

Pendampingan Pengajar Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan

Chairul Huda^{1*}, Riszki Fadillah², Hazlita³, Intan Nur Fitriyani⁴, Suerni⁵

^{1,2,3} Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Indonesia

^{4,5} Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Indonesia

*Email Korespondensi: chairulhud9892@gmail.com

How to cite: Huda, C., Fadillah, R., Hazlita, Fitriyani, I. N., & Suerni. (2026). Pendampingan Pengajar Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 3(3), 214–224. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v3i3.360>

Received: 22-05-2026

Revised: 10-06-2026

Accepted: 18-06-2026

Published: 28-06-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract : *This community service activity aimed to improve teachers' competence in developing technology-based learning materials through the use of Canva and Quizizz at SD IT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan. The activity employed the Participatory Action Research (PAR) approach involving 15 teachers. The implementation consisted of needs identification, program planning, material presentation, Canva and Quizizz training, hands-on practice with mentoring, and evaluation. During the activity, participants developed digital learning media using Canva and interactive learning assessments using Quizizz according to the subjects they taught. The evaluation was conducted through observation and a satisfaction questionnaire using a five-point Likert scale. The results showed that all 15 participants successfully produced learning media and digital quizzes ready for classroom implementation. The evaluation also indicated an average score of 4.81 (96.2%), categorized as Very Good, demonstrating that the mentoring program effectively enhanced teachers' digital competencies and increased their readiness to integrate technology into classroom learning. This activity is expected to encourage sustainable innovation in technology-based learning within the school environment.*

Keywords : *Canva, Quizizz, Teacher Mentoring, Learning Media, Technology Integration*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan transformasi yang signifikan di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun juga menjadi elemen crucial dalam proses belajar-mengajar, yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan fokus pada siswa (Prasetyo et al., 2024). Para pengajar diharapkan untuk memiliki kemampuan digital agar dapat membuat media pembelajaran yang menarik, menyampaikan materi dengan cara yang kreatif, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih efisien (Mursid et al., 2025). Berbagai studi menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas pembelajaran (Hartiyani & Sudarmana, 2025).

Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menawarkan berbagai template untuk presentasi, infografis, poster, serta media visual lain yang bisa digunakan oleh guru untuk menyusun materi pelajaran secara menarik tanpa perlu keahlian desain yang profesional (Widiastuti & Widayati, 2024). Di sisi lain, Quizizz merupakan platform evaluasi pembelajaran dengan pendekatan berbasis

permainan, yang memungkinkan para guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai variasi pertanyaan serta menerima hasil penilaian secara otomatis (Ernawati et al., 2023). Penggunaan kedua aplikasi ini telah banyak diterapkan di sektor pendidikan karena mampu meningkatkan kreativitas pengajar, partisipasi siswa, dan efektivitas evaluasi dalam pembelajaran (Farazwati et al., 2025).

Walaupun beragam aplikasi pembelajaran digital telah berkembang pesat, penerapannya di sekolah-sekolah masih menghadapi beberapa tantangan. Banyak guru yang masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran, dan presentasi yang sederhana, sehingga proses belajar cenderung bersifat satu arah (Jabar et al., 2025). Selain itu, keterampilan para guru dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran dan evaluasi masih beragam. Situasi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi informasi agar proses belajar-mengajar dapat mengikuti perkembangan teknologi serta memenuhi kebutuhan siswa di era digital (Patto et al., 2025).

SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan adalah salah satu sekolah dasar Islam terpadu yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengembangkan kompetensi guru. Dari hasil pengamatan awal dan diskusi dengan kepala sekolah, diperoleh informasi bahwa sekolah ini memiliki 15 guru dari berbagai mata pelajaran. Sekolah ini juga telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran. Meskipun demikian, penggunaan teknologi informasi sebagai media pengajaran belum dilakukan secara maksimal. Sebagian besar pengajar masih bergantung pada media pembelajaran tradisional dan belum terbiasa mengembangkan materi pengajaran maupun evaluasi digital menggunakan aplikasi yang mudah digunakan.

Kondisi ini menjadi dasar pemilihan SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Selain memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi, sekolah ini juga menunjukkan semangat yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan guru melalui program pelatihan dan pendampingan. Dengan adanya bimbingan yang praktis dan berkelanjutan, diharapkan para guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa (Purnomo et al., 2025).

