

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI QUIZIZZ DAN CANVA DI SDS SEMEN TONASA II KABUPATEN PANGKEP

Hamran^{*1}, Rego Devila², Israwati Akib³, Eka Adnan Agung⁴, Hamriani⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Lamappapoleonro, Indonesia

Corresponding author: hamran1992@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 04 April 2023</p> <p>Revised : 01 Mei 2023</p> <p>Accepted : 03 Juni 2023</p> <p>Publication : 30 Juni 2023</p>	<p>Abstract: <i>This service was carried out at SDS Semen Tonasa II Pangkep which is located in Pangkep Regency, South Sulawesi. The problem with partners is that teachers do not know and understand about the development of learning media based on the Quizizz and Canva applications. An alternative solution to the problem is providing training to teachers on developing learning media through the Quizizz and Canva applications at SDS Semen Tonasa II, Pangkep Regency. The output target to be achieved is that all SDS Semen Tonasa II Pangkep teachers know about the process of developing Quizizz and Canva learning media through material presentations. The method that will be carried out is the presentation of material about the importance of teachers having competence in developing learning media through the Quizizz and Canva application media as well as trials using learning media through the Quizizz and Canva applications at SDS Semen Tonasa II, Pangkep Regency. From the results of the activities that have been carried out, the results show that all teachers have carried out trials and already understand the development of learning media through the Quizizz and Canva applications.</i></p>
<p>Keywords: <i>Learning Media, Quizizz Application, and Canva.</i></p> <p>Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, dan Canva.</p>	<p>Abstrak: Pengabdian ini dilakukan di SDS Semen Tonasa II Pangkep yang terletak di Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan. Permasalahan mitra yaitu guru-guru belum mengetahui dan memahami tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dan Canva. Alternatif solusi masalah yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep. Adapun target luaran yang ingin dicapai yaitu semua guru SDS Semen Tonasa II Pangkep mengetahui tentang proses pengembangan media pembelajaran Quizizz dan Canva melalui presentasi materi. Metode yang akan dilakukan yaitu presentasi materi tentang pentingnya guru memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran melalui media aplikasi Quizizz dan Canva serta uji coba penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep. Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan diperoleh hasil semua guru telah melakukan uji coba dan sudah memahami tentang pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

PENDAHULUAN

Terciptanya media yang bervariasi serta banyaknya pembaruan dari media, itu dikarenakan media memiliki peran yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Sudjana, dalam proses kegiatan pembelajaran hendaknya bukan semata proses komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru kepada siswa, melainkan juga diberikan suatu kegiatan-kegiatan serta media yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mereka. Penjelasan diatas sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam Arsyad, A., (2017:23-25), dimana pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian, meningkatkan rasa keingintahuan yang dapat menyebabkan siswa berpikir, kejelasan dan keruntutan pesan, daya Tarik gambar yang berubah-ubah, yang mana semua itu menunjukkan bahwasanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak klasifikasi. Diantara macam media yaitu media pembelajaran berbasis game. Menurut Jasson dalam Saryani, (2018:121), game merupakan suatu sistem atau program yang mana dapat dimainkan satu atau lebih pemain, dimana didalamnya dituntut untuk membuat keputusan dengan mengendalikan objek dalam game guna memperoleh poin atau tujuan yang diinginkan. Didalam game dapat memuat gabungan antar teks, gambar, animasi, audio dan video (multimedia) yang membuat tampilan menjadi lebih menarik. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis game yaitu dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, memudahkan dalam memvisualisasi materi serta melatih kemandirian siswa. (Munir, 2012:3).Salah satu contoh media pembelajaran interaktif berbasis game adalah Quizizz, Quizizz merupakan suatu platform media pembelajaran online yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi, dimana didalamnya dapat memuat materi serta kuis berbentuk permainan yang bisa diakses melalui smartphone maupun komputer. Selain bisa digunakan sebagai media pembelajaran, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi seperti mengadakan pre-test, post tes, ulangan harian, remedial dan lainnya. Game Quizizz memiliki banyak keunggulan diantaranya yaitu tampilannya yang menarik, mudah dioperasikan, dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi, menimbulkan interaksi serta partisipasi siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Selain itu aplikasi yang juga telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti

presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi, maka guru juga perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva. Namun pada kenyataannya pemanfaatan media berbasis teknologi belum banyak sepenuhnya diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya yaitu pada SDS Semen Tonasa II Pangkep. Sehingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru di SDS Semen Tonasa II Pangkep tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dan Canva.

