



## **WORKSHOP PLATFORM CANVA DAN QUIZIZZ SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI TIK BAGI GURU SDN SEMONGKAT**

**Indah Dwi Lestari<sup>1\*</sup>, Rini Qurratul Aini<sup>2</sup>, Ana Merdekawati<sup>3</sup>, Riadi Suhendra<sup>4</sup>, Fatmawati<sup>5</sup>,  
Andi Haris<sup>6</sup>,**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Samawa Sumbawa Besar

\*E-mail: [indahlestari656@gmail.com](mailto:indahlestari656@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Era digital menuntut para pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik pelaksanaan workshop yang mengembangkan kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi guru SDN Semongkat melalui pemanfaatan platform Canva dan Quizizz. Workshop ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyusun evaluasi interaktif yang mendukung proses belajar mengajar. Pendekatan yang digunakan dalam workshop ini adalah partisipatif, yang mencakup pelatihan teknis dan pendampingan langsung, observasi partisipan, serta wawancara dengan guru yang mengikuti pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk pembuatan materi ajar visual serta menggunakan Quizizz untuk menyusun kuis yang interaktif dan menyenangkan. Workshop ini juga berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya pengintegrasian TIK dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan Quizizz dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran di era digital. Penelitian ini merekomendasikan agar pelatihan TIK dilanjutkan dengan pendampingan berkala dan peningkatan akses terhadap infrastruktur digital di sekolah.

**Kata kunci:** workshop; canva; quizizz; guru SD.

## **WORKSHOP ON CANVA AND QUIZIZZ PLATFORMS AS AN EFFORT TO IMPROVE ICT COMPETENCE FOR SDN SEMONGKAT TEACHERS**

### **ABSTRACT**

The digital era demands that educators are able to integrate technology into the learning process to make it more engaging, interactive, and relevant to the needs of students. This workshop aimed at developing Information and Communication Technology (ICT) competence for teachers at SDN Semongkat through the use of Canva and Quizizz platforms. The workshop was designed to enhance teachers' skills in creating engaging learning media and designing interactive assessments that support the teaching and learning process. The approach used in this workshop was participatory, including technical training and direct mentoring. Data was collected through participant observations and interviews with teachers who attended the training. The results showed a significant improvement in teachers' understanding and skills in using Canva to create visual teaching materials and using Quizizz to design interactive and fun quizzes. The workshop also successfully increased teachers' understanding of the importance of integrating ICT into learning, which can enhance student engagement and improve the overall quality of the learning process. The findings of this training indicate that the use of Canva and Quizizz can be an effective strategy to improve teaching quality in the digital era. This study recommends that ICT training be followed by periodic mentoring and improvement in digital infrastructure access in schools.

**Keywords:** workshop; canva; quizizz; elementary school teacher.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Era digital menuntut para pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Supriatna, 2024). Pendidikan berbasis teknologi menggabungkan perangkat digital, platform online, dan sumber daya multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kolaborasi online, serta akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber daya belajar menjadi tren yang semakin populer. (Siringoringo & Muhamad Yanuar Alfaridzi, 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi guru, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), adalah meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung proses pembelajaran.

SDN Semongkat, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar di wilayah Kecamatan Batulanteh, Kabupaten Sumbawa, menyadari pentingnya adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Namun, keterbatasan akses pelatihan dan pendampingan teknis menjadi salah satu kendala bagi guru dalam menguasai dan menerapkan teknologi pembelajaran secara optimal. Pelaksanaan implementasi Kurikulum Merdeka bukanlah tugas yang mudah. Guru sebagai garda terdepan dalam proses pendidikan perlu memiliki pemahaman mendalam tentang platform yang sesuai dengan kurikulum ini. Mereka harus mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi asesmen pembelajaran yang relevan dan bermakna. (Lestari dkk., 2023). Oleh karena itu Platform Canva, dan Quizizz merupakan alat digital yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan terukur. Canva sebagai alat desain grafis juga telah terbukti efektif dalam membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual. Penggunaan Canva meningkatkan partisipasi siswa dan membantu dalam pemahaman materi karena tampilan visual yang menarik (Walidain dkk., 2024.) Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Sattar dkk., 2021)

Oleh karena itu, pelatihan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz sesuai dengan Kurikulum Merdeka menjadi hal yang sangat penting. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat membantu mengatasi beberapa tantangan dalam implementasi Kurikulum Merdeka terutama di daerah yang akses internet terbatas. Melalui pelatihan ini, kami berharap para guru akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang media dan asesmen pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran di SDN Semongkat, serta memberikan bekal keterampilan digital yang relevan bagi para guru untuk menghadapi tuntutan era pendidikan abad ke-21.