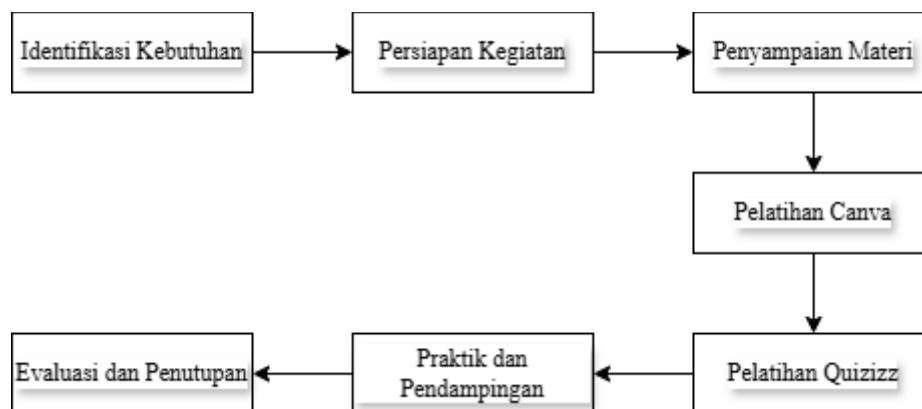
Sebagai langkah untuk menangani masalah ini, tim pengabdian melaksanakan program pendampingan dalam pengembangan materi ajar yang memanfaatkan teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz. Pendampingan tidak hanya mengutamakan pengenalan fitur-fitur aplikasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran melalui Canva dan penyusunan evaluasi interaktif menggunakan Quizizz berdasarkan mata pelajaran yang mereka ajarkan (Mursid et al., 2025). Diharapkan, pendekatan ini bisa meningkatkan kemampuan digital guru dan mendorong penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan semua guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan Canva serta membuat evaluasi pembelajaran yang menarik melalui Quizizz. Selain memberi peningkatan pada keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan membangun budaya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan (Samsuddin, 2025). Dengan demikian, program pendampingan ini menjadi salah satu bentuk sumbangan perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui penguatan kemampuan digital guru di lingkungan sekolah.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelayanan masyarakat ini menerapkan metode Riset Tindakan Partisipatif (RTP), yang fokus pada peran aktif mitra dalam setiap fase kegiatan, mulai dari penentuan kebutuhan, pelaksanaan pendampingan, hingga penilaian hasil. Pendekatan ini dipilih agar para guru tidak hanya mendapatkan ilmu, tetapi juga mengalami langsung proses membuat media ajar berbasis teknologi informasi melalui praktik dan pendampingan (Yamin et al., 2025).

Kegiatan ini dilaksanakan pada 5 Mei 2026 di SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan dengan melibatkan 15 guru sebagai peserta. Tim pengabdian berfungsi sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi, memberikan pelatihan, melakukan pendampingan, serta melakukan evaluasi, sementara peserta terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan dan menciptakan media ajar menggunakan Canva serta melakukan evaluasi pembelajaran melalui Quizizz.



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan tahapan tersebut, pelaksanaan kegiatan dilakukan sebagai berikut.

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini dilakukan melalui koordinasi dengan Kepala SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru memerlukan peningkatan kompetensi dalam menyusun media pembelajaran yang menarik serta membuat evaluasi pembelajaran secara digital.

2. Persiapan Kegiatan

Tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan, modul, perangkat pendukung, serta memastikan ketersediaan ruang pelatihan, LCD proyektor, jaringan internet, dan laptop yang digunakan peserta selama kegiatan berlangsung.

3. Penyampaian Materi

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, manfaat penggunaan media digital, serta pengenalan aplikasi Canva dan Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi (Jabar et al., 2025).

4. Pelatihan Canva

Peserta mengikuti pelatihan penggunaan Canva yang meliputi pembuatan akun, pengenalan fitur, pemilihan template, penyusunan materi pembelajaran, penambahan gambar, ikon, animasi, serta penyimpanan hasil desain. Pada tahap ini setiap guru menyusun media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu (Mursid et al., 2025).

5. Pelatihan Quizizz

Setelah menyelesaikan media pembelajaran, peserta mengikuti pelatihan penggunaan Quizizz. Materi yang diberikan meliputi pembuatan akun, penyusunan soal, pengaturan kuis, pembagian tautan kepada peserta didik, serta cara melihat hasil evaluasi secara otomatis (Ernawati et al., 2023).

