



Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Media Visual Canva dan Kuis Digital bagi Guru di SMP Negeri 2 Galesong Selatan

Improving Learning Quality through Canva Visual Media and Digital Quizzes for Teachers at SMP Negeri 2 Galesong Selatan

Muhamad Sarfito Patto^{1*}, Iskar Zulkarnain Amin², Abdul Wahid³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhamadiyah Makassar, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muhsarfito@gmail.com

Article History:

Naskah Masuk: 18 September 2025;

Revisi: 21 Oktober 2025;

Diterima: 28 November 2025;

Terbit: 30 November 2025.

Keywords: Canva; Digital Pedagogical Competence; Gamification; Quizizz; Teacher Training.

Abstract: *The educational transformation driven by Industry 4.0 and Society 5.0 requires teachers' digital pedagogical competence. Preliminary observations at SMP Negeri 2 Galesong Selatan, Takalar Regency, South Sulawesi, Indonesia, revealed a skills gap: conventional practices dominate while digital platforms remain underutilized. This community engagement program sought to bridge the gap through intensive training on Canva for visual learning media and Quizizz for gamified assessment. Conducted in August 2025 with 10 teachers across subjects, the program employed a participatory, four-stage procedure: preparation; socialization and pretest; training and coaching; and evaluation and posttest. Data were collected via observation, questionnaires, and knowledge tests, and analyzed descriptively and comparatively. Results indicate a marked improvement in teachers' digital competence: the average score increased from 45 (pretest) to 85 (posttest), an 88.9% gain. By indicator, improvements reached 112.5% for understanding Canva features, 95.5% for digital learning media creation, and 64% for using Quizizz. Qualitatively, teachers produced engaging posters/infographics and slide presentations and designed interactive quizzes with instant feedback, fostering more varied and participatory classroom dynamics. The training effectively enhanced teachers' digital literacy and confidence and supported a role shift from content deliverers to creative facilitators within student-centered learning. Replication and sustained coaching are recommended to consolidate a school-wide digital learning ecosystem.*

Abstrak

Transformasi pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut penguatan kompetensi pedagogis digital guru. Observasi awal di SMP Negeri 2 Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan, menunjukkan kesenjangan keterampilan: praktik konvensional masih dominan dan pemanfaatan platform digital belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan intensif pemanfaatan Canva untuk pengembangan media visual dan Quizizz untuk evaluasi berbasis gamifikasi. Pelatihan dilaksanakan pada Agustus 2025 dengan melibatkan 10 guru lintas mata pelajaran melalui pendekatan partisipatif dalam empat tahap: persiapan; sosialisasi dan pretest; pelatihan dan pendampingan; serta evaluasi dan posttest. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes pengetahuan; dianalisis secara deskriptif komparatif. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi yang besar: rata-rata skor pretest 45 meningkat menjadi 85 pada posttest (kenaikan 88,9%). Per indikator, peningkatan meliputi pemahaman fitur Canva 112,5%; pembuatan media ajar digital 95,5%; dan pemanfaatan Quizizz 64%. Secara kualitatif, guru mampu menghasilkan poster/infografis dan presentasi yang menarik serta merancang kuis interaktif dengan umpan balik instan, yang berdampak pada suasana belajar lebih variatif dan partisipatif. Pelatihan terbukti efektif meningkatkan literasi dan kepercayaan diri digital guru sekaligus mendorong pergeseran peran dari penyampai materi menjadi fasilitator kreatif dalam pembelajaran berpusat pada siswa. Replikasi dan pendampingan lanjutan direkomendasikan untuk memperkuat ekosistem pembelajaran digital di sekolah.

Kata Kunci: Canva; Gamifikasi; Kompetensi Pedagogis Digital; Pelatihan Guru; Quizizz.

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa disrupsi mendasar dalam dunia pendidikan, memaksa transformasi dari pembelajaran konvensional menuju

pembelajaran berbasis digital. Dalam konteks ini, guru memegang peran sentral bukan hanya sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pedagogi (Silitonga, 2025). Nafasabilla Z, (2025) menekankan bahwa guru modern diharapkan menguasai kompetensi pedagogis digital, yang mencakup kemampuan merancang pembelajaran kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa dengan memanfaatkan teknologi secara efektif. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang menekankan pada student-centered learning dan literasi digital.

Namun, kesenjangan antara tuntutan ideal dan realitas di lapangan masih cukup lebar. Banyak guru yang merasa kesulitan beradaptasi dengan cepatnya perubahan teknologi. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan minim media visual sering kali menyebabkan rendahnya atensi dan motivasi belajar siswa. Padahal, penggunaan media yang tepat sangat krusial dalam keberhasilan transfer pengetahuan.

