

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva & Quizizz Bagi Guru di SMAN 3 Banyuasin 1

Sulton Nawawi^{1*}, Abid Djazuli² Indawan³, Fatimah⁴ Gusmiatun⁵ Helwan Kasra⁶, Ahmad Ghifari⁷ Gumar Herudiansyah⁸ Bimo Rizki Priambudi⁹ Aldo Sapta Pratama¹⁰

Universitas Muhammadiyah Palembang

Email: sulton_nawawi@um-palembang.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 20 Desember 2023

Direvisi : 28 Desember 2023

Disetujui : 15 April 2024

Kata Kunci :

Canva; Quizizz; Guru

ABSTRAK

Abad 21 yang dikenal semua orang sebagai abad pengetahuan yang merupakan landasan utama untuk berbagai aspek kehidupan. Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu ketrampilan yang harus dimiliki dalam memasuki abad 21 adalah penguasaan teknologi informasi atau *ICT Literacy* (Literasi TIK). Salah satu teknologi informasi yang saat ini dapat digunakan yaitu *Canva & Quizizz*. Namun saat ini Namun, di sisi lain ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui penggunaan aplikasi *Canva & Quizizz* untuk membantu pembuatan media pembelajaran, diantaranya yakni guru di SMAN 3 Banyuasin 1. Oleh karena itu, diperlukan suatu pelatihan untuk menggunakan aplikasi *Canva & Quizizz* bagi guru yang bertujuan untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran digital di SMAN 3 Banyuasin 1. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru yang belum pernah menggunakan aplikasi *Canva & Quizizz* sebelumnya, hingga dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi informasi, dampaknya terhadap pembelajaran diantaranya guru dapat mengetahui cara pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, pembelajaran menjadi lebih berkreasi dan tidak monoton, terdapat perubahan dari pembelajaran yang hanya biasa saja menjadi lebih baik dan menyenangkan

ARTICLE INFO

Article History :

Received: 20 December 2023

Revised: 28 December 2023

Accepted: 15 April 2024

Keywords:

Canva; Quiz; Teacher

ABSTRACT

The 21st century is known to everyone as the century of knowledge, which is the foundation for various aspects of life. The 21st-century learning paradigm emphasizes students' ability to think critically, connect science with the real world, master information technology, communicate, and collaborate. One of the skills that must be possessed in entering the 21st century is mastery of information technology or ICT Literacy. One of the information technologies that can currently be used is Canva Quizizz. However, on the other hand, many teachers still do not know how to use the Canva & Quizizz application to help create learning media, including teachers at SMAN 3 Banyuasin 1. Therefore, teachers need training to use the Canva Quizizz application, which aims to increase the diversity of digital learning media at SMAN 3 Banyuasin 1. This training can provide new insights to teachers who have never used the Canva & Quizizz application before so that they can apply it in learning activities. The impact of information technology on learning includes teachers finding out how to create more creative learning media; learning becomes more creative and not monotonous, and there is a change from ordinary learning to better and more fun.

1. Pendahuluan

Membangun keberadaan bangsa Indonesia yang berkarakter pada abad 21 merupakan tantangan bagi bangsa Indonesia. Hal ini dapat terwujud jika setiap warga negara Indonesia mempunyai kemauan dan karakter yang kuat dalam rangka membangun peradaban bangsa. Abad 21 populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Restu et al., 2022).

Abad 21 yang dikenal semua orang sebagai abad pengetahuan yang merupakan landasan utama untuk berbagai aspek kehidupan. Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu ketrampilan yang harus dimiliki dalam memasuki abad 21 adalah penguasaan teknologi informasi atau *ICT Literacy* (Literasi TIK) (Sole & Anggraeni, 2018).

Peserta didik di era TIK seperti sekarang, yang akan dihadapi adalah peserta didik yang lahir dan berkembang di era digital, maka suka tidak suka, mau tidak mau guru pun harus memiliki literasi teknologi yang tinggi. Pemanfaatan teknologi informasi akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan, juga dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Salah satu teknologi informasi yang saat ini dapat digunakan yaitu *Canva & Quizizz*.

Canva adalah program desain *online* yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, papan buletin, dan lainnya. Kelebihan aplikasi *Canva* dapat yaitu; (1) Memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Hamran et al., 2023).

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang dapat menunjang proses belajar. *Quizizz* digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi proses pembelajaran. *Quizizz* memiliki berbagai jenis pertanyaan yang dapat dijawab oleh siapa saja. Pengguna dapat membuat pertanyaan mereka sendiri dan menambahkan gambar dan video ke pertanyaan mereka. Pertanyaan bisa dalam format pilihan ganda, survei, atau esai (Murinto et al., 2023). *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk saling memotivasi dan meningkatkan hasil belajar, peserta didik juga dapat mengikuti kuis secara paralel dengan kelas dan melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat (Asma et al., 2023).