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode kegiatan dalam pelatihan ini yaitu:

1. Pemberian Materi
 - a. Memberikan penjelasan mengenai pentingnya guru memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran melalui media aplikasi, materi disampaikan melalui presentasi dengan menggunakan LCD dan powerpoint.
 - b. Menjelaskan keunggulan yang dimiliki media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva
 - c. Menjelaskan prosedur menginstal aplikasi Quizizz dan Canva.
 - d. Menjelaskan prosedur penggunaan aplikasi Quizizz dan Canva.
2. Melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva.
 - a. Metode pembelajaran menggunakan media aplikasi Quizizz dan Canva yang terbaru.

- b. Untuk media aplikasi Quizizz dilakukan dengan memberikan soal kepada para peserta PKM kemudian pemateri bertindak sebagai guru kelas.
- c. Untuk media aplikasi Canva dilakukan dengan memberikan tugas kepada setiap guru dalam membuat materi persentasi yang menarik.
- d. Setelah selesai dilakukan maka pemateri akan memberikan jawaban yang benar pada aplikasi Quizizz serta point yang didapatkan sedangkan aplikasi canva akan dinilai oleh pemateri mana materi yang paling menarik.

Adapun materi dalam kegiatan pelatihan ini sebagai berikut:

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berupa informasi terkait materi pembelajaran yang mengandung tujuan instruksional guna mempermudah proses penyampaian materi maupun proses belajarmengajar serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar. Sesuai dengan yang dikatakan Simamata & Mujiarto (2019:82) bahwa “Kata media adalah bentuk jamak dari medium yang berarti bentuk komunikasi. Dalam bahasa latin, Medium berarti Antara istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima.”

Dalam proses pembelajaran, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media atau teknologi, proses penyampaian pesan dan informasu antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif. Pengertian tentang media diatas selaras dengan definisi media pembelajaran atau instructional media yang dikemukakan oleh Heninich, dkk (Pribadi 2017 : 15) yaitu “sesuatu yang membuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar.”

b. Media berbasis Komputer

Sesuai yang kita ketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki begitu banyak kelebihan khususnya dalam segi ruang dan waktu. Berbasis komputer dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga menjadikan siswa tidak harus belajar dikelas dan pada waktu tertentu, namun pembelajaran bilakukan disetiap saat. Selain itu juga materi pembelajaran dapat lebih jelas karena dapat memadukan unsur audio-visual.

Menurut Uno (2011:136-137) Media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses efektivitas proses pembelajaran antara lain:

- a. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik
- b. Mampu menampilkan unsur audio-visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
- c. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera
- d. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Pembelajaran dalam jaringan telah memungkinkan proses belajar menjadi lebih luas, lebih interaktif dan lebih fleksibel. Peserta didik dapat melakukan proses belajar tanpa di batasi oleh ruang dan waktu, artinya jika ada fasilitas jaringan, peserta didik dapat melakukan proses belajar di mana saja dan kapan saja.

c. Aplikasi Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Aplikasi.

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan kegiatan tertentu. Salah satu aplikasi yang merupakan inovasi menarik yang dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik yaitu Quizizz “Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu Application yang berarti penggunaan atau penerapan. Aplikasi adalah suatu penerapan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan untuk melakukan kegiatan tertentu” (Syafitri, 2019). Sedangkan aplikasi menurut Maiyana (2018) yaitu “software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.Word, Ms.Excel.