Salah satu solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa adalah melalui visualisasi materi dan gamifikasi pembelajaran. Maniah, (2025) Canva hadir sebagai platform desain grafis yang user-friendly, memungkinkan guru yang tidak memiliki latar belakang desain untuk membuat bahan ajar visual (poster, infografis, slide) yang estetik dan menarik. Secara teoritis, materi visual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah (Jamaludin.F & Sedek.F, 2023).

Di sisi lain, integrasi evaluasi pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi seperti Quizizz menawarkan fitur kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan (Silfina & Salim, 2025). Menurut penelitian Liana, (2024) & Munawir et al., (2024), penggunaan media berbasis kuis digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui mekanisme umpan balik instan dan suasana belajar yang lebih hidup. Hal ini juga didukung oleh Kartiwi & Rostikawati, (2022) yang menemukan bahwa pemanfaatan Canva dan Quizizz secara simultan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi teks pelajaran.

Meskipun potensi teknologi pendidikan sangat besar, observasi awal di SMP Negeri 2 Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, menunjukkan kondisi yang kontradiktif. Sebagian besar guru di sekolah ini masih terpaku pada metode konvensional dan belum mengoptimalkan perangkat digital yang tersedia. Kendala utamanya bukan hanya pada ketersediaan alat, melainkan pada minimnya keterampilan teknis (technical skill) dan wawasan guru dalam mengoperasikan platform digital kekinian. Situasi ini berisiko membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan tertinggal dari perkembangan zaman.

Berdasarkan analisis situasi tersebut dan merujuk pada temuan Simanjorang, (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan media digital memiliki korelasi positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru dan hasil belajar siswa, maka intervensi melalui kegiatan pengabdian masyarakat menjadi sangat mendesak. Kegiatan ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan keterampilan digital guru di SMP Negeri 2 Galesong Selatan melalui pelatihan intensif pemanfaatan Canva dan Quizizz, dengan harapan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif dan berkualitas.

2. METODE

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada bulan Agustus 2025. Peserta terdiri atas 10 guru mata pelajaran dengan latar belakang yang beragam.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Prosedur pelaksanaan mencakup empat tahap utama:

1. **Persiapan:** Tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah, menyiapkan perangkat (laptop, proyektor, internet), dan menyusun modul pelatihan Canva serta kuis digital.
2. **Sosialisasi dan Pretest:** Peserta diberikan materi pengantar mengenai pentingnya inovasi media digital dan mengerjakan pretest untuk mengukur pengetahuan awal tentang Canva dan Quizizz.
3. **Pelatihan dan Pendampingan:** Kegiatan pelatihan dilakukan secara interaktif dengan demonstrasi fitur Canva (poster, infografis, presentasi) dan praktik membuat kuis digital di Quizizz. Peserta mendapat bimbingan individual untuk menghasilkan produk media ajar digital sesuai bidang ampuannya.
4. **Evaluasi dan Posttest:** Evaluasi dilakukan melalui perbandingan skor pretest–posttest dan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan.
5. **Data** dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes pengetahuan. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan melihat peningkatan nilai serta umpan balik peserta.

3. HASIL

Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman teknis guru. Berdasarkan data kuantitatif, kemampuan awal guru (pretest) tergolong rendah dengan rata-rata 45. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum pelatihan,

mayoritas guru di SMP Negeri 2 Galesong Selatan belum terpapar secara optimal terhadap penggunaan alat bantu ajar digital.

Setelah dilakukan pelatihan dengan metode demonstrasi dan pendampingan intensif (*coaching*), terjadi peningkatan rata-rata skor posttest menjadi 85. Peningkatan ini dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Guru.

Indikator Kompetensi	Nilai Rata-rata Pretest	Nilai Rata-rata Posttest	Peningkatan (%)
Pemahaman fitur Canva	40	85	112.5%
Pembuatan media ajar digital	45	88	95.5%
Penggunaan Quizizz untuk evaluasi	50	82	64%
Rata-rata keseluruhan	45	85	+88.9%

Kenaikan skor tertinggi terjadi pada indikator pemahaman fitur Canva (112.5%). Hal ini menunjukkan bahwa guru sangat antusias terhadap media visual yang mampu menyederhanakan pembuatan materi ajar.

Kualitas Produk dan Implikasi Pembelajaran

Secara kualitatif, keberhasilan kegiatan ini terlihat dari produk yang dihasilkan peserta. Guru yang sebelumnya hanya mengandalkan papan tulis, kini mampu menghasilkan poster edukatif dan slide presentasi menarik menggunakan Canva. Kemampuan visualisasi materi ini sangat krusial karena menurut Kartiwi & Rostikawati, (2022), penggunaan media visual seperti Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan.

Selain itu, guru juga berhasil menyusun instrumen evaluasi berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan Quizizz. Para guru menyadari bahwa evaluasi tidak harus menegangkan, tetapi bisa dikemas dalam bentuk kompetisi yang sehat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2022) yang menyatakan bahwa integrasi kuis digital seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi siswa serta memberikan umpan balik (*feedback*) instan yang efektif untuk mengukur pemahaman materi.