Penggunaan aplikasi *Canva & Quizizz* dalam proses pembelajaran dikelas memberikan hal positif dan efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik belajar di kelas. penggunaan *canva* sangat efektif dalam memberikan gambaran materi secara ringkas, padat dan menarik perhatian peserta didik. berbagai macam bentuk *template* yang tersedia dapat memudahkan guru dalam mengolah materi yang akan disampaikan. Penggunaan *quizizz* memberikan dampak yang sangat baik, dengan *quizizz* menjadikan siswa lebih meningkatkan daya saing dalam mengerjakan kuis

secara online. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk media berbasis IT sangat membantu dalam pembelajaran (Kusumawati, 2022).

Namun saat ini Namun, di sisi lain ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui penggunaan aplikasi Canva & Quizizz untuk membantu pembuatan media pembelajaran, diantaranya yakni guru di SMAN 3 Banyuasin 1. Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK) sebagai lembaga penghasil calon pendidik/guru perlu membekali guru dan calon guru untuk terampil menggunakan teknologi terutama TIK, karena tantangan guru masa depan berkaitan dengan TIK. Oleh karena itu, diperlukan suatu pelatihan untuk menggunakan aplikasi *Canva* & *Quizizz* bagi guru yang bertujuan untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran digital di SMAN 3 Banyuasin 1. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru yang belum pernah menggunakan aplikasi *Canva* & *Quizizz* sebelumnya, hingga dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan pemanfaatan teknologi informasi, dampaknya terhadap pembelajaran diantaranya guru dapat mengetahui cara pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, pembelajaran menjadi lebih berkreasi dan tidak monoton, terdapat perubahan dari pembelajaran yang hanya biasa saja menjadi lebih baik dan menyenangkan (Ayunia Lestari et al., 2022).

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz* dilaksanakan di SMAN 3 Banyuasin 1. Peserta kegiatan ini yaitu Guru yang ada di SMAN 3 Banyuasin 1 dengan jumlah 30 Guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2023 berkolaborasi dengan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhamamadiyah Palembang. Adapun kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Ceramah digunakan oleh pemateri untuk menjelaskan materi yang berkaitan dengan pengertian, manfaat, menu, serta cara penggunaan aplikasi *canva* & *quizizz*.
- b. Simulasi/Praktik digunakan untuk praktik menggunakan aplikasi *canva* & *quizizz*.
- c. Diskusi digunakan untuk memperdalam materi bahasan baik bentuk tanya jawab.

Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan menguasai pelaksanaan kegiatan dan materi yang diberikan selama kegiatan, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan survei kepada peserta pelatihan (Syamsuriwal et al., 2022)

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dengan tema pelatihan pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz* dilaksanakan di SMAN 3 Banyuasin 1 pada tanggal 28 Februari 2023. Kegiatan ini diikuti oleh beberapa dosen sebagai pemateri, kepala sekolah dan guru-guru bidang studi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir. Pada tahapan persiapan pertama kali yang dilakukan adalah permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat kepada kepala sekolah SMAN 3 Banyuasin 1. Kegiatan persiapan selanjutnya melakukan kegiatan melaksanakan survei untuk mengetahui lokasi yang akan menjadi tempat pelatihan dan jumlah peserta kegiatan. Tahapan persiapan selanjutnya adalah mempersiapkan materi tentang pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz*.

Setelah tahapan persiapan selesai, tahapan selanjutnya adalah tahapan pelaksanaan yaitu pemaparan, kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap, tahap pertama yaitu pengisian materi oleh pembicara mengenai pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz*. Kemudian tahap yang kedua yaitu praktik penggunaan aplikasi *canva* & *quizizz* oleh Guru. Masing-masing peserta praktik dengan dibimbing langsung oleh pembicara dan dibantu oleh panitia. Menurut (Rizal et al., 2023) melalui kegiatan berlatih & praktik secara langsung dan dilakukan secara terus menerus memiliki potensi positif peningkatan keterampilan yang signifikan. Lalu tahap ketiga adalah evaluasi, evaluasi dilakukan dengan memberikan link *google form*, masing-masing peserta mengisi. Tujuan evaluasi ini untuk melihat pelatihan pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz* yang diberikan apakah bermanfaat dan mendapatkan hasil yang positif.

