

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK GURU DI *BOARDING SCHOOL* MU'ALLIMIN MUHAMMADIYAH LOMBOK BARAT

Ilham¹, Siti Agrippina Alodia Yusuf², Moh. Fauzi Bafadal³, Indra Atriyana Saputra⁴, Fira⁵, Rima Rahmaniah⁶, Hidayati⁷, Haifaturrahmah⁸, Nurmiwati⁹

^{1,3,4,5,6,7}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Jl. KH. Ahmad Dahlan No 1 PAGESANGAN, Mataram

²Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Mataram, Jl. KH. Ahmad Dahlan No 1 PAGESANGAN, Mataram

⁸Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Jl. KH. Ahmad Dahlan No 1 PAGESANGAN, Mataram

⁹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Jl. KH. Ahmad Dahlan No 1 PAGESANGAN, Mataram

¹e-mail lham.ummataram@gmail.com

Abstrak

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses belajar-mengajar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru *Boarding School* dalam membuat serta memanfaatkan media pembelajaran Canva dan Quizizz berbasis digital secara efektif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan kepada 12 orang guru. Evaluasi dilakukan menggunakan angket dengan tujuh indikator untuk mengukur efektivitas program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh mitra memperoleh nilai rata-rata di atas 80 poin, yang menandakan keberhasilan program dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Nilai tertinggi dicapai oleh mitra nomor 4 dan 7 dengan rata-rata 97,14, sedangkan nilai terendah diperoleh mitra nomor 8 dengan rata-rata 82,85. Hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Kata Kunci: pelatihan guru, media pembelajaran digital, canva, quizizz

Abstract

In today's digital era, the utilization of technology in learning is becoming increasingly important to increase the effectiveness and interactivity of the teaching-learning process. This service activity aims to increase the knowledge and skills of Boarding School teachers in creating and utilizing Canva dan Quizizz digital-based learning media effectively. The methods used in this activity include socialization, training, and mentoring to 12 teachers. Evaluation was carried out using a questionnaire with seven indicators to measure the effectiveness of the program. The evaluation results showed that all partners obtained an average score above 80 points, indicating the success of the program in improving participants' understanding and skills. The highest score was achieved by partners number 4 and 7 with an average of 97.14, while the lowest score was obtained by partner number 8 with an average of 82.85. These results indicate that this service activity has gone well and has a positive impact on increasing teacher competence in making digital learning media.

Keywords: teacher training, digital learning media, canva, quizizz

PENDAHULUAN

Di zaman modern, teknologi sudah menjadi bagian penting dalam pendidikan. Media pembelajaran digital membantu proses belajar menjadi lebih efektif karena materi disajikan secara interaktif dan menarik bagi siswa (Ramdani et al., 2021). Dengan teknologi ini, guru bisa menyampaikan materi dengan lebih terstruktur serta membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, media digital juga membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran karena informasi disampaikan dengan cara yang lebih beragam (Efendi, 2019). Teknologi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel karena mereka dapat mengakses berbagai sumber belajar kapan saja. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi sangat penting dalam pendidikan saat ini.

Namun, masih ada guru yang belum terbiasa membuat dan menggunakan media pembelajaran digital dengan baik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pelatihan serta keterbatasan fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dalam mengajar (Hardiyanti & Alwi, 2022). Akibatnya, banyak guru masih menggunakan cara mengajar yang lama dan kurang menarik bagi siswa (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Jika media pembelajaran tidak bervariasi dan kurang interaktif, siswa cenderung kurang bersemangat serta mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Pembelajaran yang terlalu monoton juga bisa membuat siswa mudah bosan dan sulit fokus dalam belajar (Putri et al., 2021).

Selain itu, media pembelajaran yang kurang menarik bisa membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar (Ma'unah et al., 2018). Jika materi yang diajarkan tidak memiliki elemen visual dan interaktif, siswa mungkin mengalami kesulitan memahami konsep yang diajarkan (Andriyani & Suniasih, 2021). Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membuat siswa memiliki akses terbatas terhadap sumber belajar yang lebih luas (Ferri et al., 2020). Dengan demikian, media pembelajaran digital sangat penting agar proses belajar menjadi lebih efektif serta membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan (Puspitarini & Hanif, 2019).

