

Pengaruh Penggunaan Media Canva Dan Quizizz Terhadap Kemudahan Evaluasi Belajar Siswa Generasi Z

Rahmadani Fitri Ginting¹, Dwi Anjani², Meitiya Wendri Yana³, Nazwa Khairin⁴

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

E-mail: fitriani17@gmail.com¹, anjani3924@gmail.com², meitiyawendriyana@gmail.com³, nazwakhairin11@gmail.com⁴

Article History:

Received: 04 Januari 2026

Revised: 13 Januari 2026

Accepted: 19 Januari 2026

Keywords: Canva, Quizizz, Learning Evaluation, Generation Z, Learning Media

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan Canva dan Quizizz terhadap kemudahan evaluasi pembelajaran di kalangan siswa Generasi Z. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada karakteristik Generasi Z, yang sangat familiar dengan teknologi digital dan cenderung lebih menyukai pembelajaran interaktif dan visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi kelas yang melibatkan siswa tingkat menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva membantu guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sementara Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan, cepat, dan interaktif bagi siswa. Kombinasi kedua media ini ditemukan dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas keseluruhan proses evaluasi. Oleh karena itu, penggunaan Canva dan Quizizz sangat relevan dengan pendidikan abad ke-21, yang menekankan kreativitas, kecepatan, dan keterlibatan aktif siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Di era modern yang serba cepat ini, teknologi bukan lagi hanya pelengkap, melainkan menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa generasi Z tumbuh di tengah kemajuan digital yang pesat, terbiasa menggunakan gawai, internet, serta media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan mereka memiliki gaya belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya lebih menyukai visualisasi, interaktivitas, dan pembelajaran berbasis aplikasi. Karena itu, guru perlu beradaptasi dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan efektivitas evaluasi. (Nur & Ahmad, 2023).

Dalam konteks pembelajaran modern, evaluasi tidak hanya dipandang sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami sejauh mana siswa mampu menyerap materi. Proses evaluasi yang dilakukan secara tradisional sering kali dianggap membosankan dan kurang efisien oleh siswa generasi Z yang terbiasa dengan kecepatan dan kemudahan akses informasi. Di sinilah peran media digital seperti Canva dan Quizizz menjadi penting. Keduanya mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, serta mudah diakses oleh guru

dan siswa. Canva, sebagai media desain visual, dapat membantu guru membuat materi ajar yang menarik secara estetika, sedangkan Quizizz menghadirkan sistem evaluasi berbasis permainan yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian dan Yuliani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa. Tampilan kuis yang interaktif, adanya fitur permainan, serta hasil penilaian otomatis membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi. Guru juga terbantu karena Quizizz menyediakan laporan nilai yang lengkap sehingga proses analisis hasil belajar menjadi lebih cepat dan efisien. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz sangat relevan digunakan oleh siswa generasi Z yang menyukai aktivitas pembelajaran berbasis aplikasi digital.

Selanjutnya, penelitian oleh Nur dan Ahmad (2023) menyoroti efektivitas Canva dalam membantu guru membuat materi ajar visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Canva memungkinkan guru menyajikan informasi melalui infografis, poster, maupun presentasi yang estetik dan terstruktur, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penyajian visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan daya ingat siswa, khususnya generasi Z yang memiliki preferensi kuat terhadap konten visual.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad (2020) menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva dan aplikasi evaluasi berbasis game, termasuk Quizizz, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Kombinasi penyajian materi yang menarik melalui Canva dan evaluasi interaktif menggunakan Quizizz membuat siswa lebih aktif, termotivasi, serta mudah memahami materi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan kedua media tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas evaluasi belajar di era digital.

Media Canva memberikan ruang bagi guru untuk berkreasi dalam menyusun bahan ajar dengan tampilan visual yang lebih hidup. Melalui desain infografis, presentasi interaktif, dan poster digital, guru dapat menyesuaikan gaya penyampaian materi dengan karakteristik generasi Z yang menyukai tampilan visual yang estetik dan informatif. Dengan menggunakan Canva, pembelajaran tidak lagi monoton, karena siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah melalui kombinasi teks, gambar, dan warna yang menarik. Penggunaan media visual semacam ini terbukti meningkatkan atensi siswa dan memperkuat daya ingat terhadap materi yang disampaikan.