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *canva* & *quizizz* bagi guru di sekolah dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan *techonological knowledge* yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan TPACK. TPACK sebagai kerangka kerja dibutuhkan untuk guru di abad ke-21 yang menjadi hal pokok yang harus digiatkan sebagaimana yang telah digalakkan di negara-negara maju (Arifin et al., 2021). Kerangka kerja TPACK bila diselaraskan dengan aspek pedagogis dan keterampilan abad 21 akan memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk mempelajari dan mendukung pengembangan TPACK guru yang mendukung keterampilan abad 21 (Lukman et al., 2022).

Dengan menggunakan teknologi berupa media pembelajaran berbasis *canva*, membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, mampu meningkatkan keberhasilan dalam pencapaian hasil yang optimal (Andriani et al., 2023). Pemanfaatan aplikasi *quizizz* efektif dalam meningkatkan pencapaian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran dan memperkuat pemahaman (Fauziah* & Hadi, 2023).



Gambar 1. Narasumber dan Peserta Kegiatan Pelatihan *Canva* & *Quizizz*

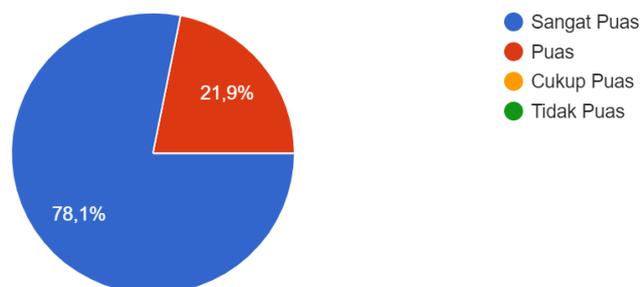


Gambar 2. Sesi Pendampingan Kegiatan Pelatihan *Canva & Quizizz*



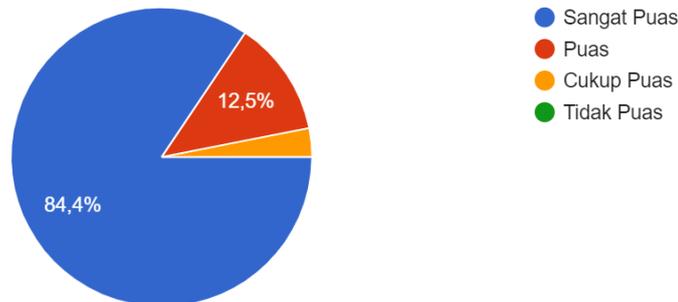
Gambar 3. Sesi Pendampingan Kegiatan Pelatihan *Canva & Quizizz*

Sebagai alat ukur keberhasilan dari pelatihan yang telah diberikan, kami memberikan quisioner kepada Guru SMAN 3 Banyuwangi 1. Quisioner yang diisi oleh guru pada indikator ke-1 berkaitan dengan kepuasan mengenai metode atau cara penyampaian narasumber dalam kegiatan "Pelatihan Pemanfaatan *Canva & Quizizz*" yang telah dilaksanakan hasilnya 78,1% menjawab sangat puas dan 21,9% menjawab puas.



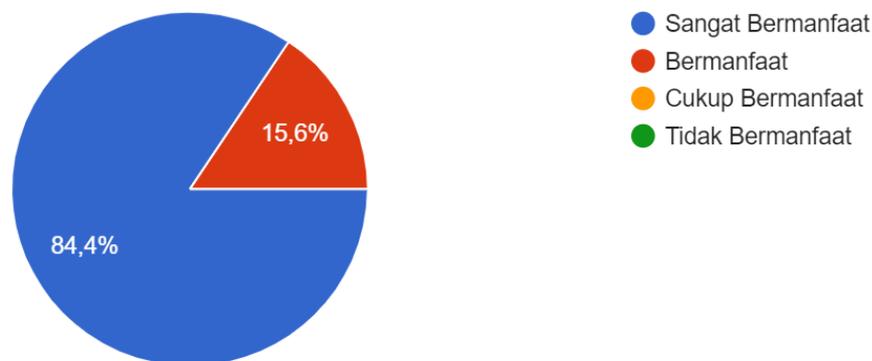
Gambar 4. Hasil quisioner tentang metode atau cara penyampaian narasumber dalam kegiatan PKM

Pada indikator ke-2 berkaitan dengan kepuasan mengenai pelaksanaan kegiatan "Pelatihan Pemanfaatan *Canva* & *Quizizz*" yang telah dilaksanakan oleh tim LPPM Universitas Muhammadiyah Palembang, hasilnya 84,4% menjawab sangat puas, 12,5% menjawab puas, 3,1% menjawab cukup puas.



