

## OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN CANVA DAN QUIZIZZ: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DI SMPK TARUNA HARAPAN BANGSA- JAKARTA

Hendrikus Male<sup>1\*</sup>, Nel Bryan C. Tugelida<sup>2</sup>, Johannes Eric Joseph<sup>3</sup>,  
Risantha Anache Abigail Samuel<sup>4</sup>, Debora Sabrina<sup>5</sup>,  
Julio Maurits Bao<sup>6</sup>

<sup>1,3,4,5,6</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Bahasa,  
Universitas Kristen Indonesia

<sup>2</sup> Don Mariano Marcos Memorial State Universty, La Union, The Philippines  
[hendrikus.male@uki.ac.id](mailto:hendrikus.male@uki.ac.id); [ntugelida@dmmmsu.edu.ph](mailto:ntugelida@dmmmsu.edu.ph); [johannes.joseph@uki.ac.id](mailto:johannes.joseph@uki.ac.id);  
[2112150012@ms.uki.ac.id](mailto:2112150012@ms.uki.ac.id); [2112150009@ms.uki.ac.id](mailto:2112150009@ms.uki.ac.id); [2212150019@ms.uki.ac.id](mailto:2212150019@ms.uki.ac.id)

### ABSTRACT

*This community service program aimed to enhance motivation and competence in learning English through the use of digital platforms: Canva and Quizizz. The activity introduced students to the effective use of these two tools to support English language learning in an engaging and student-centered environment. The program included presentations, hands-on workshops, and interactive quizzes that emphasized the integration of creative design and gamified assessment. A total of 23 students participated in the evaluation at the end of the program through a questionnaire consisting of 15 items on a four-point Likert scale. The results of the evaluation showed overwhelmingly positive responses. Over 90% of students either agreed or strongly agreed that Canva and Quizizz increased their motivation, enhanced their understanding of the material, and made learning more enjoyable. Canva helped students create visually appealing content while also aiding vocabulary retention, and Quizizz contributed to improved confidence and engagement during assessments. Furthermore, the majority of students believed that these tools improved their English skills and supported more effective, independent learning. These findings demonstrate that integrating digital learning platforms such as Canva and Quizizz not only enhances the quality of English instruction but also positively influences students' attitudes, motivation, and participation.*

**Keywords:** *English learning, Canva, Quizizz, motivation, community service*

### ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pemanfaatan platform digital: Canva dan Quizizz. Kegiatan ini memperkenalkan siswa pada penggunaan dua media tersebut secara efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan berpusat pada siswa. Program mencakup pelatihan yakni presentasi, lokakarya langsung, dan kuis interaktif yang mengedepankan integrasi desain kreatif dan penilaian berbasis permainan. Sebanyak 23 siswa mengikuti evaluasi melalui kuesioner berisi 15 butir pertanyaan dengan skala Likert empat poin. Hasil evaluasi menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Lebih dari 90% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa Canva dan Quizizz meningkatkan motivasi mereka, membantu pemahaman materi, [Q4], dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Canva

membantu siswa membuat konten visual yang menarik sekaligus mengingat kosakata lebih baik, sementara Quizizz meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan dalam penilaian. Mayoritas siswa juga menyatakan bahwa kedua media ini meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mereka dan mendukung pembelajaran mandiri yang lebih efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva dan Quizizz tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga berdampak positif terhadap sikap, motivasi, dan partisipasi siswa.

**Kata Kunci:** pembelajaran Bahasa Inggris, Canva, Quizizz, motivasi, pengabdian kepada masyarakat

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, integrasi teknologi pendidikan dalam pembelajaran bahasa telah beralih dari sekadar pilihan menjadi sebuah kebutuhan. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, di mana siswa tidak hanya dituntut menguasai kosa kata dan tata bahasa, tetapi juga membangun kepercayaan diri untuk berkomunikasi secara efektif di dunia yang semakin mengglobal. Di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), namun banyak siswa yang masih menghadapi kendala dalam hal motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan dalam proses belajar mereka. Siswa SMP, yang umumnya berusia antara 12 hingga 15 tahun, berada pada tahap perkembangan yang krusial baik secara kognitif maupun emosional. Mereka sedang berada dalam masa transisi dari masa kanak-kanak menuju remaja, yang membuat mereka mulai mandiri namun tetap membutuhkan bimbingan yang terstruktur. Pada usia ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, termasuk memahami struktur kalimat yang kompleks dan penggunaan bahasa dalam konteks. Namun, mereka juga sangat responsif terhadap rangsangan visual, interaksi, dan hal-hal baru. Pendekatan pembelajaran tradisional yang mengandalkan hafalan dan penekanan pada tata bahasa seringkali membuat mereka tidak tertarik, terutama jika materi pelajaran tidak dikaitkan dengan minat atau pengalaman nyata mereka (Fridayanthi et al., 2024).