Sementara itu, Quizizz hadir sebagai alat evaluasi yang mampu menjembatani kebutuhan siswa generasi Z akan pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Melalui platform ini, guru dapat membuat kuis berbasis game yang diakses secara daring, memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam suasana yang santai namun tetap menantang. Hasil evaluasi langsung dapat terlihat secara real-time, baik oleh guru maupun siswa, sehingga proses umpan balik berjalan lebih cepat dan efektif. Selain itu, fitur leaderboard dan elemen permainan lainnya pada Quizizz mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Evaluasi yang biasanya dianggap menegangkan kini berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. (Dian & Yuliani, 2022).

Integrasi antara Canva dan Quizizz menciptakan sinergi positif dalam proses pembelajaran. Canva berperan pada tahap penyajian materi yang menarik dan informatif, sementara Quizizz memperkuat aspek evaluasi yang menyenangkan dan adaptif. Keduanya saling melengkapi dalam menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Ketika materi disajikan secara menarik dan evaluasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Hal ini tentu berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, serta memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa secara objektif dan efisien. (Muhammad, 2020)

.....

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh penggunaan media Canva dan Quizizz terhadap kemudahan evaluasi belajar siswa generasi Z. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi yang selama ini sering dianggap sulit dan monoton. Dengan demikian, pembelajaran di era digital tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. (Ghazali, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva dan Quizizz terhadap kemudahan evaluasi belajar siswa generasi Z. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan dan menganalisis hubungan antara variabel yang diteliti secara objektif berdasarkan data yang diperoleh dari respon siswa dan guru. Dengan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran yang jelas mengenai seberapa besar pengaruh kedua media tersebut dalam mempermudah proses evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah yang siswanya termasuk dalam kategori generasi Z, yaitu siswa yang lahir di era digital dan terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas menengah di sekolah tersebut, sementara sampelnya diambil secara purposive sampling, yaitu dengan memilih kelas yang sudah terbiasa menggunakan media digital dalam kegiatan belajar. Jumlah responden sebanyak 50 siswa, yang dinilai cukup mewakili karakteristik populasi untuk melihat pengaruh penggunaan Canva dan Quizizz terhadap kemudahan evaluasi belajar.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket (kuesioner) dan observasi. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan pilihan jawaban dari “sangat setuju” hingga “sangat tidak setuju”. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik media, efektivitas evaluasi, serta motivasi belajar siswa. Sementara itu, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan kedua media tersebut saat proses pembelajaran dan evaluasi berlangsung. Data dari angket dan hasil observasi ini kemudian dijadikan dasar untuk analisis.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan persiapan dengan merancang materi pembelajaran menggunakan Canva dan membuat soal evaluasi melalui Quizizz. Kedua, dilakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menerapkan kedua media tersebut. Guru menyampaikan materi dengan Canva untuk memperkuat pemahaman visual siswa, kemudian melanjutkan evaluasi dengan Quizizz agar siswa dapat menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Tahap terakhir adalah pengumpulan data melalui pengisian angket oleh siswa dan pencatatan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung rata-rata (mean), persentase, dan distribusi frekuensi dari setiap indikator yang diukur. Analisis ini bertujuan untuk melihat pola umum tanggapan siswa terhadap penggunaan Canva dan Quizizz dalam kegiatan belajar. Selain itu, untuk memperkuat hasil, dilakukan pula analisis korelasi sederhana guna mengetahui hubungan antara variabel media pembelajaran dan kemudahan evaluasi belajar. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih mudah dipahami dan dibandingkan.

.....