Boarding School Mu'allimin Muhammadiyah di Lombok Barat adalah pesantren pertama yang didirikan oleh Muhammadiyah untuk mencetak ulama yang

berakhlak baik dan berwawasan luas. Sekolah ini terus berkembang, baik dari segi jumlah siswa maupun tenaga pengajarnya. Saat ini, terdapat 147 siswa dan 28 guru yang mengajar berbagai mata pelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran masih ada kendala, terutama karena penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Para guru yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media digital, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif bagi siswa. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi yang mudah diakses, seperti Canva dan Quizizz.

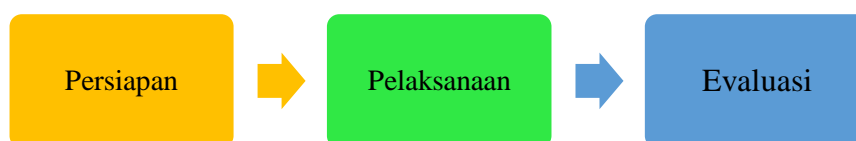
Hasil evaluasi pengabdian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan *platform* pembelajaran digital memiliki hubungan positif dengan keterlibatan siswa, di mana siswa yang menggunakan *platform* ini lebih sering menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Analisis regresi mengungkapkan bahwa platform digital menyumbang 25% dari varians dalam pencapaian akademik, sementara keterlibatan siswa menyumbang 15% (Sappaile et al., 2023). Studi di Namira Elementary School menemukan bahwa persepsi efektivitas media pembelajaran digital memiliki korelasi kuat (0.55) dengan hasil belajar siswa, dengan nilai p sebesar 0.001 yang menunjukkan signifikansi tinggi, serta rata-rata skor ujian semester siswa sebesar 85 yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital membantu pemahaman materi dengan lebih baik (Nadifah, 2024). Penelitian di MAN Tulungagung juga menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara pelatihan guru serta penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian belajar siswa, dengan koefisien regresi untuk pelatihan guru sebesar 0.35 ($p < 0.05$) dan untuk penggunaan media sebesar 0.42 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa peningkatan dalam kedua variabel tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap prestasi siswa (Sholeh et al., 2024). Selain itu, meta-analisis terhadap 21 studi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan keterampilan numerasi siswa dengan ukuran efek rata-rata sebesar 0.845, di mana media berbasis situs web memiliki efektivitas tertinggi ($d = 1.48$), sementara media audiovisual dan gamifikasi juga memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar non-kognitif (Ramdhani et al., 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sekitar 75% guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif. Setelah pelatihan, lebih dari 85% guru mengalami peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan dalam mengoperasikan teknologi, observasi di kelas juga menunjukkan bahwa guru lebih aktif menggunakan teknologi dalam mengajar (Mustofa et al., 2024). Pelatihan yang diberikan dirancang secara praktis sehingga guru dapat belajar langsung melalui praktik (Rindawan et al., 2024). Selain itu, penelitian di SMP Negeri di Kabupaten Sidrap menemukan bahwa pendidikan dan pelatihan berpengaruh besar terhadap kinerja guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendidikan dan pelatihan serta penggunaan teknologi berkontribusi sebesar 61,8% terhadap peningkatan kinerja guru (Indrayani et al., 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pelatihan berdampak positif pada kinerja guru melalui peningkatan kemampuan TIK, dengan nilai T-Statistik sebesar 1,738 yang lebih besar dari T-Tabel 1,65 dan nilai original sample estimate sebesar 0,203. Begitu juga dengan pendidikan yang berpengaruh positif terhadap kinerja guru melalui peningkatan kemampuan TIK, dengan nilai T-Statistik sebesar 3,239 lebih besar dari T-Tabel 1,65 dan nilai original sample estimate sebesar 0,372 (Rahmadin et al., 2022).