6. Praktik dan Pendampingan

Peserta mempraktikkan secara langsung penggunaan Canva dan Quizizz dengan pendampingan dari tim pengabdian. Tim memberikan arahan, koreksi, dan masukan sehingga setiap guru berhasil menghasilkan media pembelajaran dan kuis digital yang siap digunakan dalam pembelajaran.

7. Evaluasi dan Penutupan

Tahap akhir dilakukan melalui penilaian terhadap hasil karya peserta, diskusi mengenai kendala yang dihadapi selama pelatihan, pemberian umpan balik, serta penutupan kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Identifikasi kebutuhan

Kegiatan identifikasi kebutuhan dilaksanakan melalui koordinasi dan diskusi bersama Kepala SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan serta 15 orang guru. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi. Hasil identifikasi menunjukkan beberapa kondisi sebagai berikut.

- 1) Guru telah menggunakan perangkat pendukung pembelajaran seperti laptop, LCD proyektor, dan akses internet.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh presentasi sederhana sehingga belum sepenuhnya menarik dan interaktif.
- 3) Sebagian besar guru belum memanfaatkan aplikasi Canva untuk mengembangkan materi pembelajaran.
- 4) Guru juga belum terbiasa menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital.
- 5) Seluruh peserta menunjukkan antusiasme dan kesiapan mengikuti kegiatan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi informasi.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disepakati bahwa kegiatan pengabdian difokuskan pada pendampingan penggunaan Canva untuk pembuatan media pembelajaran dan Quizizz untuk penyusunan evaluasi pembelajaran interaktif sehingga guru dapat mengimplementasikannya secara langsung dalam proses pembelajaran.

b. Persiapan Kegiatan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian melakukan beberapa persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan. Persiapan ini bertujuan agar seluruh rangkaian pendampingan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Adapun persiapan yang dilakukan meliputi:

- 1) Berkoordinasi dengan Kepala SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan mengenai waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan.
- 2) Menyusun materi pendampingan mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dan Quizizz dalam pembelajaran.

- 3) Menyiapkan modul pelatihan, bahan presentasi, serta contoh media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan.
- 4) Memastikan ketersediaan sarana dan prasarana, seperti ruang pelatihan, laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan akun aplikasi yang akan digunakan peserta.
- 5) Menyiapkan instrumen evaluasi untuk mengukur keterlaksanaan kegiatan dan memperoleh umpan balik dari peserta.

Melalui tahap persiapan tersebut, kegiatan pendampingan dapat dilaksanakan secara terstruktur sehingga proses penyampaian materi, pelatihan, dan praktik penggunaan Canva serta Quizizz berjalan dengan lancar.

c. Penyampaian Materi

Kegiatan penyampaian materi merupakan tahapan awal dalam pelaksanaan pendampingan yang bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 15 orang guru SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan dan dilaksanakan melalui metode ceramah, presentasi, serta diskusi interaktif. Sebelum memasuki sesi praktik, peserta diberikan gambaran mengenai perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, manfaat penggunaan media pembelajaran digital, serta pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi pembelajaran abad ke-21 (Amallia et al., 2025).



Gambar 2. Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Narasumber menjelaskan berbagai fitur utama yang tersedia pada kedua aplikasi tersebut, kelebihan masing-masing aplikasi, serta contoh penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta juga diberikan penjelasan mengenai prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan desain yang sederhana, pemilihan warna dan gambar yang sesuai, serta penyajian materi yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Selama penyampaian materi berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai penggunaan Canva dan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari cara membuat media yang menarik, memilih template yang sesuai, hingga memanfaatkan fitur-fitur evaluasi yang tersedia pada Quizizz. Diskusi berlangsung secara aktif karena sebagian peserta juga berbagi pengalaman mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan serta kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan teknologi informasi di kelas. Interaksi tersebut memberikan gambaran kepada tim

pengabdian mengenai kebutuhan peserta sehingga materi yang diberikan dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

