

## **IMPLEMENTASI CANVA DAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DIGITAL GURU SMP**

Saripuddin<sup>1</sup>, Melissa Puspita<sup>2</sup>, Anin Asnidar<sup>3</sup>, Saati<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>4</sup>SMP Negeri 1 Galesong Selatan

<sup>1</sup>54121pu001n@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to describe the implementation process and analyze the impact of workshops on the use of Canva visual media and Quizizz digital quizzes in enhancing the digital pedagogical competence of junior high school teachers at UPT SMPN 1 and 2 Galesong Selatan. The main problem faced by teachers is the dominance of conventional teaching methods and the low utilization of digital media. The evaluation results showed an average teacher satisfaction score of 4.4 out of 5.0 (very high category). The activity successfully improved teachers' ability to design engaging and interactive learning media. These findings are consistent with studies by Patto dkk. (2025) and Dewi & Febriyanti (2025), which indicate that the use of Canva and Quizizz effectively increases student engagement and teachers' digital literacy.*

**Keywords:** *digital pedagogical competence, canva, quizizz, junior high school teachers*

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi serta menganalisis dampak workshop penggunaan media visual Canva dan kuis digital Quizizz terhadap peningkatan kompetensi pedagogik digital guru di UPT SMPN 1 dan 2 Galesong Selatan. Masalah utama yang dihadapi guru adalah dominasi metode pembelajaran konvensional dan rendahnya pemanfaatan media digital. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata skor kepuasan guru sebesar 4,4 dari skala 5,0 (kategori sangat tinggi). Kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Patto dkk. (2025) dan Dewi & Febriyanti (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan Quizizz efektif meningkatkan keterlibatan siswa serta literasi digital guru.

**Kata Kunci:** Kompetensi Pedagogik Digital, Canva, Quizizz, Guru SMP

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru merancang dan menyampaikan pembelajaran. Guru kini dituntut memiliki kompetensi pedagogik digital yang mampu mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Namun, hasil observasi awal di UPT SMPN 1 dan 2 Galesong Selatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan pemanfaatan media digital yang terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa di kelas.

Menurut Kartiwi dan Rostikawati (2022), penggunaan platform Canva dan Quizizz dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pemanfaatan Canva sebagai media visual memungkinkan guru merancang materi ajar yang menarik secara estetika dan mudah dipahami, sedangkan Quizizz mendukung evaluasi pembelajaran berbasis

gamifikasi yang menyenangkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bagian dari program KKN-DIK Universitas Muhammadiyah Makassar dengan tujuan meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan langsung pembuatan media ajar berbasis Canva dan kuis digital berbasis Quizizz. Hasil penelitian serupa oleh Lestari dan Aini (2024) di Lombok juga menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital setelah mengikuti pelatihan berbasis platform interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama, sekaligus menjadi model implementasi pelatihan digital bagi pendidik di era transformasi pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 September 2025 di Aula

SMPN 2 Galesong Selatan dengan melibatkan 25 guru dari berbagai mata pelajaran. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan, untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kebutuhan guru terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran; (2) workshop praktik, berupa pelatihan langsung pembuatan media ajar menggunakan Canva dan penyusunan kuis interaktif dengan Quizizz; (3) implementasi mandiri, di mana peserta menerapkan hasil pelatihan dalam perancangan media ajar sesuai mata pelajaran masing-masing; dan (4) evaluasi hasil kegiatan, yang bertujuan menilai efektivitas dan keterterapan pelatihan.

Instrumen penelitian menggunakan angket berbasis skala Likert untuk mengukur tingkat pemahaman, kemudahan, dan relevansi penggunaan Canva dan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, observasi langsung dilakukan selama kegiatan untuk menilai perubahan tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta dalam memanfaatkan media digital pembelajaran.



Gambar 1. Suasana pembukaan kegiatan workshop

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata skor kepuasan guru serta menafsirkan hasil tanggapan kualitatif dari pertanyaan terbuka. Hasil pengamatan dan respon peserta digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki pada kegiatan berikutnya.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan workshop dilaksanakan secara interaktif dan menunjukkan antusiasme tinggi dari para peserta. Pada sesi awal, guru diperkenalkan dengan akun Canva for Education yang memungkinkan akses fitur premium secara gratis. Peserta dilatih membuat media ajar digital berupa infografis dan presentasi visual yang menarik serta sesuai dengan konteks mata pelajaran masing-masing. Selanjutnya, pada sesi kedua, guru belajar membuat instrumen evaluasi berbasis kuis menggunakan Quizizz, yang dilengkapi dengan sistem poin, papan peringkat, serta laporan hasil belajar siswa secara otomatis.



Gambar 2. Peserta workshop sedang melakukan praktik pembuatan media ajar digital menggunakan perangkat masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu hari penuh dan menghasilkan peningkatan

keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket kepuasan, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Analisis Angket Kepuasan Guru**

| Indikator Penilaian                        | Rata-Rata Skor (1-5) | Kategori      |
|--------------------------------------------|----------------------|---------------|
| Pemahaman fitur Canva                      | 4,5                  | Sangat Tinggi |
| Kemampuan membuat kuis di Quizizz          | 4,2                  | Tinggi        |
| Relevansi materi dengan kebutuhan mengajar | 4,7                  | Sangat Tinggi |
| Kemudahan penerapan di kelas               | 4,3                  | Tinggi        |
| Rata-rata total                            | 4,4                  | Sangat Tinggi |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru menilai pelatihan ini sangat bermanfaat, relevan, dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Rata-rata skor kepuasan sebesar 4,4 (kategori sangat tinggi) menegaskan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Darmawanti (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti Canva dan Quizizz dapat meningkatkan hasil

belajar siswa serta mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran daring. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berpengaruh positif terhadap kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Para peserta merasa lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran digital dan menunjukkan semangat untuk berinovasi dalam merancang kegiatan belajar.

Menurut Patto dkk. (2025), pelatihan berkelanjutan diperlukan agar kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital dapat terus berkembang seiring dengan dinamika teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kesadaran guru terhadap pentingnya transformasi digital dalam pendidikan abad ke-21.

#### **D. Kesimpulan**

Workshop penggunaan Canva dan Quizizz di UPT SMPN 1 dan 2 Galesong Selatan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru. Kegiatan

pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam merancang media ajar digital dan evaluasi berbasis kuis interaktif, tetapi juga menumbuhkan motivasi serta kepercayaan diri untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan workshop secara interaktif berhasil menciptakan pengalaman belajar kolaboratif yang mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi, menegaskan bahwa penggunaan Canva dan Quizizz dapat menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas dan dukungan infrastruktur jaringan internet yang memadai. Selain itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan efektivitas pedagogi digital guru di berbagai jenjang pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmawanti, E. (2022). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi melalui media Canva dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran daring. *Jurnal Inspiratif Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Dewi, R. K., & Febriyanti, R. (2025). Analisis efektivitas penggunaan platform digital Canva dan Quizizz terhadap kemampuan belajar siswa pada pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media Canva dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Jurnal Semantik*, 11(1), 61–70.
- Lestari, I. D., & Aini, R. Q. (2024). Workshop platform Canva dan Quizizz sebagai upaya peningkatan kompetensi TIK bagi guru SDN Semongkat. *Karya Pengabdian Masyarakat FKIP Samawa University*.
- Patto, M. S., Amin, I. Z., & Wahid, A. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui media visual Canva dan kuis digital bagi guru di SMP Negeri 2 Galesong Selatan. *Jurnal Manfaat*.