Kegiatan pengabdian ini berbentuk pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara efektif. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan para guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mengatasi kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris yang selama ini menjadi tantangan bagi siswa di sekolah tersebut. Dengan adanya peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatan media digital, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah ini dapat meningkat secara signifikan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih efektif sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 12 dari 28 guru dari Pondok Pesantren Mu'allimin sebagai mitra. Metode yang digunakan mencakup sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran digital dengan aplikasi Canva dan Quizizz. Program ini dirancang secara sistematis agar guru dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan berbasis praktik, sehingga guru bisa langsung mencoba dan menerapkan ilmu yang diperoleh. Selain itu, pendampingan dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan setiap guru benar-benar menguasai keterampilan yang diajarkan. Tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian

Persiapan

Kegiatan ini diawali dengan koordinasi internal tim PKM untuk menganalisa situasi dengan membahas tema kegiatan, membentuk tim penyusun proposal, menyusun jadwal, menentukan pendanaan, dan mempersiapkan pelaksanaan program. Setelah itu, dilakukan observasi lokasi untuk melihat kondisi dan kesiapan tempat pengabdian. Selanjutnya, beberapa kegiatan dilaksanakan, yaitu: (a) koordinasi dengan mitra untuk menyamakan persepsi; (b) penyusunan bahan pelatihan media agar materi lebih terstruktur; (c) serta publikasi kegiatan sosialisasi agar lebih banyak pihak mengetahui dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini; dan (d) persiapan alat dan bahan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sosialisasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran digital bagi para guru. Setelah itu, dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, yang mencakup penyampaian materi tentang cara membuat media pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, guru mendapat pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran digital yang

menarik dengan menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz, sehingga mereka dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif.

Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan membagikan angket dengan 7 indikator penting kepada para guru yang mengikuti pelatihan. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran digital setelah mengikuti pelatihan. Dengan evaluasi ini, dapat diketahui efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan serta aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

Sebagai tahap awal dalam persiapan kegiatan pengabdian, tim PKM melakukan koordinasi internal untuk merancang program secara sistematis. Dalam tahap ini, tim membahas tema kegiatan, membentuk tim penyusun proposal, menyusun jadwal, menentukan sumber pendanaan, serta menyiapkan pelaksanaan program. Setelah itu, dilakukan observasi langsung ke lokasi untuk memastikan kesiapan tempat dan kondisi lingkungan. Berdasarkan hasil observasi, tim bersama pihak mitra sepakat untuk menggunakan salah satu ruang kelas yang dinilai paling sesuai untuk mendukung kelancaran kegiatan.

Setelah persiapan awal selesai, berbagai langkah lanjutan dilakukan. Tim mengadakan koordinasi dengan mitra untuk menyamakan persepsi dan menentukan waktu serta jumlah guru yang akan terlibat, yaitu pada hari Senin, 17 Maret 2025, mulai pukul 08.00 hingga selesai. Selanjutnya, bahan pelatihan disusun agar materi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta. Untuk meningkatkan partisipasi, informasi mengenai kegiatan ini disebarluaskan melalui grup WhatsApp sekolah. Selain itu, persiapan alat dan bahan, seperti laptop, LCD proyektor, serta lembar angket, telah dipastikan tersedia sehari sebelum kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran digital bagi para guru, yang disampaikan oleh dosen dari Universitas

Muhammadiyah Mataram. Selama sosialisasi, para guru menyimak dengan seksama dan sepakat dengan materi yang disampaikan, sehingga kegiatan berlangsung lancar tanpa hambatan. Sosialisasi ini berlangsung selama 45 menit, diikuti dengan sesi tanya jawab selama 5 menit. Dalam sesi tanya jawab, salah satu guru bertanya tentang media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan gratis. Pemateri kemudian menjelaskan bahwa Canva dan Quizizz adalah dua platform yang akan digunakan dalam pelatihan karena kemudahan akses dan penggunaannya serta kebutuhan dari para guru untuk membuat materi pembelajaran dan evaluasi.