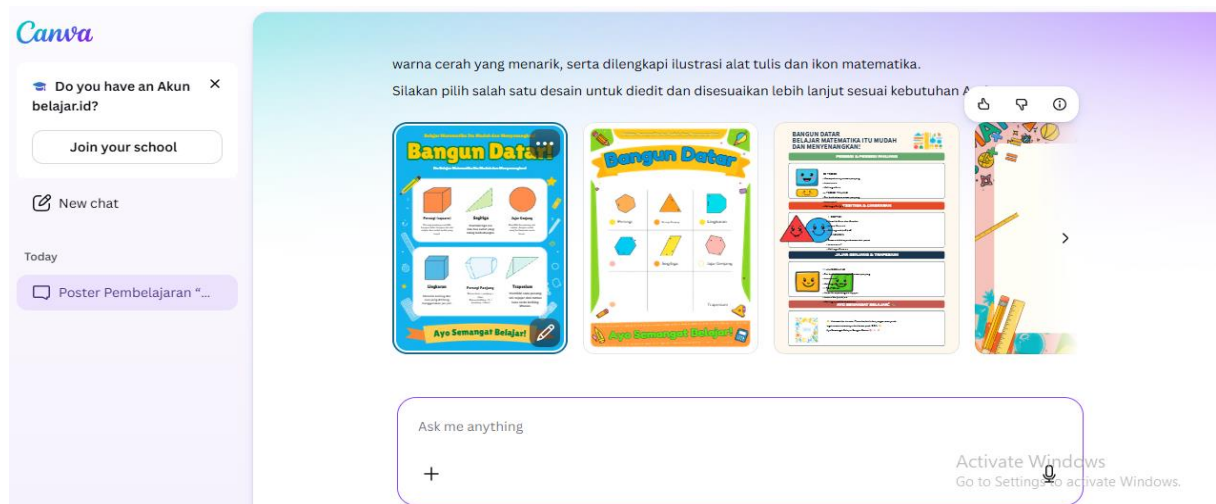
Melalui penyampaian materi ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran serta manfaat penggunaan teknologi informasi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Kegiatan ini juga menjadi bekal awal bagi peserta sebelum memasuki sesi pelatihan dan praktik penggunaan Canva dan Quizizz. Dengan adanya pemahaman tersebut, peserta diharapkan lebih siap mengikuti setiap tahapan pendampingan dan mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas secara efektif dan berkelanjutan.

d. Praktik dan Pendampingan

Setelah mengikuti sesi pelatihan, peserta memasuki tahap praktik dan pendampingan untuk mengimplementasikan materi yang telah diperoleh. Pada tahap ini, setiap guru diminta mengembangkan satu media pembelajaran menggunakan Canva dan satu media evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kegiatan praktik dilakukan secara mandiri, sedangkan tim pengabdian berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan dan solusi terhadap setiap kendala yang dihadapi peserta selama proses pembuatan media pembelajaran.

Pendampingan diawali dengan penyusunan materi pembelajaran pada Canva. Peserta memilih template yang sesuai, mengatur tata letak, menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen pendukung lainnya agar tampilan media lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tim pengabdian memberikan masukan mengenai kesesuaian desain, pemilihan warna, penggunaan jenis huruf, penyajian materi, serta keseimbangan antara unsur visual dan isi materi. Pendampingan dilakukan secara individual sehingga setiap guru memperoleh bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat penguasaan aplikasi.

Setelah media pembelajaran selesai disusun, peserta melanjutkan praktik pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Guru menyusun soal sesuai dengan materi yang telah dibuat pada Canva, menentukan jenis soal, menambahkan gambar apabila diperlukan, mengatur durasi pengerjaan, serta melakukan uji coba kuis sebelum dipublikasikan. Tim pengabdian mendampingi peserta dalam menyempurnakan kualitas soal, memastikan kesesuaian antara indikator pembelajaran dan butir soal, serta memberikan arahan mengenai pemanfaatan fitur laporan hasil belajar yang tersedia pada Quizizz.



Gambar 3. Poster Pembelajaran pada Matematika

Selama kegiatan praktik berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berkonsultasi secara langsung dengan tim pengabdian. Setiap permasalahan yang muncul, baik terkait penggunaan fitur aplikasi maupun penyusunan materi pembelajaran, diselesaikan melalui bimbingan secara langsung. Suasana pendampingan berlangsung aktif karena peserta saling bertukar pengalaman dan berbagi ide mengenai pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.

Pada akhir kegiatan, seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran menggunakan Canva dan kuis evaluasi menggunakan Quizizz yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil karya peserta kemudian dipresentasikan untuk memperoleh masukan dari tim pengabdian dan peserta lainnya sebagai bahan penyempurnaan. Tahap praktik dan pendampingan ini menunjukkan bahwa bimbingan secara langsung memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi, sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

e. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah seluruh rangkaian kegiatan pendampingan selesai dilaksanakan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru terhadap penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi(Puspita et al., 2025). Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk memperoleh umpan balik dari peserta mengenai kualitas pelaksanaan kegiatan sehingga dapat menjadi bahan perbaikan pada kegiatan pengabdian berikutnya.