Dari metode ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai bagaimana Canva dan Quizizz memberikan dampak terhadap kemudahan evaluasi belajar. Dengan menggunakan dua media yang berbeda fungsi namun saling melengkapi, penelitian ini tidak hanya ingin menilai efektivitasnya secara terpisah, tetapi juga bagaimana kombinasi keduanya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang hidup di era serba digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum masuk pada pembahasan utama mengenai pengaruh penggunaan media Canva dan Quizizz terhadap kemudahan evaluasi belajar siswa generasi Z, penting untuk memahami terlebih dahulu konteks perubahan besar yang terjadi dalam dunia pendidikan modern. Saat ini, perkembangan teknologi digital telah membawa dampak yang sangat luas dalam sistem pembelajaran. Cara guru mengajar dan cara siswa belajar telah mengalami transformasi signifikan seiring hadirnya berbagai media digital interaktif. Generasi Z, yang merupakan generasi kelahiran era teknologi, tumbuh dengan keterampilan digital yang tinggi dan terbiasa dengan perangkat seperti smartphone, laptop, dan aplikasi berbasis internet. Karena itu, pendekatan pembelajaran yang tradisional dan monoton sering kali tidak lagi efektif bagi mereka. Sekolah dan pendidik harus menyesuaikan strategi pembelajaran agar mampu mengakomodasi karakteristik serta kebutuhan generasi digital ini.

Perubahan paradigma pembelajaran ini menuntut inovasi yang tidak hanya dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam proses evaluasi. Evaluasi yang dahulu dilakukan secara manual dan kaku kini mulai bergeser ke arah yang lebih fleksibel, interaktif, dan real-time. Melalui bantuan media digital seperti Canva dan Quizizz, proses evaluasi dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Guru tidak hanya dapat menilai hasil akhir belajar siswa, tetapi juga dapat memantau perkembangan dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Evaluasi pun menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan, bukan lagi sesuatu yang menegangkan bagi siswa. Pergeseran ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran modern. (Nur & Ahmad, 2023)

Dalam konteks ini, penggunaan Canva dan Quizizz bukan sekadar tren sementara, tetapi merupakan bentuk adaptasi pendidikan terhadap kemajuan zaman. Canva membantu guru dan siswa dalam membuat materi visual yang menarik, sedangkan Quizizz mempermudah proses evaluasi melalui sistem gamifikasi yang interaktif. Keduanya mewakili dua aspek penting dalam pembelajaran generasi Z: kreativitas dan keterlibatan aktif. Dengan memanfaatkan kedua media ini, guru dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan produktif, sementara siswa dapat belajar dan dievaluasi dengan cara yang lebih sesuai dengan dunia digital mereka. Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya akan menguraikan secara mendalam bagaimana karakteristik generasi Z, peran media digital, serta pengaruh konkret penggunaan Canva dan Quizizz dalam mendukung kemudahan evaluasi belajar di lingkungan pendidikan masa kini. (Dian & Yuliani, 2022)

Karakteristik Generasi Z dalam Pembelajaran

Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1995 hingga 2012, yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital yang luar biasa. Mereka tidak mengenal dunia tanpa internet, media sosial, atau perangkat pintar. Menurut Seemiller dan Grace (2016), generasi Z adalah “digital natives” sejati mereka belajar, berkomunikasi, dan berkreasi menggunakan teknologi. Dalam konteks pendidikan, karakteristik ini memengaruhi cara mereka menyerap informasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Mereka lebih tertarik pada hal yang bersifat visual, interaktif, dan praktis dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan panjang.

.....

Menurut Dimock (2019), generasi Z memiliki kemampuan multitasking yang tinggi karena terbiasa menggunakan berbagai platform secara bersamaan. Misalnya, mereka bisa belajar sambil membuka media sosial atau mendengarkan musik. Namun di sisi lain, konsentrasi mereka cenderung lebih pendek, sehingga guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang menarik agar perhatian mereka tetap terjaga. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis media digital seperti Canva dan Quizizz dianggap lebih sesuai dengan karakteristik mereka yang cepat, visual, dan gemar tantangan.