Setelah sosialisasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, yang masih dipandu oleh pemateri yang sama. Dalam pelatihan ini, peserta belajar cara membuat media pembelajaran yang efektif. Kegiatan berlangsung dengan intensitas tinggi karena setiap tahapan dalam pembuatan media digital harus diikuti dengan cermat. Oleh karena itu, para guru sangat fokus di depan laptop masing-masing sambil mendengarkan penjelasan pemateri. Selama pelatihan, beberapa peserta mengajukan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi yang disampaikan. Meskipun demikian, secara keseluruhan kegiatan berjalan lancar dan sukses, serta siap dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Selanjutnya, para guru memperoleh pendampingan intensif dalam pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Quizizz. Pemilihan kedua aplikasi ini didasarkan pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, serta kemampuannya dalam mendukung pembelajaran kreatif dan kolaboratif. **Canva memungkinkan guru untuk merancang berbagai media visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan materi ajar digital dengan beragam template yang estetis dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran (Sirajuddin & Wahditiya, 2024; Surur et al., 2024)** Sementara itu, Quizizz menyediakan platform kuis interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*), *leaderboard*, dan integrasi dengan berbagai perangkat (Dirhahayu & Rosyanafi, 2025; Pitaloka, 2025). Pelaksanaan pelatihan telah diarahkan secara spesifik pada penguasaan kedua aplikasi ini,

sehingga guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dengan pendampingan ini, mereka dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif. Pemateri dibantu oleh dua anggota tim PKM lainnya untuk memastikan setiap guru mendapatkan bimbingan yang maksimal dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung lancar, dan beberapa guru berhasil menyelesaikan tugas dalam waktu yang relatif singkat, Proses pendampingan seperti terlihat pada Gambar 2.



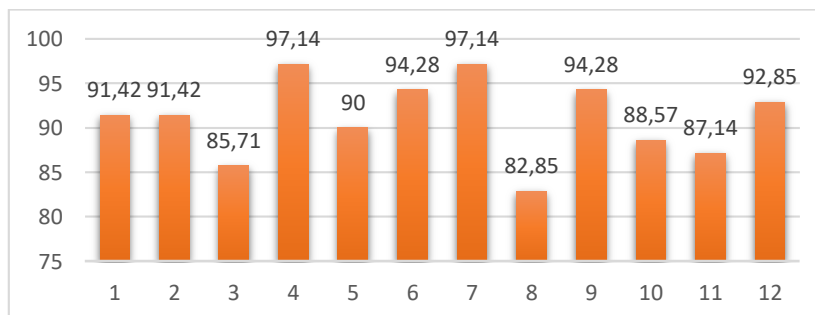
Gambar 2 Proses kegiatan pendampingan pembuatan Media Pembelajaran Digital

Pada Gambar 2 terlihat bahwa pemateri dengan cermat mengamati dan mendampingi para mitra dalam proses pembuatan media pembelajaran digital. Pendampingan ini dilakukan secara intensif untuk memastikan bahwa setiap mitra dapat mengikuti seluruh tahapan dengan baik serta menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pelatihan. Dengan bimbingan yang optimal, diharapkan para mitra mampu menguasai keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif dan interaktif.

Evaluasi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan selesai, Tim PKM melakukan evaluasi dengan membagikan lembar angket kepada para mitra. Angket ini digunakan untuk mengukur tanggapan, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh peserta setelah mengikuti kegiatan. Melalui evaluasi ini, tim dapat menilai efektivitas kegiatan serta memahami sejauh mana mitra telah menguasai materi yang diberikan. Evaluasi ini mencakup tujuh indikator utama, yaitu: (1) Pemahaman konsep dasar media pembelajaran digital, yang menilai sejauh mana peserta memahami teori dan prinsip pembuatan media berbasis teknologi; (2)

Kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva, yang mengukur keterampilan teknis guru dalam membuat desain media pembelajaran yang menarik dan relevan; (3) Kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz, yang menguji kecakapan peserta dalam membuat kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa; (4) Kreativitas dalam merancang media pembelajaran, yang mengevaluasi kemampuan guru mengembangkan konten pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi ajar. (5) Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum, yang mengukur kesesuaian produk media dengan tujuan pembelajaran yang berlaku; (6) Keterampilan mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran, yang melihat sejauh mana peserta dapat memanfaatkan media tersebut secara efektif di kelas; (7) Tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan media pembelajaran digital, yang menilai sejauh mana kegiatan ini meningkatkan motivasi dan keyakinan guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran. yang hasil rata-rata penilaiannya dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3 Hasil score rata-rata mitra

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa seluruh mitra memperoleh nilai rata-rata di atas 80 poin, yang menunjukkan hasil evaluasi yang positif. Nilai tertinggi dicapai oleh mitra nomor 4 dan 7 dengan rata-rata 97,14, sementara nilai terendah diperoleh mitra nomor 8 dengan rata-rata 82,85. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung dengan baik dan berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan para mitra dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Mengacu pada gambar 3, capaian para mitra pada ketujuh indikator evaluasi secara umum menunjukkan tren positif, meskipun terdapat variasi antarindividu. Pada indikator pemahaman konsep dasar media pembelajaran digital, sebagian besar mitra mencapai rata-rata nilai di atas 90 poin, menandakan penguasaan yang baik

terhadap materi teoritis. Kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva juga menunjukkan hasil tinggi, khususnya pada mitra nomor 4 dan 7 dengan skor 97,14, yang mencerminkan kreativitas dan penguasaan teknis yang sangat baik. Hasil serupa terlihat pada kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz, di mana mitra nomor 6 dan 9 memperoleh skor 94,28, mengindikasikan keterampilan dalam merancang kuis interaktif yang sesuai tujuan pembelajaran.

Indikator kreativitas dalam merancang media pembelajaran menunjukkan mayoritas skor berada pada kisaran 90–95, yang mengindikasikan keberhasilan pelatihan dalam memicu ide-ide inovatif. Relevansi media dengan kurikulum juga memperoleh skor tinggi, meskipun terdapat sedikit variasi, menandakan bahwa sebagian besar mitra mampu menyesuaikan produk media dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, masih terdapat mitra yang memerlukan penguatan dalam menghubungkan media dengan capaian pembelajaran secara lebih spesifik.

Keterampilan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran secara umum tergolong baik, meskipun mitra nomor 8 memperoleh skor terendah sebesar 82,85, yang menunjukkan perlunya pendampingan lanjutan. Sementara itu, tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan media digital berada di atas 85 poin pada hampir seluruh mitra, menandakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan berhasil membangun motivasi, kesiapan, dan kemantapan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran.

Terakhir, tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan media pembelajaran digital relatif baik pada seluruh mitra, dengan skor mayoritas di atas 85 poin. Hal ini menandakan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil membangun motivasi serta kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh mitra menunjukkan pencapaian yang positif dengan nilai rata-rata di atas 80 poin, di mana mitra nomor 4 dan 7 memperoleh skor tertinggi sebesar 97,14, sementara mitra nomor 8 memperoleh skor terendah sebesar 82,85. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih terbatas

pada penggunaan media pembelajaran konvensional dan belum familiar dengan aplikasi seperti Canva dan Quizizz. Setelah mengikuti program sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep media digital, keterampilan desain visual, pembuatan kuis interaktif, serta kemampuan mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini secara langsung mengacu pada tujuan program, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif; hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tujuan tersebut berhasil dicapai, sebagaimana terlihat dari skor evaluasi yang tinggi dan peningkatan kreativitas serta kepercayaan diri mitra dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Keberhasilan program ini juga didukung oleh antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama seluruh rangkaian kegiatan. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar mitra mengikuti pelatihan lanjutan untuk mendalami fitur-fitur lanjutan Canva dan Quizizz serta mengembangkan strategi integrasi teknologi yang lebih inovatif, agar media pembelajaran yang dihasilkan tetap relevan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, tim PPM mengucapkan terima kasih kepada Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan (Diklitbang) Pimpinan Pusat Muhammadiyah atas dukungan pendanaan melalui RisetMu Batch VIII Skema Pengabdian Persyarikatan 2024 dengan nomor 2120/I.3/D/2024 pada tanggal 13 Desember 2024, yang menjadi dorongan besar dalam menjalankan penelitian dan pengabdian ini. Tim PPM juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Mudir, Kepala Sekolah SMA dan SMP, serta para guru dan siswa Boarding School Mua'llimin Muhammadiyah Narmada, Lombok Barat, atas penerimaan yang hangat, kerja sama yang luar biasa, serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Partisipasi dan kontribusi dari seluruh pihak telah menjadi bagian penting dalam keberhasilan program ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah SWT, dan semoga hasil dari