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung dan penyebaran kuesioner kepada 15 orang guru yang mengikuti kegiatan pendampingan(Suhendi et al., 2024). Kuesioner menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu

Tabel 1. Skala Linkert

Alternatif Jawaban	Score
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, penyampaian materi, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, serta manfaat kegiatan terhadap peningkatan kompetensi guru(Nawawi et al., 2024).

Tabel 2. Instrumen Evaluasi Kegiatan Pendampingan

No	Pernyataan
1	Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran.
2	Penyampaian materi mudah dipahami dan sistematis.
3	Pelatihan Canva membantu saya membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

- 4 Pelatihan Quizizz membantu saya membuat evaluasi pembelajaran secara digital.
- 5 Pendampingan yang diberikan memudahkan saya dalam menggunakan Canva dan Quizizz.
- 6 Waktu pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan materi yang diberikan.
- 7 Saya lebih percaya diri menggunakan Canva dalam pembelajaran.
- 8 Saya lebih percaya diri menggunakan Quizizz dalam pembelajaran.
- 9 Saya siap mengimplementasikan Canva dan Quizizz pada proses pembelajaran.
- 10 Secara keseluruhan saya puas terhadap kegiatan pendampingan.

Hasil pengolahan kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memperoleh respons yang sangat positif dari seluruh peserta. Rata-rata penilaian pada setiap indikator berada pada kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa kegiatan mampu memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi informasi pada proses pembelajaran (Patto et al., 2025).

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kegiatan Pendampingan (n = 15)

Indikator	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi	4,80	96,0%	Sangat Baik
Penyampaian materi	4,73	94,6%	Sangat Baik
Pelatihan Canva	4,87	97,4%	Sangat Baik
Pelatihan Quizizz	4,80	96,0%	Sangat Baik
Pendampingan selama praktik	4,93	98,6%	Sangat Baik
Waktu pelaksanaan	4,67	93,4%	Sangat Baik
Peningkatan kemampuan menggunakan Canva	4,80	96,0%	Sangat Baik
Peningkatan kemampuan menggunakan Quizizz	4,73	94,6%	Sangat Baik
Kesiapan mengimplementasikan dalam pembelajaran	4,87	97,4%	Sangat Baik
Kepuasan terhadap kegiatan	4,93	98,6%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	4,81	96,2%	Sangat Baik

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian, indikator pendampingan selama praktik dan kepuasan terhadap kegiatan mendapatkan nilai tertinggi, yaitu 4,93 atau 98,6% dengan kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa para peserta merasa mendapatkan bantuan dengan adanya pendampingan langsung selama proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dan penyusunan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Selain itu, indikator pelatihan Canva serta kesiapan untuk menerapkan hasil pelatihan dalam pembelajaran juga memperoleh nilai tinggi, masing-masing 4,87 atau 97,4%. Ini menandakan bahwa peserta tidak hanya mengerti materi yang diajarkan, tetapi juga siap untuk menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Selama evaluasi berlangsung, tim pengabdian juga melakukan penilaian terhadap hasil praktik yang telah dibuat oleh para peserta. Semua 15 guru berhasil menghasilkan satu media pembelajaran menggunakan Canva dan satu kuis evaluasi menggunakan Quizizz sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria dasar media pembelajaran digital, seperti penyajian materi yang terstruktur, penggunaan elemen visual yang menarik, serta penyusunan soal evaluasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan yang diberikan tidak hanya memfasilitasi pemahaman secara teori tetapi juga meningkatkan keterampilan peserta melalui praktik langsung. Selama pendampingan, guru mendapatkan kesempatan untuk mencoba setiap fitur aplikasi, mendiskusikan masalah yang muncul, serta mendapatkan bimbingan dalam menyempurnakan media pembelajaran yang mereka buat. Proses ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih efektif, karena peserta dapat langsung menerapkan materi yang dipelajari ke dalam produk pembelajaran mereka masing-masing.