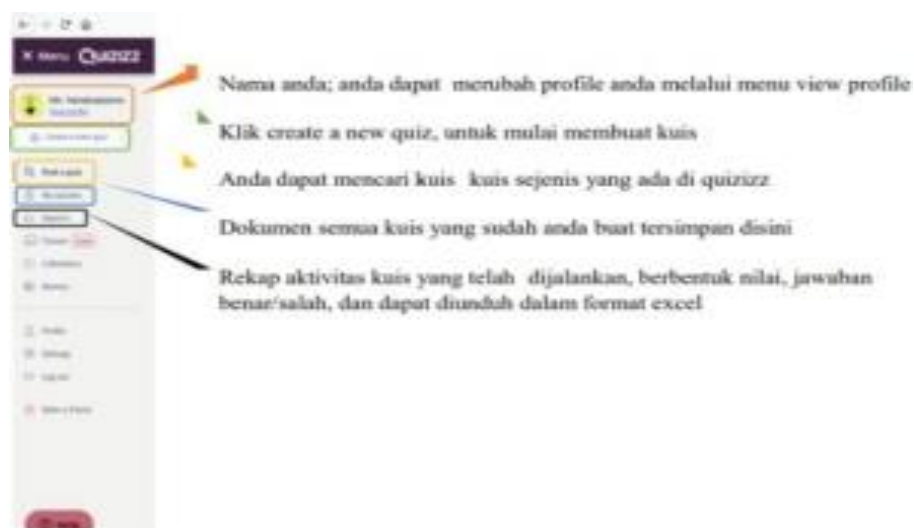
b. Pengertian Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru dalam bentuk game. Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Zhao (Fadhlorrohan et al. 2019) berpendapat bahwa “Quizizz

adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas yang telah dibuat, membuat latihan soal menjadi interaktif dan menyenangkan”. Sedangkan pengertian Quizizz menurut Noor (2020) “Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif.”

Pendapat menurut Zhao juga diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Purba, L.S.: 2019), yang menyatakan bahwa: Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Menu Quizizz

c. Langkah-Langkah Membuat Akun Quizizz

Langkah-langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

a. Membuat Akun Quizizz

1) Buka website <https://Quizizz.com>

2) Buat akun (*sign up*)

Ada 2 (dua) pilihan cara untuk mendaftar, melalui akun google atau mendaftar melalui email lain. Apabila menggunakan akun google, maka tinggal klik *sign up with google*, masukkan alamat email dan password dan Quizizz siap digunakan.

3) Pilih peran

Apabila anda sebagai guru, maka pilih peran *a teacher*

4) Lengkapi identitas anda

a) Pilih Mrs/Ms

b) Ketik nama depan anda

c) Ketik nama belakang anda

d) Ketikkan password anda

e) Apabila sudah lengkap silahkan klik Complete sign up, dan akun anda siap digunakan

b. Mengakses Akun Quizizz

1) Login dengan memasukkan username dan password yang telah dibuat

2) Anda akan memasuki halaman utama Quizizz. Apabila anda sudah berada di halaman utama, anda sudah siap untuk mulai menggunakan Quizizz

c. Membuat pertanyaan quiz

1) Klik '*Create a new quiz*'

a) Pertama anda akan diminta untuk membuat nama kuis (kelompok kuis) misalnya kuis matematika Kelas V

b) Kedua pilih subjek/area yang relevan dengan kuis yang anda buat, misalnya pilih Matematik studies Klik 'Next'

2) Klik Create a new question'

3) Tuliskan soal anda pada kolom 'write your question here', atau apabila anda sudah memiliki soal, bisa dengan cara salin dan tempel. Tuliskan jawaban anda pada kolom '*Answer option*', tiap jawaban di masukkan kolom tersendiri. Apabila jawaban lebih dari 4, silahkan klik '*add answer option*'. Jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban sebagai kunci dengan mengklik tanda centang yang ada di depan kolom jawaban hingga berubah warna menjadi hijau.

- 4) Soal yang telah anda buat akan ditayangkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar
- 5) Anda dapat menambahkan gambar pada soal dan jawaban, anda juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai perkiraan. Anda juga dapat mengatur apakah soal merupakan *multiple choice* dengan 1 jawaban tunggal (*single answer*) atau jawaban lebih dari 1 (*multiselect*) Setelah soal selesai, jangan lupa Klik tombol 'SAVE'
- 6) Untuk menambahkan soal silahkan klik tombol + warna biru atau klik 'create a new question'
- 7) Apabila telah menulis soal secara keseluruhan maka klik tombol 'FINISH QUIZ' pilih grade sesuai dengan soal, kemudian klik 'SAVE'
- 8) QUIZ' pilih *grade* sesuai dengan soal, kemudian klik 'SAVE'

Catatan:

Setiap membuat soal jangan lupa untuk klik 'SAVE' Apabila masih ada soal yang akan ditulis lagi silahkan klik logo + warna biru atau 'create a new question'

d. Menampilkan Quiz

- 1) Sebelum memulai permainan/quiz, pastikan bahwa komputer/laptop telah tersambung pada LCD projector karena PIN permainan dan semua'
- 2) Untuk memilih tipe jawaban, *single answer* atau *multi-select*
- 3) Untuk menyisipkan gambar/audio pada soal/jawaban
- 4) Mengatur alokasi waktu untuk setiap soal
- 5) Soal akan ditayangkan pada layar.