## METODE

Kegiatan workshop ini dirancang dengan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan dalam tiga tahap utama yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi. **1) Tahap perencanaan**, tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan terhadap guru di SDN Semongkat Dalam melalui wawancara dan survei pada kepala sekolah dan guru. Informasi yang diperoleh digunakan untuk merancang materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta. **2) Tahap pelaksanaan** dilakukan secara langsung di lokasi kegiatan, meliputi sesi presentasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Workshop ini berfokus pada dua platform digital utama: Canva, dan Quizizz. **3) Tahap evaluasi** bertujuan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta setelah pelatihan.

Peserta workshop adalah 10 guru SDN Semongkat, peserta ini mewakili seluruh jenjang kelas di sekolah. Pelaksanaan workshop dimulai dengan pengenalan materi melalui presentasi interaktif. Peserta diperkenalkan pada kedua platform digital menggunakan contoh aplikasi nyata yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah dasar. Setelah itu, peserta memasuki tahap praktik mandiri di mana



mereka didampingi oleh fasilitator untuk mempraktikkan penggunaan Canva, dan Quizizz. Aktivitas praktik meliputi:

1. Membuat media pembelajaran menarik menggunakan Canva.
2. Menyusun kuis evaluasi dengan Quizizz.

Pada akhir sesi, dilakukan diskusi dan refleksi yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman, tantangan, serta solusi yang ditemukan selama pelatihan. Tahap ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan memastikan aplikasi praktis dari materi yang telah dipelajari, serta observasi langsung oleh tim pelaksana untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan peserta selama kegiatan. Kegiatan berlangsung selama sehari di Semongkat yang telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti LCD, koneksi internet, dan perangkat laptop.



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop ini telah berhasil dilaksanakan selama sehari dengan 10 guru SDN Semongkar sebagai peserta. Berdasarkan hasil kegiatan workshop yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

### a. Efektivitas Workshop dalam Peningkatan Kompetensi TIK Guru

Peningkatan ini tidak hanya pada aspek teknis (penggunaan aplikasi), tetapi juga pada pemahaman konsep pengintegrasian TIK dalam pembelajaran. Peningkatan kompetensi guru tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Canva dan Quizizz, tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru menyadari bahwa TIK dapat digunakan untuk mendorong partisipasi siswa, misalnya, dengan memberikan tugas berbasis proyek menggunakan Canva atau mengadakan kuis berbasis tim dengan Quizizz.

### b. Perancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Mereka dapat: Mengidentifikasi materi pembelajaran yang cocok untuk didukung dengan visualisasi dari Canva, seperti diagram, infografik, atau poster. Merancang kuis formatif atau evaluasi dengan Quizizz yang sejalan dengan indikator keberhasilan pembelajaran, Mengintegrasikan TIK ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), termasuk menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

### c. Evaluasi Pembelajaran yang Lebih Bermakna

Guru tidak hanya menggunakan Quizizz untuk evaluasi berbasis hasil akhir, tetapi juga memahami bahwa platform ini dapat digunakan: Mengidentifikasi kelemahan siswa pada materi tertentu melalui laporan analitik yang disediakan. Memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif. Menjadikan proses evaluasi sebagai bagian dari pembelajaran yang menyenangkan dan bukan sekadar tes formal.

### d. Pengembangan Kompetensi Berbasis Kolaborasi

Workshop ini juga mengembangkan pemahaman guru bahwa integrasi TIK tidak harus dilakukan secara individu. Guru memahami pentingnya berbagi dan berkolaborasi, seperti: Membuat dan



berbagi template Canva di antara sesama guru untuk mempercepat proses pembuatan media pembelajaran. Menggunakan fitur bank soal di Quizizz yang dibuat bersama untuk mendukung efisiensi evaluasi pembelajaran.