Transformasi Peran Guru di Era Digital

Peningkatan kompetensi ini bukan sekadar tentang penguasaan alat, melainkan perubahan pola pikir (*mindset*) guru. Melalui pelatihan ini, guru mulai beralih dari metode ceramah satu arah menjadi fasilitator yang kreatif. Kegiatan ini membuktikan hipotesis yang dikemukakan oleh Hana Pebriana et al., (2024), bahwa pelatihan media digital yang berbasis

praktik langsung (*hands-on*) secara signifikan dapat mempercepat adaptasi guru terhadap teknologi dan meningkatkan profesionalisme mereka dalam mengelola kelas.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan skor pengetahuan, tetapi juga berhasil membangun kepercayaan diri guru untuk melakukan inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sebagaimana yang menjadi tuntutan kompetensi pedagogis masa kini (Zaskia Nafasabilla, 2025)

4. DISKUSI

Temuan kegiatan Khotimah et al., (2019) mendukung yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Guru mampu membuat media visual yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan belajar, sejalan dengan temuan di atas Mubarak et al., (2023) mengatakan "Pemanfaatan media visual memungkinkan anak memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan baru." (Peningkatan pemahaman literal melalui kombinasi teks dan gambar, dengan hasil observasi menunjukkan kemajuan 25-30%.)

Penggunaan kuis digital juga memperkuat penelitian sebelumnya oleh Febryana & Zubaidah, (2022) kuis digital terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen interaktif dan gamifikasi, dengan peningkatan rata-rata 20-40% pada skor motivasi dan keterlibatan. Selain itu, asesmen ini memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara instan melalui data real-time, yang mendukung penyesuaian instruksional segera. Studi-studi ini sering menggunakan desain quasi-eksperimental atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dengan sampel siswa SD-SMP di Indonesia. Zakirman et al., (2023) yang menunjukkan bahwa asesmen digital meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan guru memantau pemahaman siswa secara instan. Kegiatan ini juga memperlihatkan tumbuhnya *community of practice* di mana guru terlibat dalam pembelajaran kolektif untuk meningkatkan profesionalitas mereka. Program pengabdian ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk budaya inovasi, kolaborasi, dan refleksi dalam praktik pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pemanfaatan media visual Canva dan kuis digital Quizizz di SMP Negeri 2 Galesong Selatan berjalan efektif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan rata-rata kompetensi guru sebesar 88.9% (dari skor 45 menjadi 85). Kegiatan ini berhasil mentransformasi kemampuan guru dari yang sebelumnya pasif teknologi menjadi mampu mengembangkan produk media ajar yang interaktif (poster visual dan kuis digital). Implikasi dari peningkatan

ini adalah terciptanya suasana pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SMP Negeri 2 Galesong Selatan atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada tim dosen dan mahasiswa yang telah membantu dalam pelaksanaan program serta institusi yang memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, N. K., Utami, I. G. L., & Santosa, M. (2022). Development of digital supplementary material using Quizizz-based learning media in intensive English course. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 14–22. <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p014>
- Farhana Jamaludin, N., & Farahin Sedek, S. (2023). Canva as a digital tool for effective student learning experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22–33. <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Febryana, N. E., & Zubaidah, Z. (2022). Implementasi media asesmen berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar biologi siswa MAN Kotawaringin Timur. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 159–167. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4009>
- Hana Pebriana, P., Kusuma, Y. Y., & Henra, M. (2024). Pelatihan keterampilan membuat media pembelajaran digital bagi guru sekolah dasar di SD Ridan Permai. *Miyar: Journal of Human and Education*, 4(3), 1086–1091.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media Canva dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan atensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Liana. (2024). Penerapan kuis interaktif untuk meningkatkan problem solving dalam pembelajaran SKI. *Seminar Nasional Pendidikan*, 561–571. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/87387>
- Maniah, M. A. A. (2025). Revitalisasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui gamifikasi: Studi kasus kelas IX sekolah menengah pertama. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, 8(3), 167–186.
- Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6–7 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6843–6854. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Silfina, I., & Salim, M. (2025). Pelatihan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran interaktif SDN 3 Tampiala. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Silitonga, V. N. P. (2025). Transformasi peran guru sebagai fasilitator pembelajaran di era digital. *Cemara Journal*, 3(3), 1–6.
- Simanjorang, J. (2024). Peningkatan kompetensi profesional guru PAI melalui pelatihan berbasis teknologi. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 407–412.
- Zakirman, Sukmayadi, D., Aprianti, R., Widiasih, & Nadiyyah, K. (2023). Pelatihan peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang asesmen digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 245–252.
- Zaskia Nafasabilla. (2025). Analysis of teachers' digital pedagogical competence in creating innovative and creative learning at elementary school. *Educasia: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 10(3), 287–297. <https://doi.org/10.21462/educasia.v10i3.372>