Apabila tidak ada LCD, maka alamat web dan PIN perlu disampaikan secara lisan/tertulis kepada peserta didik.

Soal dan jawaban akan ditampilkan di perangkat elektronik peserta didik, sedangkan yang ada di layar guru adalah rekap nilai/jawaban peserta didik secara *real time*. Untuk memulai menampilkan dan memainkan kuis secara langsung, maka guru perlu melakukan aktivasi dari soal/kuis yang telah dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Klik 'My Quizzes' kemudian pilih quis yang telah dibuat
- 2) Di dalam kuis yang siap dimainkan ada 3 pilihan prosedur permainan:
 - a) *Live Game*: permainan akan dilaksanakan segera secara real time
 - b) *Homework*: permainan akan dilaksanakan sesuai dengan setting waktu

yang diatur oleh guru, siswa dapat mengerjakan kuis selama batas waktu yang ditentukan

- c) *Practice: guru dapat mencoba permainan sebelum dimainkan oleh siswa*
Dalam PKM ini yang akan dijelaskan permainan live game.
 - d) *Klik 'Live Game' untuk memulai permainan secara langsung*
 - e) *Peserta didik mempersiapkan perangkat elektronik yang akan digunakan untuk menjawab.*
- 3) *Klik 'Host Game' untuk memulai permainan.*
- a) *Dibagian bawah host game, guru dapat melakukan setting terhadap permainan/kuis yang ditampilkan.*
 - b) *Pilih game mode 'classic' (default dari Quizizz), kemudian guru dapat melakukan setting permainan dengan mengatur melalui 'advanced settings'*
Guru perlu untuk mengatur setting permainan, menyesuaikan dengan kebutuhan.
- 4) *Setelah melakukan pengaturan dan klik 'Host game' akan muncul halaman. Silahkan minta siswa untuk membuka website dengan alamat 'joinmy Quizizz.com' atau dengan menginstal aplikasi Quizizz di playstore/appstore. Lalu masukan pin atau kode game yang tertera. Peserta didik yang terdaftar akan ditayangkan di layar monitor Quizizz guru. Klik 'START' apabila semua peserta didik telah menjadi partisipan. Kuis siap dimainkan.*
- 5) *Tampilan di layar perangkat elektronik siswa. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan peserta didik untuk memulai kuis Quizizz:*
- a) *Buka 'joinmyquiz.com'; masukkan kode game (6 digit angka) yang diperoleh ketika guru mulai memainkan kuis*
 - b) *Minta peserta didik untuk menuliskan nama (tuliskan nama sebenarnya untuk memudahkan memonitor) Tunggu semua peserta masuk/join kuis. Tampilan di layar peserta didik juga akan menampilkan informasi siapa saja yang mengikuti kuis.*
 - c) *Peserta didik mulai mengerjakan kuis ketika guru klik 'START' Apabila peserta telah selesai mengerjakan kuis, di layar peserta akan muncul rekapitulasi jawaban benar, waktu yang digunakan dan posisi dibanding peserta lain.*
- 6) *Tampilan di layar perangkat elektronik guru*
- a) *Selama kuis berlangsung tampilan pada perangkat guru akan memberikan*

informasi detail tentang progress pengerjaan kuis. Apabila ada perangkat projector, guru dapat menampilkan progress pengerjaan kuis berikut posisi masing-masing peserta di kelas secara real time. Apabila semua peserta telah selesai mengerjakan silahkan klik 'END GAME'

- b) Setelah kuis selesai, pada layar perangkat elektronik guru akan menampilkan rekapitulasi pencapaian peserta. Rekapitulasi meliputi pencapaian tiap peserta berikut jawaban benar/salah personal, rata-rata semua peserta, dsb. Guru juga dapat mengunduh hasil kuis dalam bentuk excel.

d. Aplikasi Pembelajaran Canva

1. Cara Membuat Akun Canva

Hal pertama yang harus kamu lakukan adalah membuat akun Canva terlebih dahulu. Membuat akun di Canva tidak jauh berbeda ketika kamu membuat akun-akun lainnya.