Selain menambah kemampuan dalam menggunakan Canva dan Quizizz, kegiatan ini juga mendorong guru untuk merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan tampil lebih menarik, sementara evaluasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih inovatif. Dengan pengalaman praktik langsung, guru memiliki dasar untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya secara mandiri sesuai dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Model pendampingan yang menggabungkan penyampaian materi, praktik, dan bimbingan secara langsung bisa menjadi pilihan dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru sehingga pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva dan Quizizz di SDIT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Seluruh peserta mampu menghasilkan media pembelajaran menggunakan Canva dan kuis evaluasi menggunakan Quizizz yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta, sehingga metode pendampingan yang diterapkan dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan lebih banyak guru agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di lingkungan sekolah dapat berlangsung secara konsisten dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Azhar Senyum Indonesia atas dukungan dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD IT Alam Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan atas kerja sama, izin, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang sebesar-besarnya

diberikan kepada seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian pendampingan serta kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja sama dalam perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, hingga evaluasi kegiatan sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Learning Through Screens : A Literature Review on the Role of Visual and Digital Media in Early Childhood Education. *International Journal of Research in Education*, 5(2), 358–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ijre.v5i2.2203>
- Ernawati, Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339–346. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina. (2025). Student Engagement in Digital Learning Platform Based Learning in Elementary Schools. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 1093–1106. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8777>
- Hartiyani, S. D., & Sudarmana, L. (2025). Active Learning to Improve Teachers ' Competence in Developing Learning Media. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(4), 780–787. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v5i4.102973>
- Jabar, A., Gazali, R. Y., & Agustina, W. (2025). Penguatan adaptasi teknologi bagi guru-guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Abdimas Dewantara*, 8(1), 88–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/ad.v8i1.19897>
- Mursid, R., Saragih, A. H., Junaidi, A., & Panjaitan, K. (2025). Pelatihan Digital Canva untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Guru SMK. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 742–751. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/abdi.v7i3.1232>
- Nawawi, S., Djazuli, A., Indawan, Fatimah, Gusmiatun, Kasra, H., Ghifari, A., Herudiansyah, G., Priambudi, B. R., & Pratama, A. S. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva & Quizizz Bagi Guru di SMAN 3 Banyuasin 1. *DEDIKASI PKM*, 5(2), 259–266. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v5i2.36978>
- 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. *Manfaat: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(November), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/manfaat.v2i4.519>
- Prasetyo, A. E. W. A., Setyaningrum, I. S., & Putra, A. Y. (2024). Development of Technology-Based Learning Media Books to Support 21St Century Learning in Elementary Schools. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 9(1), 67–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/edulab.2024.91.05>
- Purnomo, E., Darmawati, & Panu, R. H. (2025). Pemanfaatan Media Digital di Sekolah Dasar Pada Era Digital Native Generation. *EDUKASI*, 23(1), 940–946. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33387/j.edu.v21i2.xxxx>
- Puspita, H., Sasmita, R., & Azzahra, T. (2025). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENERAPAN GAMIFIED LANGUAGE LEARNING UNTUK ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS DI KINDERCYL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia*, 5(2), 31–40. <https://doi.org/10.33369/andromeda.v5i2.45720>
- Samsuddin, Y. B. (2025). OPTIMALISASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU MELALUI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN : STUDI LITERATUR TERINTEGRASI media pembelajaran . Penggunaan metode tradisional seperti ceramah dan papan tulis masih informasi menjadi fasilitator pembelajaran .

-
- Teori konstruktivi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 10322–10332. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4370>
- Suhendi, H. Y., Surahman, E., Sujarwanto, E., Mahmudah, I. R., & Ardiansyah, R. (2024). PELATIHAN PENGELOLAAN LEARNING CONTENT MANAGEMENT SYSTEM SEBAGAI UPAYA PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN PESANTREN. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(6), 4–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v8i6.27417>
- Widiastuti, A., & Widayati, A. (2024). Development Of Electronic Modules Using The Canva Application Assisted With Quizizz In Learning Achievements Basic Accounting Principles and Concepts Master of Economics Education Study Program , Yogyakarta State University. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 354–360. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i2.78403>
- Yamin, A., Setiawan, M. E., & Handican, R. (2025). Pengabdian Masyarakat Berbasis Participatory Action Research (PAR): Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran STEM bagi Guru SMA di Kabupaten Kerinci. *RANGGUK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(02), 133–149. <https://doi.org/https://10.32939/rgk.v5i2.6978>