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan yang diterapkan selama workshop terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Beberapa poin pembahasan yang dapat diambil dari hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut:

**a. Relevansi dengan Kebutuhan Guru di Lapangan**

Tuntutan Era Digital: Pelatihan ini menjawab kebutuhan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Selain tuntutan era digital pembelajaran abad 21 kedua platform ini memiliki Fleksibilitas Penggunaan Aplikasi: Canva dan Quizizz dirancang untuk berbagai tingkat pemahaman teknologi, sehingga mudah digunakan oleh guru dengan tingkat literasi TIK yang beragam. Meskipun hasil pelatihan menunjukkan keberhasilan, beberapa tantangan tetap perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur di sekolah, termasuk koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat digital. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat secara konsisten mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari.

**b. Kombinasi Teori dan Praktik yang Seimbang**

Penjelasan Konseptual yang Sederhana: Pengenalan Canva dan Quizizz diawali dengan penjelasan teori sederhana yang relevan dengan kebutuhan peserta, sehingga guru dapat memahami manfaat dan aplikasinya secara langsung. Praktik Langsung: Dengan adanya sesi praktik langsung, guru mendapatkan kesempatan untuk mencoba sendiri fitur-fitur Canva dan Quizizz, yang membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap aplikasi tersebut.

**c. Peningkatan Kompetensi Secara Holistik**

Kemampuan Teknis: Guru mampu mengoperasikan Canva untuk membuat media pembelajaran visual seperti infografik dan poster, serta menggunakan Quizizz untuk menyusun kuis interaktif. Pemahaman Kontekstual: Pelatihan juga meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan TIK dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa.

**d. Pemanfaatan Pendekatan Pelatihan dan Pendampingan**

Pendampingan yang Berkesinambungan: Selama workshop, fasilitator memberikan arahan dan mendampingi peserta secara personal untuk memastikan setiap guru memahami materi dengan baik. Pemberian Contoh Kasus Nyata: Pendekatan ini membantu guru memahami bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam situasi nyata, seperti membuat media ajar untuk kelas tertentu atau menyusun evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz.

**e. Implikasi pada Kurikulum Merdeka**

Guru memahami bahwa TIK adalah elemen penting dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong kreativitas, kemandirian, dan inovasi siswa. Dengan menggunakan Canva dan Quizizz, guru tidak hanya melatih siswa untuk memahami materi pelajaran tetapi juga meningkatkan literasi digital siswa, yang merupakan salah satu kompetensi abad ke-21. Peningkatan pemahaman ini mencerminkan perubahan pola pikir guru dari sekadar pengguna teknologi menjadi perancang pembelajaran yang strategis, di mana TIK digunakan sebagai bagian integral dari proses pengajaran dan pembelajaran.

## SIMPULAN

Workshop "Platform Canva dan Quizizz sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi TIK bagi Guru SDN Semongkat" berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah: Guru mampu menciptakan media pembelajaran visual yang kreatif menggunakan Canva dan melakukan evaluasi pembelajaran interaktif melalui Quizizz. Kemampuan ini mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Penggunaan Canva membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran visual, sementara Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan gamifikasi.



Kedua platform ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pelatihan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam menghadapi tantangan pendidikan era digital. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai teknologi, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikannya dalam pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan, diperlukan pelatihan lanjutan, monitoring implementasi, dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, sangat diperlukan untuk mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah awal yang signifikan dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya di SDN Semongkat. Diharapkan, keterampilan yang diperoleh para guru dapat diterapkan secara konsisten untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, I. D., Yahya, F., Suryani, E., Aini, R. Q., & Asriyanti, S. (2023). PELATIHAN PELAKSANAAN ASESMEN PEMBELAJARAN SESUAI KURIKULUM MERDEKA. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, Issue 3). [https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya\\_jpm/index](https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index)
- Sattar, Muhammad adiyah, Hidayahni Amin, F., Nawir Bahasa Inggris As, H. M., Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan, adiyah, Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As, P., (2021). ©*JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* ©Muhammad Sattar (Vol. 3, Issue 3).
- Siringoringo, Ryan Gabriel & Muhamad Yanuar Alfaridzi. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Supriatna, C. (2024). Era Baru Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3154–3162. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1202>
- Walidain, Nurul., S.,Fitriyanto, S., Aprianto, R., & Yahya, F. (n.d.). WORKSHOP PLATFORM MERDEKA MENGAJAR, CANVA, DAN GOOGLE FORM SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SDN BOAK DAN SDN BOAK DALAM. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, Issue 3). [https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya\\_jpm/index](https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index)