- Dilansir dari [Canva](https://www.canva.com), berikut cara membuat akun di layanan tersebut:
- Kunjungi situs www.canva.com.
- Pilih *sign up* sesuai keinginanmu yaitu dengan *email*, Facebook, atau Google.



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi canva

Masukkan nama lengkap, *email*, dan *password* jika kamu *sign up* dengan email.

- Jika sign up dengan Facebook atau Google, lakukan authorize access
- Setelah data terisi, klik *sign up* dan kamu sudah mempunyai akun Canva.

2. Cara Memilih Desain di Canva

Setelah kita mempunyai akun Canva, kini saatnya bagi kita untuk membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva. Melalui aplikasi Canva, kita dapat memilih apa yang ingin kita desain. Kita bisa mendesain logo, poster, CV, dan lain-lain dengan aplikasi tersebut. Untuk memilih desain di Canva, sebenarnya tidak terlalu sulit. Berikut tahapan-tahapannya:

- a. Setelah *log in*, kamu akan dihadapkan dengan tampilan seperti ini, lalu klik tombol 'buat desain'. Setelah itu, pilih salah satu. Dalam tutorial ini kita mengeklik logo. Lalu akan ada tampilan dengan berbagai macam *template* logo yang bisa kamu jadikan sebagai bahan referensi dalam membuat logo.
- b. Pilih *template* yang kita ingin gunakan suka, kemudian membuat logo sesuai dengan kreasi masing-masing.
- c. Di samping kiri, ada berbagai macam fitur yang bisa kita gunakan untuk menambah logo semakin menarik.
- d. Setelah semuanya selesai, kita bisa men-download hasil kerja dan membagikannya ke orang lain.

Selain membuat logo, kita juga bisa menggunakan Canva sebagai salah satu cara membuat poster, undangan, CV, *banner* blog, bahkan membuat konten untuk strategi *marketing*. Caranya hampir sama, tinggal mengeklik tombol 'buat desain', lalu pilih salah satu apa yang ingin kita buat. Setelah itu, akan ada banyak sekali fitur yang bisa di coba seperti halnya tampilan ketika kita membuat logo.

3. Cara Membuat Desain Pertama di Canva

Setelah mengetahui bahwa Canva ternyata dapat membuat berbagai macam desain, seperti desain logo, poster, CV, dan lain-lain, sekarang kita akan membahas bagaimana membuat desain pertama di Canva. Berikut tata cara bagaimana membuat desain di Canva.

- a. **Log in** terlebih dahulu.

Seperti biasa, kita harus *log in* terlebih dahulu untuk dapat membuat desain pertama di Canva

- b. **Klik** 'buat desain'.

Setelah itu, klik buat desain dan pilih salah satu desain yang ingin kamu buat

- c. Pilih **template** sesuai keinginan.

Dilansir dari [Hubspot](#), Canva mempunyai koleksi *template* khusus dan profesional untuk beragam konten yang dibutuhkan oleh pengguna. Sebagai

contoh, dalam tampilan di bawah ini merupakan *template–template* yang disediakan oleh Canva untuk kamu yang ingin membuat desain *banner* blog

d. Tambahkan foto.

Untuk menambahkan desain yang unik dalam proses pembuatan desain, kita dapat menambahkan foto di dalamnya. Di pojok kiri tampilan saat kita mulai mendesain, ada pilihan fitur foto. Di situ terdapat banyak sekali foto yang telah disajikan oleh Canva dan gratis digunakan. Kita bahkan bisa mencari jutaan foto dengan mengetikkan *keyword* tertentu. Akan tetapi, ada foto yang memang digunakan khusus akun premium sehingga kita harus menggunakan Canva premium.

e. Tambahkan tulisan.

Selain bisa menambahkan foto ke dalam desain, kita juga bisa menambahkan teks tulisan untuk semakin memperindah desain. Caranya cukup klik ‘teks’ yang berada di kiri, kemudian kita bebas memilih *font* sesuka hati.

f. Masukkan *filter* dan sesuaikan gambar.

Apabila kita kurang cocok dengan warna gambar yang ada, kita bisa menyesuikannya dengan cara mencoba menggunakan *filter* yang disediakan oleh Canva. Selain itu, kamu juga bisa mengatur kecerahan gambar, kontras, saturasi, rona, dan lain-lain. Menu *filter* dan sesuaikan gambar ada tepat di atas gambar kamu. Atur sesuai dengan keinginan sehingga gambar dapat terlihat indah.

g. Download gambar dan bagikan ke orang lain.