Selain itu, dengan semakin mudahnya akses terhadap perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop, para siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, keakraban ini tidak otomatis menjadikan mereka melek digital dalam konteks pembelajaran. Banyak siswa yang lebih sering mengonsumsi konten digital secara pasif daripada menggunakannya untuk membangun pengetahuan atau mengembangkan keterampilan. Oleh karena itu, inisiatif pendidikan harus tidak hanya melibatkan teknologi, tetapi juga memberdayakan siswa untuk menggunakannya secara bermakna dan kreatif. Di sinilah peran alat digital seperti Canva dan Quizizz dapat menjadi transformasional dalam pembelajaran di kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler.

Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan penggunaannya membuat berbagai konten visual seperti poster, presentasi, infografik, dan grafik media sosial. Bagi pembelajar Bahasa Inggris, Canva memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan bahasa secara visual dan kontekstual—misalnya dengan merancang

poster berisi teks Bahasa Inggris, memilih gambar yang sesuai dengan kosa kata, atau merangkum bacaan secara kreatif. Proses mendesain di Canva menuntut siswa membuat pilihan linguistik, memperkuat kosa kata, dan meningkatkan kesadaran tata bahasa, sekaligus menyalurkan kreativitas mereka (Sukendra et al., 2024). Di sisi lain, Quizizz menyediakan platform dinamis untuk pembelajaran berbasis permainan (*gamified learning*). Dengan tampilan visual yang menarik, umpan balik waktu nyata, dan format yang kompetitif, Quizizz mengubah evaluasi rutin menjadi momen pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dapat mengikuti kuis secara langsung maupun menyelesaikan tugas secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, Quizizz sangat efektif untuk melatih tata bahasa, kosa kata, pemahaman bacaan, bahkan keterampilan mendengarkan. Yang terpenting, platform ini mendorong pembelajaran mandiri dan memberikan umpan balik langsung dua komponen penting dalam akuisisi bahasa.

Menyadari potensi dari kedua alat ini, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Kristen Indonesia (UKI) merancang program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran digital dalam pendidikan Bahasa Inggris di tingkat SMP. Inisiatif ini dilaksanakan di SMP Taruna Harapan Bangsa, sebuah sekolah swasta di Jakarta Timur yang melayani siswa dengan latar belakang dan tingkat kemampuan Bahasa Inggris yang beragam. Kegiatan PKM ini berlangsung pada hari Jumat, 8 November 2024, dan mencakup serangkaian sesi interaktif yang terdiri dari presentasi ahli, lokakarya praktik, dan permainan edukatif serta evaluasi kegiatan.

Kegiatan diawali dengan penampilan angklung oleh siswa-siswi SMP Taruna Harapan Bangsa, yang mencerminkan komitmen sekolah terhadap pengembangan seni budaya seiring dengan kemajuan akademik. Dalam sambutan pembukaannya, kepala sekolah menyampaikan apresiasi mendalam atas kolaborasi yang terjalin dan menekankan pentingnya mengadopsi pendekatan pendidikan yang inovatif. Ia menyampaikan bahwa siswa masa kini tumbuh di dunia di mana kompetensi digital sama pentingnya dengan pengetahuan akademik. Ia juga menyoroti pentingnya bagi guru dan institusi pendidikan untuk tetap relevan dengan cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pedagogi mereka.

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris UKI, yang juga menjadi salah satu narasumber, menyampaikan sambutan yang menekankan pentingnya penggunaan alat digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris moderen. Ia mendorong siswa untuk memandang teknologi bukan sekadar hiburan, tetapi sebagai sumber daya yang kuat untuk mengeksplorasi bahasa, ide, dan komunikasi global. Sesi pertama memperkenalkan strategi praktis menggunakan platform seperti YouTube, aplikasi seluler, dan kuis berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Sesi ini menekankan bahwa pembelajaran bahasa tidak harus terbatas pada buku teks, dan siswa dapat mengambil alih proses belajarnya melalui platform digital yang mudah diakses.

Pada sesi selanjutnya, diskusi berfokus pada integrasi teknologi dalam pengajaran keterampilan bahasa. Narasumber menunjukkan bagaimana siswa dapat meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui video interaktif, permainan berbasis aplikasi seluler, dan aplikasi perekaman suara. Ia juga membagikan contoh-contoh nyata dari ruang kelas di mana teknologi membantu siswa menjadi lebih terlibat dan mandiri dalam belajar.



**Gambar 1. Pertunjukan Angklung oleh siswa- siswi dan Kegiatan Lokakarya**

Sesi ketiga menghadirkan narasumber internasional, Dr. Nel Bryan C.T. dari Don Mariano Marcos Memorial State University (DMMMSU), Filipina. Dr. Nel memperkenalkan konsep Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pendidikan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Ia menggambarkan bagaimana alat berbasis AI seperti chatbot, konverter suara-ke-teks, dan asisten pembelajaran bahasa dapat merevolusi pendidikan Bahasa Inggris. Dalam lokakaryanya, para siswa mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi aplikasi AI sederhana, yang memperluas wawasan mereka mengenai lanskap pembelajaran yang terus berkembang.