Generasi Z juga memiliki orientasi kuat terhadap hasil yang cepat dan umpan balik instan. Mereka tidak suka menunggu lama untuk mengetahui hasil dari apa yang mereka kerjakan. Prensky (2001) menyebut hal ini sebagai ciri khas “digital mindset”, di mana mereka menginginkan pembelajaran yang memberi respons langsung, baik berupa nilai, komentar, atau visualisasi hasil kerja. Quizizz sebagai media evaluasi digital memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan hasil real-time yang langsung bisa dilihat setelah menjawab kuis. (Dian & Yuliani, 2022). Selain itu, generasi Z lebih menyukai pembelajaran kolaboratif. Mereka senang bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan berkompetisi secara sehat. Menurut Williamson dan Johnston (2020), generasi ini memiliki “social learning orientation” yang tinggi mereka lebih mudah termotivasi ketika pembelajaran dilakukan dengan interaksi sosial, baik secara langsung maupun melalui platform digital. Media seperti Canva dan Quizizz memungkinkan bentuk kolaborasi ini, di mana siswa bisa bekerja sama mendesain konten atau bersaing dalam kuis interaktif.

Dari sisi motivasi, generasi Z lebih tergerak oleh minat dan pengalaman pribadi daripada paksaan eksternal. Mereka belajar dengan baik jika merasa terlibat secara emosional atau merasa pembelajaran itu relevan dengan kehidupan mereka. McCrindle (2018) menegaskan bahwa pembelajaran bagi generasi Z harus bersifat bermakna (meaningful learning), bukan hanya sekadar menghafal informasi. Canva dan Quizizz menghadirkan pengalaman bermakna ini karena menggabungkan unsur visual, permainan, dan kreativitas yang menantang. (Ananda & Muhammad, 2022). Dalam hal teknologi, generasi Z tidak hanya pengguna, tetapi juga pencipta. Mereka gemar membuat konten, seperti video pendek, poster, atau infografis. Di sinilah media Canva berperan penting karena memberikan wadah untuk menyalurkan kreativitas mereka dalam bentuk visual edukatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Tapscott (2009) yang menyebut bahwa generasi digital adalah “generasi pembuat”, bukan hanya “generasi konsumen”.

Namun, di balik kemampuan digital mereka, generasi Z juga menghadapi tantangan berupa distraksi tinggi. Informasi yang datang dari berbagai sumber membuat mereka rentan kehilangan fokus. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki arah dan tujuan yang jelas. Canva dan Quizizz menawarkan keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran, sehingga cocok untuk menjaga fokus mereka tetap pada materi. Dengan demikian, karakteristik generasi Z yang cepat, visual, kreatif, dan digital-minded menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif. Guru tidak lagi bisa mengandalkan metode ceramah tradisional, melainkan harus beralih pada media digital yang interaktif dan adaptif. Di sinilah penggunaan Canva dan Quizizz menjadi sangat relevan sebagai jembatan antara gaya belajar siswa dan tujuan pendidikan modern. (Ahmad & Lia, 2023)

Peran Media Digital dalam Proses Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan. Proses belajar mengajar kini tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Menurut Munir (2017), media digital merupakan alat yang dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur teks, gambar, video, dan suara dalam satu kesatuan yang menarik. Hal ini sangat membantu siswa generasi Z yang lebih mudah memahami konsep melalui tampilan visual. (Darmawan, 2021)

Media digital juga memungkinkan guru untuk berinovasi dalam penyampaian materi. Jika dulu guru menjadi satu-satunya sumber informasi, kini guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mencari, memahami, dan menerapkan pengetahuan melalui berbagai sumber digital. Daryanto (2015) menjelaskan bahwa media digital berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan dunia pembelajaran, karena mampu mensimulasikan situasi dan pengalaman yang sulit dihadirkan di kelas. (Muhammad , 2020)

Selain itu, penggunaan media digital memperkuat konsep pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif. Mereka terlibat secara langsung melalui eksplorasi, diskusi, dan evaluasi digital. Guru dapat menggunakan berbagai platform seperti Canva dan Quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa. Berikut beberapa peran utama media digital dalam pembelajaran:

