

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

18 Mei 2024, Hal. 701-707

e-ISSN: 2686-2964

## **Pengenalan media pembelajaran quizizz dan canva untuk guru *junior high school* di SSVS Hatyai, Thailand**

Murinto<sup>1</sup>, Agus Akhtawan<sup>2</sup>, Dedi Wijayanti<sup>3</sup>

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, 55191, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [murintokusno@tif.uad.ac.id](mailto:murintokusno@tif.uad.ac.id)

### **ABSTRAK**

Salah satu tim yang melakukan PkM dengan memperkenalkan media pembelajaran secara online adalah Tim Pengabdian kepada Masyarakat Internasional yang dilakukan oleh satu Tim PkM yang mengadakan PkM di Thailand yaitu Tim yang terdiri dari 2 dosen FTI dan 1 dosen dari FKIP. PkM internasional merupakan program pengabdian dosen-dosen UAD agar bisa berkiprah di level internasional. Ini merupakan program dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UAD). PkM dalam bentuk pelatihan diadakan yang diadakan pada tanggal 02 dan 03 Agustus 2023. Kegiatan PkM Internasional ditujukan bagi guru-guru di Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), Hat Yai, Thailand. Permasalahan yang terjadi pada guru-guru SSVS adalah belum semua guru memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi literasi digital yaitu Canva dan Quizizz. Sebelum pelatihan dilakukan terlebih dahulu koordinasi dan persiapan pelatihan. Pelatihan diikuti oleh 15 peserta, merupakan guru-guru dari berbagai mata Pelajaran yang ada di SSVS Junior High School. Pelatihan ini dilakukan dalam bentuk offline bertempat di ruang laboratorium komputer SSVS. Disamping pelatihan dilakukan secara offline, setelah pelatihan juga dilakukan pendampingan. Monitoring dan evaluasi adalah bagaimana guru-guru mengimplementasikan apa yang sudah diajarkan saat pelatihan. Pemantauan secara daring oleh Tim. Pelatihan memberikan dampak cukup besar yaitu 93% para guru merasa lebih mudah menggunakan aplikasi yang diajarkan merasa puas.

**Kata kunci:** Canva, Quizizz, SSVS, Thailand

### **ABSTRACT**

*One of the teams that carried out PkM by introducing online learning media was the International Community Service Team which was carried out by a PkM Team that held PkM in Thailand, namely a team consisting of 2 FTI lecturers and 1 lecturer from FKIP. International PkM is a service program for UAD lecturers so they can take part at the international level. This is a program from the UAD Research and Community Service Institute (LPPM). PkM in the form of training was held on 02 and 03 August 2023. International PkM activities were aimed at teachers at Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), Hat Yai, Thailand. The problem that occurs with SSVS teachers is that not all teachers have the ability to utilize digital literacy technology, namely Canva and Quizizz. Before training, coordination and training preparation is carried out. The training was attended by 15 participants, who*

were teachers from various subjects at SSVS Junior High School. This training is carried out in offline form in the SSVS computer laboratory room. Apart from the training carried out offline, after the training mentoring is also provided. Monitoring and evaluation is how teachers implement what has been taught during training. Online monitoring by the Team. The training had quite a big impact, namely 90% of the teachers found it easier to use the applications taught and were satisfied.

**Keywords :** Canva, Quizizz, SSVS, Thailand

## PENDAHULUAN

Dalam tahun 2020 dunia diterpa pandemi COVID-19, tidak terkecuali seperti negara di Asia Tenggara seperti Indonesia dan Thailand. Hal ini menyebabkan perubahan cara pembelajaran yang mengalami perubahan yang sangat drastis. Salah satu alternatif untuk mengatasi hal ini adalah dengan melakukan pembelajaran secara online (daring). Salah satu masalah dengan adanya pembelajaran jarak jauh secara online adalah terjadinya penurunan minat dan kompetensi belajar dan literasi pada peserta didik. Literasi mengalami tantangan untuk membuktikan dirinya sebagai solusi. Di lapangan, guru-guru menolak menyerah. Dalam kondisi apapun, kegiatan pembelajaran harus terus berjalan. *Learning loss* dan *literacy loss* harus dilawan. Mereka menciptakan kreasi dan inovasi agar siswa menjalani pembelajaran dengan asyik dan menyenangkan (1) (2).

