JCRD: Journal of Citizen Research and Development
E-ISSN: 3048-2941 P-ISSN: 3048-2933
Vol. 2 No. 1 Mei 2025

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dan Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 20 Medan

Karina Zahra[1] Fitri Novi Yanti Munthe[2] Natasia Theofani Margaret[3] Sumila Sari[4] Haryadi[5]
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia[1,2,3,4,5]
Email: karinazahra860@gmail.com[1] fitrinoviyantim@gmail.com[2]
natasiatheofani245@gmail.com[3] sarisumila92@gmail.com[4]

Abstract
This study discusses the use of Quizizz and Canva applications as innovative learning media in Economics subjects at SMAN 20 Medan. In the context of learning challenges in the digital era, the use of technologies such as Quizizz, which is based on gamification, and Canva, which allows interactive visual design, provides an effective alternative to increase student activity and understanding. This study uses a qualitative descriptive method with data collection through interviews and literature studies. The results of the study indicate that both applications are able to increase student learning motivation through interactive learning experiences and interesting material visualizations. However, obstacles were also found such as limited access to technology and internet connections. This study suggests strengthening infrastructure and technology training to optimize the implementation of digital learning media. With adequate support, the use of Quizizz and Canva has the potential to be implemented sustainably in improving the quality of economics learning.
Keywords*: Quizizz, Canva, Learning Media*

Abstrak
Penelitian ini membahas pemanfaatan aplikasi Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 20 Medan. Dalam konteks tantangan pembelajaran di era digital, penggunaan teknologi seperti Quizizz, yang berbasis gamifikasi, dan Canva, yang memungkinkan desain visual interaktif, memberikan alternatif efektif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan visualisasi materi yang menarik. Namun, ditemukan pula kendala seperti keterbatasan akses teknologi dan koneksi internet. Penelitian ini menyarankan penguatan infrastruktur dan pelatihan teknologi untuk optimalisasi penerapan media pembelajaran digital. Dengan dukungan yang memadai, penggunaan Quizizz dan Canva memiliki potensi untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi.
Kata Kunci: Quizizz, Canva, Media Pembelajaran

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam era digital, pengembangan kompetensi guru juga mencakup pemahaman dan penerapan teknologi pendidikan yang relevan (Gunawan et al., 2020). Untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, guru harus dapat menggunakan alat dan media pembelajaran. Ini juga harus memungkinkan kolaborasi dan komunikasi dengan siswa dan rekan kerja (Nurhijrah et al., 2023). Media adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar di kelas. Kreativitas guru harus terus ditingkatkan untuk membuat media pembelajaran yang baru dan menarik (Yuliana et al., 2023). Banyak media pembelajaran

yang menarik dan mudah diakses untuk siswa diperlukan seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Di SMAN 20 Medan, mata pelajaran ekonomi sering kali menghadapi tantangan dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang kompleks. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang abstrak, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan aplikasi Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran.

Quziz Education Games adalah aplikasi pendidikan yang menggabungkan berbagai aktivitas permainan untuk membuat pembelajaran interaktif menjadi pengalaman yang menyenangkan. Untuk berpartisipasi dalam permainan edukasi kuis di rumah, siswa dapat menggunakan perangkat elektronik seperti laptop dan smartphone. Penggabungan musik, avatar, karakter tema, dan meme untuk menghibur siswa selama proses pembelajaran membedakan aplikasi ini dari yang lain. Siswa tidak hanya memiliki kesempatan untuk berlatih atau mengerjakan kuis secara mandiri, tetapi mereka juga memiliki kesempatan untuk berkompetisi satu sama lain, yang meningkatkan aktivitas dan meningkatkan motivasi mereka (Utami et al., 2023). Sebaliknya, Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online yang memungkinkan pengguna membuat desain dan mempublikasikannya di mana pun mereka mau. Aplikasi Canva bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dalam melakukan pembelajaran berbasis keterampilan, teknologi, dan kreativitas. Aplikasi ini akan membantu siswa berimajinasi materi yang diajarkan oleh guru, membantu mereka merancang desain presentasi yang lebih menarik dan interaktif, dan memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan kreativitas dengan menambahkan berbagai tema, template, animasi, dan elemen lainnya (Nahuda et al., 2023).

Di SMAN 20 Medan, integrasi kedua aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar. Quizizz mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan memungkinkan mereka untuk mengevaluasi apa yang mereka ketahui. Sebaliknya, Canva memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses pembuatan materi pembelajaran, yang meningkatkan rasa kepemilikan mereka terhadap proses belajar. Penelitian Sarnoto menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis visual. Teknologi juga dapat membantu pembelajaran dalam berbagai cara, seperti memperkaya konten pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan belajar (Sarnoto et al., 2023). Meskipun aplikasi-aplikasi ini memiliki banyak manfaat, ada beberapa masalah yang perlu ditangani, seperti keterbatasan akses internet dan disparitas keterampilan teknologi di antara siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi di SMAN 20 Medan, serta memberikan saran untuk mengatasi masalah yang ada.