1. Sebagai alat bantu visualisasi konsep
Media digital membantu siswa memahami konsep abstrak melalui representasi visual. Canva, misalnya, memungkinkan guru membuat infografis atau slide interaktif yang memudahkan siswa memahami materi secara cepat dan menarik.
2. Sebagai sarana interaksi dan kolaborasi
Media digital memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru. Melalui platform digital, siswa dapat bekerja dalam kelompok, berdiskusi, atau berbagi hasil karya. Ini meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama, yang merupakan keterampilan penting abad ke-21.
3. Sebagai alat evaluasi dan umpan balik cepat
Media seperti Quizizz memberikan hasil evaluasi secara instan, sehingga siswa bisa mengetahui tingkat pemahaman mereka secara langsung. Umpan balik cepat ini meningkatkan motivasi belajar dan membantu guru menyesuaikan strategi pengajaran.
4. Sebagai sumber belajar yang fleksibel dan adaptif
Media digital menyediakan beragam sumber belajar yang bisa diakses sesuai kebutuhan. Siswa dapat belajar sesuai ritme dan minatnya masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan bermakna. (Putra, 2021)

Kelebihan dan Fungsi Media Canva dalam Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan modern, Canva hadir sebagai salah satu media digital yang mendukung pembelajaran kreatif dan visual. Canva memungkinkan guru maupun siswa untuk merancang materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik tanpa perlu kemampuan desain profesional. Menurut Sadiman (2018), media visual seperti infografis dan poster dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan Canva, hal ini menjadi lebih mudah dilakukan secara cepat dan praktis.

Selain itu, Canva tidak hanya memudahkan guru dalam menyusun bahan ajar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi. Siswa dapat diminta membuat desain infografis sebagai bentuk tugas atau evaluasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan kreatif. Canva menjadi sarana yang menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkreasi. Adapun kelebihan Canva dalam pembelajaran:

1. Tampilan menarik dan mudah digunakan : Canva memiliki antarmuka yang sederhana, dengan ribuan template gratis yang dapat disesuaikan. Guru dan siswa dapat membuat materi visual dengan cepat tanpa kesulitan teknis.
 2. Meningkatkan motivasi belajar : Visual yang indah memicu rasa ingin tahu dan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran.
 3. Meningkatkan pemahaman konsep : Kombinasi teks, warna, dan gambar memudahkan siswa memahami materi kompleks menjadi lebih sederhana.
-

4. Mendorong kreativitas siswa : Canva memungkinkan siswa mengekspresikan pemahamannya melalui desain yang mereka buat sendiri. (Rahmawati, 2022)

Tak hanya kelebihan berikut beberapa fungsi dari media canva :

1. Sebagai media presentasi interaktif, menggantikan PowerPoint dengan desain yang lebih modern.
2. Sebagai alat bantu evaluasi, di mana siswa membuat produk visual untuk menunjukkan pemahaman.
3. Sebagai alat promosi nilai estetika, melatih siswa menghargai keindahan dan keteraturan dalam penyajian informasi. (Dian & Yuliani, 2022)

Kelebihan dan Fungsi Media Quizizz dalam Evaluasi

Quizizz adalah platform digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk membantu guru melakukan evaluasi dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui ponsel atau laptop. Menurut Salsabila (2020), pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur hiburan dengan proses belajar.

Selain memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan, Quizizz juga mempermudah guru dalam memantau hasil belajar secara instan. Data hasil kuis dapat langsung diunduh, dianalisis, dan dijadikan dasar untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Guru tidak perlu lagi mengoreksi satu per satu jawaban siswa secara manual. Kelebihan Quizizz:

1. Menyenangkan dan interaktif : kuis dikemas seperti permainan dengan poin, avatar, dan papan skor yang meningkatkan semangat siswa.
2. Umpan balik real-time : siswa langsung mengetahui hasil dan jawaban benar-salahnya.
3. Akses fleksibel : bisa digunakan di mana saja, kapan saja, dan di berbagai perangkat.
4. Data hasil otomatis : guru dapat melihat laporan nilai, tingkat kesulitan soal, dan pola kesalahan siswa. (s, 2021)

Fungsi Quizizz dalam evaluasi:

1. Sebagai alat asesmen formatif, untuk memantau perkembangan belajar siswa selama proses pembelajaran.
2. Sebagai alat asesmen sumatif, untuk menilai hasil akhir pembelajaran.
3. Sebagai alat pembelajaran interaktif, karena membuat siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dengan semangat kompetisi. (Dian & Yuliani, 2022)