Salah satu sekolah yang membutuhkan penerapan literasi digital adalah sekolah menengah pertama (*Junior High School*) Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), di Hat Yai, Songkhla, Thailand. Guru-guru di sekolah tersebut belum sepenuhnya memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran dan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Padahal untuk membuat pengajaran yang lebih fleksibel dalam era teknologi saat ini maka mereka harus menguasai literasi digital, disamping daya kreasi mereka dalam menciptakan bahan pembelajaran. Hal ini tentunya menyulitkan guru dalam menyelesaikan tugas mereka. Demikian juga pemanfaatan teknologi informasi yang belum maksimal. Beberapa guru menggunakan media berbasis web online untuk memanfaatkannya dalam pengajaran, tetapi masih banyak juga yang belum menggunakan. Berdasarkan informasi pengurus kepala sekolah (*principal*) hampir semua guru belum pernah menggunakan aplikasi literasi digital QUIZIZZ. Sebagian guru sudah menggunakan Aplikasi Canva dalam pembelajarannya.

Kendala yang dialami sekolah dalam penggunaan teknologi ini bermacam-macam dari tidak adanya ahli dalam bidang ini, sampai pada belum terbiasanya dalam penggunaan literasi digital ini. Sedangkan pada zaman sekarang ini pemanfaatan teknologi aplikasi untuk literasi data dsudah bukan hal yang langka lagi untuk diterapkan dalam sekolah-sekolah dan sudah banyak dilakukan upaya dalam meningkatkan peran guru. Dengan kegiatan pelatihan melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas guru yang berbasis TIK sehingga diharapkan program kerja serta visi misi sekolah dapat tercapai, khususnya di sekolah Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), di Hat Yai, Songkhla, Thailand. Beberapa literatur yang berhubungan dengan aplikasi Canva dan Quizizz dalam pembelajaran diantaranya adalah merupakan media gambar dengan mengkombinasikan unsur visual (garis, gambar, kata-kata) untuk menarik perhatian. Sedangkan pengertian Canva

adalah merupakan platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain (Rahmasari dkk, 2021). Quizizz merupakan sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz pada awalnya digunakan untuk mengukur atau menilai proses pembelajaran. Di dalam aplikasi Quizizz tersedia berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapapun. Pengguna dapat membuat soal sendiri dan bisa menambahkan gambar, video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai. Meskipun Quizizz melakukan penilaiannya dilakukan jarak jauh dan guru tidak mengawasi siswa dalam mengerjakan soal akan tetapi guru tetap bisa memastikan bahwa siswa bisa mengerjakan soal melalui kemampuannya sendiri seperti yang dikemukakan oleh (3). Demikian juga penelitian yang dilakukan Mulyati dan Evendi (2020) menemukan bahwa pembelajaran Matematika dengan media game menggunakan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SMPN 2 Bojonegoro. Hasil penelitian tersebut menunjukkan ada peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan sebesar 78% pada siklus 2. Hal ini bisa disimpulkan bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari PkM ini adalah memberikan pengetahuan kepada guru-guru Junior High School di SSVS, Hatyai mengenai aplikasi Canva dan Quizizz yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Harapannya pengetahuan dan ketrampilan akan meningkat.

## METODE

Adapun metode yang dilakukan dalam PkM ini meliputi:

### 1. Tahap Persiapan

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam persiapan yaitu :

- a. Koordinasi awal dengan melakukan komunikasi dengan mitra terkait kapan waktu pelaksanaan dan bagaimana teknis pelaksanaan pelatihan yang akan dilakukan.
- b. Melakukan Wawancara terkait proses bisnis pengelolaan pembelajaran di kelas SSVS yang sudah dilakukan selama ini.
- c. Membuat dan menyebarkan kuisisioner awal pra pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta sebelum pelatihan.
- d. Membuat modul pelatihan dan tutorial penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Pelatihan PKM dilaksanakan pada tanggal 2-3 Agustus 2023 secara offline dimulai dari jam 08.00 sampai jam 16.00 di mana jumlah peserta adalah sebanyak 15 peserta yang merupakan perwakilan guru di Junior High School SSVS, Hat Yai, Thailand.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pelatihan PkM tersebut adalah :

- 1) Tim pelaksana di awal mulai membagikan modul pelatihan untuk penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz.
- 2) Tim pelaksana kemudian memandu pelatihan bagaimana penggunaan aplikasi canva dan Quizizz secara langsung, kemudian diikuti praktek oleh peserta. Adapun asisten pelaksanaan pelatihan adalah guru-guru yang berasal dari Indonesia yang mengajar di SSVS Hatyai, Thailand..