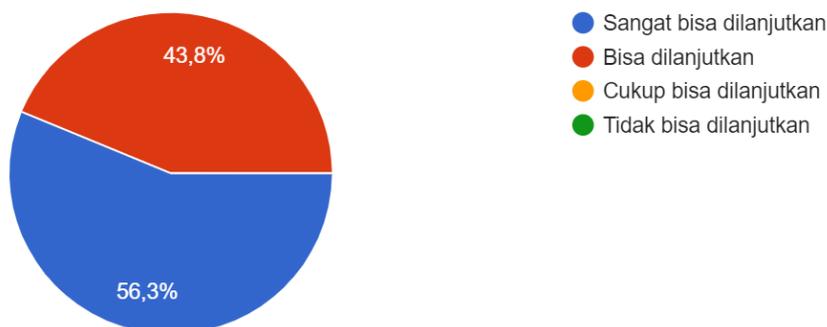
Gambar 5. Hasil quisioner tentang kepuasan mengenai pelaksanaan kegiatan PKM

Pada indikator ke-3 berkaitan dengan kebermanfaatan kegiatan "Pelatihan Pemanfaatan *Canva* & *Quizizz*" yang telah dilaksanakan, hasilnya 84,4% menjawab sangat bermanfaat dan 15,6% menjawab bermanfaat. Sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian pelatihan desain menggunakan *canva* dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam hal keterampilan maupun inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi para siswa (Isnaini et al., 2021)



Gambar 6. Hasil quisioner tentang kebermanfaatan kegiatan PKM

Pada indikator ke-4 berkaitan dengan apakah kegiatan "Pelatihan Pemanfaatan *Canva* & *Quizizz*" yang telah dilaksanakan dapat dilanjutkan oleh mitra pengabdian, hasilnya 56,2% menjawab sangat bisa dilanjutkan dan 43,8% menjawab bisa dilanjutkan. Sejalan dengan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Tonra et al., 2023) Pelatihan *canva* sebaiknya dilanjutkan karena sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 7. Hasil quisioner tentang keberlanjutan kegiatan PKM

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat tentang Pelatihan Pemanfaatan *Canva & Quizizz* yang sudah dilakukan untuk Guru di SMAN 3 Banyuasin 1 dapat disimpulkan bahwa Guru tersebut telah memiliki kepehaman dan ketertarikan dalam menggunakan aplikasi *Canva & Quizizz*, terlihat dari hasil kuesioner yang diberikan dan memperoleh hasil yang positif. Selanjutnya semoga nantinya Guru di SMAN 3 Banyuasin 1 dapat menerapkan aplikasi *Canva & Quizizz* dalam proses pembelajaran di kelas kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih tertarik dan hasil pembelajaran meningkat.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Palembang yang memberikan dana dan dukungan untuk kegiatan pengabdian masyarakat, serta terima kasih juga kepada Civitas Akademika SMAN 3 Banyuasin 1 yang telah bersedia menjadi mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

- Andriani, A., Putra, L. D., Astuti, Y. P., & Aprilia, S. (2023). Keterampilan Guru dalam Pemanfaatan Canva dan Quizizz Pada Pembelajaran Ipa di SD Negeri Kotagede 3. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(4), 681. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.49292>
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Aziz, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Universitas Negeri Makasar*, 468–472.
- Asma, A., Jannah, M., Mawardati, R., Juliana, J., & Fitria, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Google Form dan Quizizz. *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.55616/ikhlas.v1i1.411>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9

Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.

Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/10.24815/JIMPS.V8I3.26049>

Hamran, Devila, R., Akib, I., Agung, E. E., & Hamriani. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep. *INCIDENTAL : Journal Of Community Service and Empowerment*, 2(1), 108–122.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

Kusumawati, R. (2022). *Belajar Menyenangkan Dengan Canva dan Quizizz*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/belajar-menyenangkan-dengan-canva-dan-quizizz/>

Lukman, H. S., Sutisnawati, A., Setiani, A., & Muhsanah, N. (2022). MODEL TPACK-21 Guru Sekolah Dasar di Kota Sukabumi. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 398. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.12712>

Murinto, Akhtawan, A., & Wijayanti, D. (2023). Pelatihan Aplikasi Quizizz dan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Di SSVS Junior High School Hat Yai, Songkhla, Thailand. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 104–110.

Restu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I2.2082>

Rizal, R., Surahman, E., & Suhendi, H. Y. (2023). Pelatihan Media dan Alat Evaluasi Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mempersiapkan Kurikulum Merdeka. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4616–4627. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17104>

Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.36312/E-SAINTIKA.V2I1.79>

Syamsuriwal, Miftah, & Jarnawi, M. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Bagi Guru SMP Kota Palu. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 10(1).

Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133. <https://doi.org/10.21067/JPM.V8I1.7152>