang salah terlihat jawaban yang benar, sehingga siswa bisa mengetahui menjawab yang benar.

Pada tahapan akhir dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk mengisi kuesioner dengan *checklist* pada masing-masing kolom. Tujuannya agar diketahui kemenarikan produk yang telah dikembangkan, berjumlah 10 butir pernyataan dengan menguraikan menggunakan skala *Likert* terhadap respon siswa, berikut rincian hasilnya:

Tabel 5. Hasil Skor Angket Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor	Presentase	Uraian
1	Tampilan	256	89,8%	Sangat Layak
2	Konten	349	91,8%	Sangat Layak
3	Kebermanfaatan	254	89,1%	Sangat Layak
	Jumlah	859	90,2%	Sangat Layak

Berdasarkan perhitungan beberapa aspek diatas diperoleh nilai dengan persentase kumulatif sebesar 90,1% artinya model pembelajaran *hybrid* dengan media pembelajaran berbasis *Linktree*, *Canva*, dan *Quizizz* dinyatakan dengan kategori uraian sangat layak.

Siswa setelah menggunakan media merasa pembelajaran mudah dipahami, praktis untuk digunakan serta menjadikan lebih menarik tidak membosankan tentu dengan bantuan animasi serta game dalam media pembelajarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah lakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan teknologi yang kurang optimal di sekolah dapat membuat siswa merasa pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa menjadi bosan. Namun hal tersebut dapat terjadi diantaranya ketika guru kurang menguasai strategi untuk memberikan variasi metode belajar yang lebih menarik. *Linktree, Canva dan Quizizz* merupakan beberapa alternatif media yang bisa digunakan untuk membantu memperkaya proses belajar, dengan menggunakan media yang interaktif siswa menjadi lebih mudah memahami konsep materi sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan membuat belajar menjadi lebih bermakna. Didasarkan hasil validasi ahli media dan materi dengan kategori valid, serta hasil penyebaran media kepada siswa diperoleh hasil dengan kategori yang sangat layak. Artinya produk media pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, agar media dapat dimanfaatkan secara optimal maka perlu dilakukan evaluasi media secara berkala untuk melihat relevansi, efektifitas serta untuk melihat potensi pengembangannya di masa mendatang.

REFERENSI

- Adam, A. (2023). Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(1), 13–23. <http://36.93.48.46/index.php/amanah-ilmu/article/view/990>
- Aeni, A. N., Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & ... (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on ...*, 05(04), 15249–15260.
- Aninda, D. H., & Istikomah. (2023). DESAIN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 5(2), 381–396. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i2>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Puspitaning, A. I. N., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan E-Modul Ips Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang Bagi Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7), 1425–1435.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.

- Ramadhani, Suryani Putri, E., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.8>
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Santoso, A. C., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP PADA MUATAN PELAJARAN IPS. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 38–49.
- Sutoro, F. L., Utomo, A. P. Y., Yuniartanti, R., & Widyawati, N. (2024). Linktree sebagai Media Pembelajaran Online dalam Pemahaman Teks Laporan Hasil Observasi pada kelas VII SMPN 34 Semarang. *Journal of Education and Technology*, 4(1), 102–107.