Penggunaan platform pendidikan berbasis teknologi seperti Quizizz dan Canva juga sejalan dengan teori pembelajaran kontemporer. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan membantu siswa mencapai tujuan mereka (Indriyani, 2019). Hal ini didukung oleh penelitian Rahmah yang menunjukkan bahwa aplikasi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka (Rahmah & Hadi, 2023). Media pembelajaran multimedia sangat penting untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Munir et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran di kelas diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi dan memudahkan visualisasi konsep yang kompleks (Anharuddin & Prastowo, 2023). Penggunaan media

berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Solviana, 2020) selain itu media berbasis game menarik minat peserta didik dan menginspirasinya untuk terus belajar (Sitorus & Santoso, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil yang dibuat oleh Suryani et al., yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pengajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih cepat (Suryani et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran inovatif di SMAN 20 Medan. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan serta rekomendasi bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang kenyataan sosial dari perspektif partisipan melalui data deskriptif. Sugiono mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian di mana peneliti berperan sebagai alat utama, metode pengumpulan data digabungkan, dan analisis data dilakukan secara induktif (Rengganawati & Taufik, 2020). Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan memahami data. Peneliti akan mencatat setiap aspek yang relevan dari peristiwa dengan menggunakan pendekatan observasi dan pencatatan. Tujuan utamanya adalah mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang keadaan yang sedang diteliti (Khansa et al., 2023). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Ibu Masnia Nasution yaitu, guru ekonomi di SMA Negeri 20 Medan, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling yaitu memilih informan dengan pertimbangan tertentu. Peneliti akan menggunakan metode purposive sampling untuk memilih sampel, yang memungkinkan mereka memilih sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian dan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang terkait dengan subjek penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti akan mendapatkan data yang representatif dan relevan untuk analisis lebih lanjut (Khansa et al., 2023). Jenis data yang peneliti gunakan adalah data utama dan data sekunder. Data utama berasal dari guru ekonomi SMA Negeri 20 Medan Ibu Masnia Nasution langsung, sedangkan data sekunder berasal dari situs web, artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Metode untuk mengumpulkan data digunakan melalui: a. Wawancara, wawancara dilakukan secara langsung dengan responden yang relevan. Guru ekonomi SMA Negeri 20 Medan Ibu Masnia Nasution adalah responden utama penelitian ini, dan wawancara ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 20 Medan, dan b. Studi Literatur, yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber. Sumber-sumber ini dapat termasuk tulisan akademis, situs web, dan jurnal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SMAN 20 Medan memiliki visi untuk mewujudkan peserta didik yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, terampil, berprestasi, bermartabat, dan berwawasan lingkungan. Sekolah ini juga menetapkan beberapa misi, seperti mencetak lulusan yang berintegritas dan mandiri, serta meningkatkan kualitas sarana dan prasarana. Visi dan misi tersebut mencerminkan komitmen sekolah dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa, yang sejalan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh Ibu Masnia. Ibu Masnia Nasution adalah seorang pendidik yang berdedikasi, mengajar mata pelajaran Ekonomi di SMAN 20 Medan sejak tahun 2022. Meskipun masa tugasnya relatif baru, ia telah

menunjukkan komitmen tinggi dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan modern. Ibu Masnia mengajar di kelas X dan XI, dan dalam pengajarannya, ia telah menerapkan pembelajaran berbasis multimedia. Dengan menggunakan platform seperti Canva dan Quizizz, ia berhasil menciptakan materi ajar yang menarik secara visual dan interaktif. Canva digunakan untuk membuat presentasi dan materi visual lainnya, yang membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Sementara itu, Quizizz digunakan sebagai alat evaluasi yang interaktif, memungkinkan siswa untuk menjawab soal dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Hasil wawancara dengan Ibu Masnia Nasution, guru Ekonomi kelas X dan XI SMA Negeri 20 Medan, menunjukkan bahwa penerapan kedua media ini berdampak positif, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Peningkatan Keaktifan dan Pemahaman Siswa

Ibu Masnia Nasution mengamati bahwa penggunaan Quizizz sebagai bagian dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dengan elemen gamifikasi seperti skor dan peringkat langsung, yang membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias karena format kuis memberikan kesempatan untuk bersaing secara sehat dan mengukur kemajuan mereka secara instan. Penggunaan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Game based learning atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar (Utami et al., 2023). Selain Quizizz, Canva juga berperan besar dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dalam pelajaran Ekonomi melalui visualisasi yang menarik. Menurut Masnia, banyak siswa dikelas X dan XI memiliki gaya belajar visual sehingga Canva memudahkan mereka untuk memahami konsep melalui grafik, diagram, dan presentasi visual. Dengan desain yang beragam dan menarik dari Canva membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Canva dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, sehingga berdampak meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian informasi atau literatur secara visual melalui Canva berperan penting dalam membangun proses kognitif seseorang untuk memahami konsep dan membantu mengingat materi pembelajaran (Yuliana et al., 2023).