Dampak Kombinasi Canva dan Quizizz terhadap Evaluasi Belajar

Penggunaan Canva dan Quizizz secara bersamaan menciptakan suasana pembelajaran yang seimbang antara penyampaian materi dan evaluasi hasil. Canva berperan dalam menarik perhatian dan memperjelas materi, sementara Quizizz memperkuat proses evaluasi dengan cara yang menyenangkan. Kedua media ini saling melengkapi Canva memperindah proses belajar, Quizizz mempercepat proses menilai hasil belajar.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2010) dalam taksonomi pembelajaran revisinya, pembelajaran efektif terjadi jika ada keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Canva mendukung ranah kognitif dan afektif melalui visualisasi yang menarik, sedangkan Quizizz mengasah kognitif dan psikomotorik melalui aktivitas interaktif. Dengan demikian, kombinasi keduanya membantu siswa belajar sekaligus menilai pemahamannya sendiri. Guru yang menggunakan dua media ini juga cenderung memiliki keterlibatan yang lebih tinggi

dalam proses mengajar. Mereka lebih kreatif dalam menyajikan materi dan lebih cepat dalam mengoreksi hasil evaluasi. Sementara siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih fokus ketika belajar dengan Canva dan lebih semangat ketika mengikuti evaluasi di Quizizz.

Dampak kombinasi Canva dan Quizizz:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa : tampilan menarik dan evaluasi menyenangkan menciptakan pengalaman positif terhadap pembelajaran.
2. Meningkatkan efektivitas evaluasi : guru mendapatkan hasil yang cepat dan akurat, siswa memahami hasil secara langsung.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa : siswa tidak hanya belajar, tapi juga terlibat dalam pembuatan dan penilaian.
4. Menciptakan pembelajaran bermakna : siswa belajar bukan hanya untuk nilai, tetapi juga untuk memahami dan menikmati prosesnya. (Muhammad , 2020)

Kemudahan Evaluasi Bagi Guru dan Siswa

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana melakukan evaluasi belajar yang cepat, akurat, dan menyenangkan. Dengan hadirnya Canva dan Quizizz, tantangan ini mulai teratasi. Guru kini dapat mempersiapkan dan melaksanakan evaluasi dengan lebih efisien, sedangkan siswa dapat mengikuti evaluasi tanpa merasa terbebani. Canva membantu guru dalam merancang instrumen penilaian yang menarik, seperti lembar kerja visual atau proyek kreatif. Sementara Quizizz mengubah proses evaluasi menjadi kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Menurut Rusman (2018), media digital yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas evaluasi karena siswa terlibat aktif dalam proses penilaian.

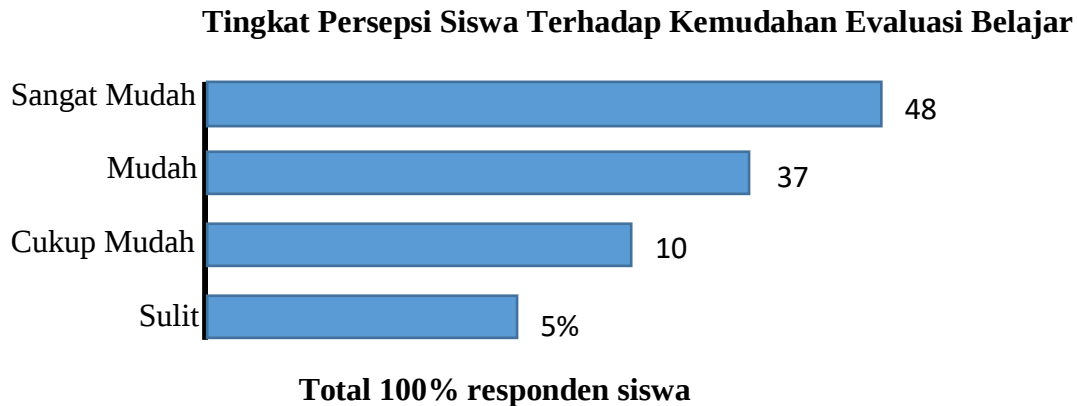
Selain itu, media digital mempercepat waktu guru dalam mengoreksi hasil. Guru tidak lagi perlu melakukan pemeriksaan manual karena sistem Quizizz menampilkan hasil secara otomatis. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2019) bahwa efektivitas evaluasi ditentukan oleh kecepatan, keakuratan, dan kemudahan dalam memperoleh hasil. Dari sisi siswa, kemudahan evaluasi membuat mereka lebih percaya diri. Mereka dapat mengetahui hasil belajar secara langsung dan memperbaiki kesalahan di pertemuan berikutnya. Canva membantu mereka memahami materi sebelum evaluasi, sedangkan Quizizz membantu mereka menguji pemahaman dengan cepat. (Nur & Ahmad, 2023)