penelitian serta pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi dunia pendidikan dan persyarikatan Muhammadiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Baso Intang Sappaile, Eka Donna Fauziah Lasingsgaru, S. M. (2023). Analyzing the Influence of Digital Learning Platforms on Student Engagement and Academic Performance. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(6), 65–73.
- Dirhahayu, N. D. A., & Rosyanafi, R. J. (2025). Peran Pendidik dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Santri melalui Aplikasi Quizizz di TPQ Darussalam Dayu Kabupaten Sidoarjo. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 14(2), 161–166.
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Gigital pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173–182. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Ferri, F., Grifoni, P., & Guzzo, T. (2020). Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations. *Societies*. <https://doi.org/10.3390/soc10040086>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/DOI:10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Indrayani, I., Aulia, N., & Arwin, A. (2022). Pengaruh Pendidikan Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi terhadap Kinerja Guru SMP di Kabupaten Sidrap S. *Economos: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 5(1), 76–80. <https://doi.org/10.31850/economos.v5i1.1625>
- Luthfi Ilham Ramdhani, SoeharnoSoeharno, Evi Refni, Iva Sarifah, M. (2024). Meta-Analysis The Effectiveness of Digital Learning Media on Literacy Numeracy: Implications for Education Based Technology. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 41(2), 153–161.
- Ma'unah, S., Umamah, N., Sumardi, S., & Afita Surya, R. (2018). The Enhancement of Attractiveness and Effectiveness of History Learning Using Local History Interactive Teaching Material. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1531–1538. <https://doi.org/10.12691/education-6-11-11>
- Muh Ibnu Sholeh, Himad Ali, Pham Vu Phi Ho, Sokip, Asrop Syafii, Sahri,

- Bambang Wahrudin, H. M. (2024). The Relationship between Teacher Training and the Use of Learning Media on Student Learning Achievement. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 6(2), 163–179.
- Mustofa, D., Darmayanti, I., Pramono, A., Apitiadi, S. D., Kusuma, V. S., & Saputra, D. I. S. (2024). Pelatihan Nearpod bagi Guru untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di SD Negeri 1 Toyareka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(6), 451–458. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.1057>
- Nadifah, M. F. (2024). Impact of Digital Learning Tools on Students Engagement in Elementary Schools. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 2(2), 446–453.
- Pitaloka, D. M. I. (2025). Online Game-Based Digital Evaluation : Transformation from Teacher- Centered to Student-Centered Learning. *Indonesian Journal of Nursing Health Science*, 10(1), 1–10.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi (Studi Kasus pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 91–108. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a8.2021>
- Rahmadin, A. N., Saleh, M., & Esabella, S. (2022). Dampak Pelatihan dan Pendidikan terhadap Tingkat Kinerja Guru dengan Teknologi Informasi Komunikasi sebagai Variabel Mediasi di Sekolah Dasar Negeri Telaga Baru Kabupaten Sumbawa Barat. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2823–2834. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.784>
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y., E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context, Input, Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(2), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rindawan, Johan Irmansyah, Edi Kurniawan, Rusdiana Yusuf, A. S. (2024). Penguatan Kapasitas Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Praya Barat Daya. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, 6(3), 468–484.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>

Surur, M., Kartika S., L. D., Fahri H, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
<https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>