- 3) Tim pelaksana kemudian memandu instalasi software yang digunakan dalam pelatihan dan memandu secara langsung dikuti praktek oleh peserta dan dibantu asisten.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini dibantu oleh 3 Guru dari Indonesia yang merupakan alumni mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris S1 dari UAD Yogyakarta.

### 3. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari pelaksanaan pelatihan adalah evaluasi. Dalam evaluasi ini peserta diminta mencoba membuat aplikasi dan mempraktekkannya dalam pembelajaran secara nyata sesuai dengan mata pelajaran yang diajar oleh masing-masing guru yang sudah mengikuti pelatihan tersebut. Selain itu dalam evaluasi ini peserta juga mengisi kuis setelah pelatihan. Kuis ini kemudian digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana tingkat keberhasilan dari pelatihan yang sudah dilakukan.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan oleh Tim PkM dosen FTI dan FKIP pada tanggal 02 dan 03 Agustus 2023. Dua dosen FTI tersebut adalah Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. dari Program Studi Informatika, Agus Aktawan, S.T., M.Eng. dari Program Studi Teknik Kimia, sedangkan dari FKIP adalah Dedi Wijayanti, S.Pd., M.Hum dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Kegiatan PkM ini merupakan PkM Internasional yang diperuntukkan bagi perwakilan guru-guru yang ada di Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), Hat Yai, Thailand. SSVS merupakan sekolah muslim tingkat SMP yang ada di Kota Hatyai, Provinsi Songkhla, Thailand. Sekolah menengah pertama di Thailand ini yang mempunyai MoU dengan Universitas Ahmad Dahlan. Salah satu bentuk kerja samanya adalah mempunyai program kerja mengembangkan dan meningkatkan serta menciptakan daya saing civitas terutama guru sehingga tercipta pengajar yang unggul disertai pemanfaatan teknologi.

Setelah melakukan wawancara dan mengadakan pertemuan dengan pengelola serta perwakilan guru-guru didapatkan bahwa permasalahan yang terjadi pada guru-guru SSVS adalah belum semua guru memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi literasi digital terutama bagaimana menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz. Hasil dari pertemuan awal yang dilakukan antara Tim PkM dengan pihak SSVS didapatkan bahwa akan diadakan pelatihan bagi guru-guru *Junior High School* SSVS Hatyai, pada 2-3 Agustus 2023 dengan durasi waktu dari jam 08.00 sampai jam 16.00 Waktu Thailand.

Dalam pelatihan ini meliputi 2 materi yaitu: Pelatihan Canva oleh Dr. Murinto dan Pelatihan Quizizz oleh Agus Akhtawan, M.Eng. Dokumentasi pelatihan ditunjukkan dalam Gambar 1, Gambar 2.