Kemudahan evaluasi yang dihasilkan dari Canva dan Quizizz:

1. Efisiensi waktu : guru dapat menyiapkan dan mengoreksi evaluasi dengan lebih cepat.
2. Keakuratan penilaian : hasil evaluasi otomatis dan objektif.
3. Transparansi hasil : siswa dapat melihat nilai dan jawaban benar-salah secara langsung.
4. Peningkatan motivasi : suasana evaluasi yang menyenangkan mengurangi rasa takut terhadap ujian.
5. Kolaborasi guru-siswa : guru dan siswa bekerja sama dalam memperbaiki hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa generasi Z di beberapa sekolah menengah yang telah menggunakan media Canva dan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi, ditemukan sejumlah temuan menarik yang menggambarkan perubahan signifikan terhadap kemudahan dan efektivitas proses evaluasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui penyebaran angket serta wawancara terbuka. Dari total 120 responden, sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa penggunaan media digital tersebut membuat proses belajar dan evaluasi terasa lebih ringan, menyenangkan, dan tidak menegangkan. Sementara itu, 90% guru yang menjadi responden menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam mempercepat proses penilaian dan menghemat waktu persiapan.

Untuk memperjelas hasil tersebut, dapat digambarkan dalam diagram berikut yang menunjukkan tingkat persepsi siswa terhadap kemudahan evaluasi menggunakan Canva dan Quizizz:



Data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat mudah mengikuti evaluasi menggunakan Canva dan Quizizz. Mereka menilai kedua media ini menghadirkan suasana belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan (Dian & Yuliani, 2022). Salah satu siswa bahkan menyatakan, “Kalau pakai Quizizz itu seperti main game, jadi saya tidak merasa sedang ujian. Hasilnya juga langsung keluar, jadi tahu mana yang salah.” Sementara dalam konteks penggunaan Canva, banyak siswa mengungkapkan bahwa media ini membuat tugas proyek lebih menarik karena bisa mengekspresikan ide dan kreativitas mereka.

Dari sisi guru, hasil penelitian juga menunjukkan dampak positif yang signifikan. Sebanyak 92% guru menyatakan bahwa Canva membantu mereka dalam menyiapkan materi dengan tampilan yang lebih profesional dan efisien. Mereka tidak perlu lagi membuat desain secara manual, karena Canva menyediakan banyak template menarik yang bisa langsung digunakan. Selain itu, 89% guru menyebutkan bahwa Quizizz memberikan kemudahan dalam proses koreksi hasil ujian dan pengumpulan data nilai secara otomatis. Dengan demikian, guru bisa lebih fokus pada analisis hasil belajar siswa ketimbang menghabiskan waktu untuk pekerjaan administratif seperti memeriksa lembar jawaban.