Tantangan dalam Penerapan Teknologi

Dari hasil penelitian ditemukan beberapa kendala. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke teknologi atau keterampilan untuk memanfaatkannya secara optimal. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan Quizizz atau Canva karena keterbatasan perangkat atau keterampilan, serta kendala koneksi internet. Keterbatasan akses internet dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat teknologi dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran digital secara keseluruhan. Tantangan utama dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah akses dan keterampilan teknologi yang bervariasi di antara siswa. Peneliti menyarankan agar sekolah memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan teknologi atau peningkatan infrastruktur internet untuk membantu siswa yang kurang familiar dengan perangkat digital. Hal ini menjadi relevan dengan kondisi di SMA Negeri 20 Medan, di mana beberapa siswa merasa terbatas dalam mengakses platform multimedia karena keterbatasan paket data internet.

Potensi untuk Penggunaan Jangka Panjang

Ibu Masnia menilai bahwa penggunaan aplikasi seperti Canva dan Quizizz sangat cocok diterapkan secara berkelanjutan karena fleksibilitas dan efisiensi yang ditawarkan. Dengan

media ini, guru dapat menyimpan dan mengakses kembali materi pembelajaran yang sudah dibuat, memungkinkan pemanfaatan jangka panjang dan penghematan waktu. Selain itu, Canva dan Quizizz memungkinkan penyesuaian materi sesuai perkembangan kurikulum tanpa harus memulai dari awal setiap kali. Penyimpanan digital memungkinkan guru untuk mengoptimalkan waktu dan energi dalam mempersiapkan pembelajaran berkelanjutan. Mereka juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis multimedia sangat cocok untuk penggunaan jangka panjang karena fleksibilitasnya dalam memperbarui dan menyimpan materi secara digital.

Saran untuk Inovasi Media Pembelajaran

Ibu Masnia menyarankan agar platform seperti Quizizz menambahkan opsi soal esai, selain soal pilihan ganda. Menurutnya, soal esai dapat menggali pemahaman siswa secara lebih mendalam dibandingkan soal pilihan ganda yang terbatas pada pilihan jawaban. Soal esai memungkinkan siswa Untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara komprehensif, yang sulit dicapai dengan soal pilihan ganda. Diversifikasi format soal ini juga dapat membantu dalam evaluasi pembelajaran yang lebih menyeluruh dan mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dan Canva dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 20 Medan berdampak positif pada peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa. Media pembelajaran ini memungkinkan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar visual. Quizizz, dengan elemen gamifikasi dan umpan balik langsung, membantu siswa memahami materi lebih cepat. Canva, dengan visualisasi yang menarik, memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dalam ekonomi. Namun, penelitian juga menemukan kendala, seperti keterbatasan akses internet dan kesenjangan keterampilan teknologi di kalangan siswa, yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini. Penelitian merekomendasikan peningkatan dukungan infrastruktur dan pelatihan teknologi bagi siswa untuk mengatasi tantangan ini. Dengan dukungan yang memadai, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dan Canva memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam jangka panjang dan dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMAN 20 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(1), 94. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467

Gunawan, I. G. D., Pranata, Pramarta, I. M., Mertayasa, I. K., Pustikayasa, I. M., & Widyanto, I. P. (2020). Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0. Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020, 15–30.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2(1), 19.

Khansa, R., Hafiz, A., Syah, F., Kusanggraini, M., Nofirda, F. A., & Riau, U. M. (2023). Analisis Digital Marketing terhadap Penjualan UMKM Seblak Teh Betty. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 30369–30375.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Elementary:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 48–65. https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary

Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H.

(2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat), 6(5), 523. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363

Nurhijrah, N., Qur'ani, B., Suryana, S., Hamsar, I., & Gawarti, G. (2023). Workshop Aplikasi Quiziz untuk Evaluasi Hasil Belajar di MI Al Abrar Makassar. Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 26–32. https://doi.org/10.35914/jepkm.v2i1.33

Rahmah, S., & Hadi, M. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan. 2(1), 89–96. https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.223

Rengganawati, H., & Taufik, Y. (2020). Analisis Pelaksanaan Digital Marketing pada UMKM Tahu Rohmat di Kuningan. Komversal, 2(1), 28–50. https://doi.org/10.38204/komversal.v2i1.496

Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. Journal on Education, 6(1), 82–92. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 12(2), 81–88. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Al Jahiz: Journal of Biology Education Research, 1(1), 1–14. https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082

Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. 10(2), 104–115.

Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. Journal of Education Research, 4(4), 2420–2425.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(2), 247–257. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025