Setelah mengotak-atik desain yang telah di buat, maka saatnya untuk membagikan ke orang ataupun men-*download*-nya langsung. Untuk melakukan keduanya, kita tinggal klik ‘bagikan’ apabila ingin membagikan ke orang. Setelah itu, masukkan email yang dituju.

Jika ingin men-*download*, kamu tinggal klik tombol unduh di sampingnya dan nanti otomatis gambar hasil desain kamu akan di-*download*.

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep berjalan dengan baik. Hasil PKM memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran Quizizz dan Canva. Hasil tes

tanya- jawab menunjukkan bahwa pada umumnya penguasaan peserta pelatihan cukup baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pengembangan media pembelajaran canva menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami langkah-langkah pengembangan media Quizizz dan Canva. Sebagian guru telah mampu menggunakan media Quizizz maupun Canva, namun belum mencapai kesempurnaan. Kami sebagai mitra kerja sama berusaha membantu mereka untuk memberikan pelatihan mengembangkan media pembelajaran Quizizz dan Canva. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing guru dapat lebih optimalkan dan dapat dilakukan secara rutin dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing mata pelajaran. Kegiatan pelatihan pengembangan media Quizizz dan Canva ini memberi bekal pengetahuan dan keterampilan mengembangkan media Quizizz dan Canva sesuai keperluan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Terbentuknya kerjasama yang terjalin dengan pihak mitra,
- b. Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran Quizizz dan Canva,
- c. Pemberdayaan sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah.

Dalam kegiatan pelatihan motivasi peserta cukup tinggi, hal ini terlihat: persentase kehadiran peserta selama pelatihan 100 persen. Selama pelatihan berlangsung perhatian peserta cukup besar, mereka dengan sungguh-sungguh mengikuti jadwal kegiatan. Dukungan guru, wakil kepala sekolah dan kepala sekolah cukup besar selama pelaksanaan pelatihan. Pemahaman materi melalui diskusi dan produk media Quizizz dan Canva menunjukkan penguasaan dan produk cukup baik.

Hasil evaluasi terhadap pengembangan media Quizizz dan Canva dalam pembelajaran yang dihasilkan dari masing-masing peserta cukup baik, dan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pada umumnya peserta menyatakan telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media untuk keperluan pembelajaran. Media Quizizz dan Canva sangat bermanfaat baik untuk proses pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik.

KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM Pelatihan pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep, dapat

disimpulkan bahwa melalui kegiatan presentasi media aplikasi Quizizz dan Canva telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru tentang pentingnya media pembelajaran berbasis TIK. Dan Guru-guru telah melakukan ujicoba pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan dan ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Universitas Patompo dan Universitas Lamappapoleonro serta kepada Kepala Sekolah dan Para Guru SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep yang telah memberikan dukungan sehingga Program Pengabdian kepada Masyarakat terlaksana dengan baik.

PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *MEDIA PENGAJARAN*, (Ed. Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fadhlorrohman, D. (2019). *PRAKTIKALITAS MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ PADA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika1(1):55.<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>.(diakses 2 Februari 2023).
- Maiyana, E. (2018). *PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA*. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic* E-ISSN:2502096X. 4(1): 54–65.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA KONSEP & DAN APLIKASI PENDIDIKAN*. Bandung : Alfabeta.
- Noor, S. (2020). *PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PENILAIAN PEMBELAJARAN PADA MATERI RUANG LINGKUP BIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X. 6 SMAN 7 BANJARMASIN*. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol 6. (1): 1-7.
- Pribadi, B., A. (2017). *MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN*. Jakarta: Kencana.
- Purba, L. S. (2019). *PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I*.

- Simarmata, J, & Mujiarto. (2019). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Ahmad, A., & Putra, A. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DAN PENGEMBANGAN. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafitri, I. (2019). PENGERTIAN APLIKASI. (ONLINE). <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi> (Diakses pada 26 Februari 2023).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. VoteTEKNIKA: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. (Online).<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>,V(7).No.2
- Uno, H., B., & Nina, L. (2010). TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI PEMBELAJARAN. Jakarta: PT Bumi Aksara