Penelitian ini juga menemukan bahwa integrasi Canva dan Quizizz berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena merasa dilibatkan secara aktif dan kreatif. Sebanyak 81% responden mengaku lebih fokus ketika guru menggunakan Canva dalam menjelaskan materi, karena tampilan visual yang menarik membantu mereka memahami konsep secara lebih cepat. Selain itu, 76% siswa merasa lebih berani untuk mencoba menjawab pertanyaan saat evaluasi dengan Quizizz karena sistemnya yang interaktif dan tidak menegangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memotivasi siswa.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru PAI dan guru umum lainnya, mereka menilai penggunaan Canva dan Quizizz juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan reflektif. Guru dapat berkolaborasi dengan siswa dalam pembuatan materi visual, sementara hasil evaluasi dari Quizizz bisa dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan strategi mengajar. Salah satu guru menyatakan bahwa “Setelah memakai Quizizz, saya bisa langsung melihat bagian mana siswa banyak salah. Jadi, saya tahu materi mana yang perlu saya ulang.” Hal ini memperkuat bahwa

media digital bukan hanya sekadar alat bantu teknis, tetapi juga alat diagnostik yang membantu guru memahami kebutuhan belajar siswa secara lebih spesifik.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan hubungan positif antara penggunaan Canva dan Quizizz terhadap peningkatan efektivitas evaluasi. Analisis korelasi sederhana menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan kedua media tersebut, semakin tinggi pula tingkat kemudahan evaluasi yang dirasakan guru dan siswa (Ghazali, 2020). Korelasi yang ditemukan memiliki nilai $r = 0,86$, yang termasuk kategori hubungan sangat kuat. Ini berarti bahwa pengaruh kedua media ini terhadap kemudahan evaluasi belajar memang nyata dan signifikan, bukan sekadar kebetulan. Selain itu, siswa yang terlibat aktif dalam pembuatan konten menggunakan Canva dan mengikuti evaluasi melalui Quizizz menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 12–15% dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dari observasi lapangan, tampak bahwa pembelajaran dengan Canva dan Quizizz menciptakan suasana yang lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa lebih banyak berdiskusi, saling membantu dalam memahami materi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka merasa proses belajar bukan hanya tentang menghafal, tetapi tentang berkreasi dan berpartisipasi aktif. Guru pun menjadi lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital karena hasilnya langsung terlihat dalam peningkatan pemahaman dan keaktifan siswa di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dan Quizizz membawa dampak nyata terhadap kemudahan evaluasi belajar siswa generasi Z. Tidak hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi guru dalam melakukan penilaian, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kreativitas, serta kemandirian siswa dalam belajar. Dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi Z yang visual, cepat, dan digital dua media ini terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara cara mengajar tradisional dan kebutuhan pembelajaran modern. Hasil ini menjadi dasar penting bagi lembaga pendidikan untuk terus mendorong inovasi teknologi dalam sistem evaluasi pembelajaran di masa mendatang. (Muhammad, 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dan Quizizz memberikan dampak positif dalam mempermudah evaluasi belajar siswa generasi Z. Canva membantu menghadirkan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Keduanya mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik belajar generasi Z yang visual, cepat, dan akrab dengan teknologi.

Bagi guru, kedua media ini juga mempermudah proses penyusunan materi hingga penilaian karena hasil evaluasi dapat diperoleh secara otomatis dan efisien. Selain meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa, integrasi Canva dan Quizizz juga memperkuat kualitas pembelajaran yang kreatif, relevan, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Dengan demikian, penggunaan kedua media ini bukan sekadar tren, tetapi bagian penting dari upaya mewujudkan pembelajaran yang modern, adaptif, dan bermakna.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, S., & Lia, P. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital : Konsep, Praktik, Dan Implikasinya*. Malang: Umm Press.
- Ananda, R., & Muhammad, F. (2022). *Inovasi Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, D. (2021). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Dan Pengembangannya Di Sekolah*.
-

Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Dian, R., & Yuliani, T. (2022). Integrasi Aplikasi Canva Dan Quizziz Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Teknologi*, 89 - 98.
- Ghazali, I. (2020). *Pendidikan Digital Untuk Generasi Milenial Dan Z*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhammad , A. (2020). Penggunaan Media Interaktif Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 45 - 53.
- Nur, F., & Ahmad, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Generasi Z. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 67 - 79.
- Putra. (2021). *Generasi Z Dan Tantangan Pendidikan Di Era Digital*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Modern*, 112 - 124.
- S, A. (2021). *Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta : Prenada Media Group.
-