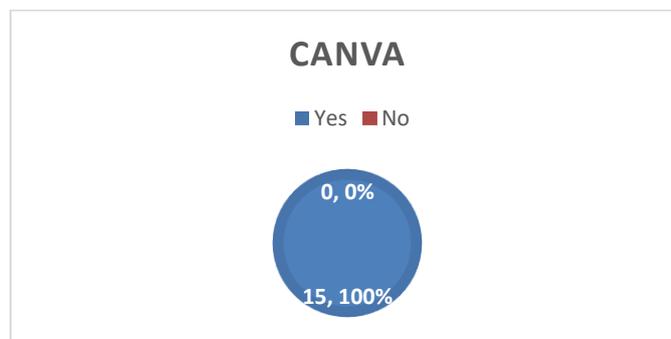


Gambar 1. Pelatihan Quizizz oleh Agus Akhtawan, S.T, M.Eng

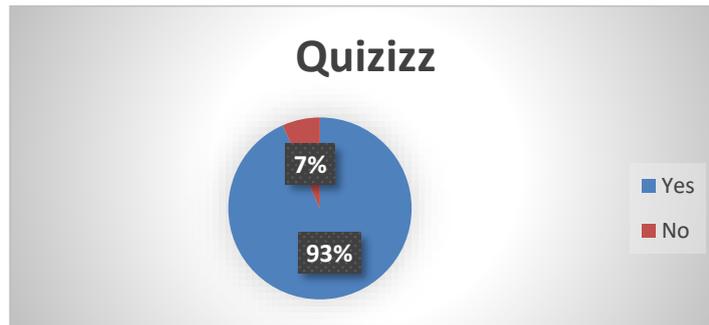


Gambar 2. Pelatihan Canva yang oleh Dr. Murinto, S.Si, M.Kom

Dalam pelatihan ini juga dilakukan evaluasi dengan cara menyebarkan kuisisioner setelah pelatihan berlangsung. Total yang mengisi kuisisioner berjumlah 15 peserta dari 15 peserta yang terdaftar hadir dalam pelatihan. Dari hasil kuisisioner diperoleh data 100% peserta merasa puas dalam menggunakan aplikasi Canva setelah mengikuti pelatihan dan 96,5% dalam menggunakan quizizz, artinya aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini lebih mudah dan efektif untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil kuisisioner ditunjukkan dalam Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Hasil kuisisioner penggunaan aplikasi Canva setelah pelatihan



Gambar 4. Hasil Kuisisioner penggunaan Quizizz setelah pelatihan

Adapun pelatihan yang telah dilaksanakan ini memberikan dampak bagi Perwakilan Guru-Guru pada *Junior High School SSVS Hat Yai, Thailand* diantaranya adalah :

1. Penggunaan Aplikasi Canva dan Quizizz dapat memudahkan guru dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
2. Terdapat peningkatan kemampuan guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz lebih baik.

Pelatihan mengenai pembelajaran menggunakan Canva yang dilakukan oleh Lestari dkk (2022) (4) juga menunjukkan hasil 85% guru memberikan persepsi positif serta tertarik untuk menggunakan *Canva* untuk membuat media pembelajaran digital dan 85% guru berpendapat bahwa *Canva* mudah digunakan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Kegiatan PkM yang berupa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz untuk membuat media pembelajaran sudah dilakukan. Adapun berdasarkan hasil pelatihan yang untuk Guru di *Junior High School SSVS Hat Yai Thailand*, kemudian dapat disimpulkan bahwa Guru yang sudah mengikuti pelatihan tersebut memiliki pemahaman dan ketertarikan dalam menggunakan kedua aplikasi tersebut. Dari hasil kuisisioner yang dibagikan didapatkan hasil bahwa peserta merasa puas dan mampu dalam penggunaan Canva sebesar 100% dan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sebanyak 93%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM dosen FTI dan FKIP dalam hal mengucapkan terima kasih kepada LPPM UAD yang telah memberikan dana melalui Hibah PkM Internasional tahun anggaran 2023 /2024. Serta terima kasih kami sampaikan pada pihak *SSVS Junior High School, Hat Yai, Thailand* yang telah memberikan kesempatan pada Tim Pengabdian UAD untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut. Tak lupa tim juga mengucapkan terima kasih kepada 3 Guru asal Indonesia yang sudah sangat membantu selama pelaksanaan PkM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Sakdiyah YL. Pengelolaan Arsip Pada Unit Tata Usaha di SMA Al-Islam Krian. *J Inspirasi Pendidik* [Internet]. 2014;4(4):40–8.
2. Kusmanto H. Tata Kelola Program Gerakan Literasi Sekolah Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Sragen. *Manaj Pendidik*. 2022;17(1):62–75.

3. Nugroho RS, Arfa M. Pengelolaan Dokumen Digital Pendaftaran Pangan Olahan di Direktorat Registrasi Pangan Olahan Badan Pengawas Obat dan Makanan Jakarta. *Anuva J Kaji Budaya, Perpustakaan, dan Inf.* 2021;5(1):101–12.
4. Ayunia Lestari P, Nurhikmah E, Farhani F, Pauziah H, Winati I, Ayunda Rahmaputri Isnawan O, et al. Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indones J Community Serv Eng Educ.* 2022;2(1):47–54.