Sesi keempat menjadi titik balik dalam strategi keterlibatan program. Dipandu oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris sebagai fasilitator, sesi ini memperkenalkan siswa pada Canva dan memberi mereka kesempatan untuk langsung menerapkan pembelajaran dengan merancang poster bertema. Dengan topik "Culinary Delights" (Kelezatan Kuliner), siswa didorong untuk mendeskripsikan makanan dalam Bahasa Inggris, mengintegrasikan gambar yang sesuai, dan menerapkan elemen desain secara kreatif. Kegiatan ini tidak hanya memungkinkan mereka menggunakan kosa kata Bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna, tetapi juga memberdayakan mereka untuk mengekspresikan diri melalui literasi visual digital.

Setelah itu, fasilitator mahasiswa lainnya memimpin sesi praktik penggunaan Quizizz. Ia membimbing siswa melalui proses membuat dan mengikuti kuis yang berkaitan dengan tata bahasa dan kosa kata Bahasa Inggris. Sesi ini berubah menjadi pengalaman

seperti permainan yang penuh semangat, mendorong kompetisi sekaligus kolaborasi di antara siswa. Dengan mengintegrasikan latihan Bahasa Inggris ke dalam aktivitas yang menyenangkan, sesi ini menunjukkan bagaimana asesmen dapat diubah dari tugas yang menegangkan menjadi pengalaman belajar yang menggembirakan dan memperkaya.



**Gambar 2. Kegiatan Lanjutan Pelatihan oleh Narasumber dan Fasilitator**

Untuk menutup kegiatan, panitia PKM dan perwakilan sekolah melakukan pertukaran cenderamata secara simbolis dan sesi foto bersama. Para siswa juga diberikan sertifikat sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka. Gestur simbolis ini memperkuat rasa pencapaian dan kolaborasi antara pihak universitas dan komunitas sekolah. Inisiatif PKM ini menonjol bukan hanya karena dampak praktisnya, tetapi juga karena signifikansi pedagogisnya. Dengan melibatkan langsung siswa SMP dalam penggunaan alat digital secara kreatif dan interaktif, program ini berhasil menjawab sejumlah tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang ini terutama rendahnya keterlibatan, terbatasnya paparan terhadap penggunaan bahasa Inggris yang otentik, serta kurangnya rasa percaya diri. Yang lebih penting lagi, program ini memperkenalkan pergeseran dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menuju eksplorasi dan kreativitas yang digerakkan oleh siswa.

Dari perspektif pendidikan, program seperti ini menjembatani kesenjangan antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah-sekolah lokal. Kegiatan ini memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk berbagi keahlian sambil belajar dari realitas pendidikan menengah, menciptakan pertukaran dua arah yang mendorong pertumbuhan profesional, keterlibatan komunitas, dan inovasi yang berkelanjutan (Suarta et al., 2024). Teknologi memainkan peran kunci dalam proses ini, khususnya dalam pembelajaran bahasa, di mana teknologi telah lama dikenal sebagai katalisator bagi motivasi, kemandirian, dan kemahiran (Haerazi, 2024; Warschauer & Healey, 1998). Salah satu pendekatan yang efektif adalah *digital game-based learning* (Amalia, 2020), yang menjadikan pelajaran lebih interaktif dan

menarik. Platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Forms populer digunakan untuk membuat kuis kelas (Cheng & Su, 2012). Di antara platform tersebut, *Quizizz* menonjol karena aksesibilitas dan fitur gamifikasinya seperti avatar, meme, dan musik yang meningkatkan fokus dan kesenangan belajar siswa (Zhao, 2019). Namun, meskipun *Quizizz* banyak digunakan di perguruan tinggi di Indonesia, penggunaannya di tingkat sekolah menengah masih terbatas (Basuki & Hidayati, 2019). Mengingat bahwa siswa SMA saat ini merupakan *digital natives* (generasi Z), integrasi alat seperti ini dapat meningkatkan motivasi dan berpikir kritis di tahap perkembangan yang penting ini (Sartika, 2014; Lilawati et al., 2020).

Demikian pula, *Canva* platform desain yang mudah digunakan—mendukung pembelajaran bahasa dengan menggabungkan kreativitas dan pengembangan keterampilan. Siswa dapat membuat poster, infografik, dan presentasi yang memperkuat kosakata, tata bahasa, dan pengetahuan budaya dalam cara yang bermakna. Penelitian oleh Sugiarni et al. (2024) mengonfirmasi manfaatnya, menunjukkan peningkatan keterlibatan, kolaborasi, dan literasi visual dalam kelas Bahasa Inggris di SMK. Namun, tantangan seperti keterbatasan pelatihan guru dan kendala teknis menyoroti perlunya dukungan terstruktur agar potensi *Canva* dapat dimaksimalkan. Hal ini didukung oleh Fitriani (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam hal mengembangkan kreativitas siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis teks fungsional. Ketika digabungkan, *Quizizz* dan *Canva* menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis. *Quizizz* menggamifikasi proses asesmen dengan memberikan umpan balik langsung dan mendorong kompetisi sehat, sementara *Canva* memberdayakan siswa untuk mengekspresikan ide secara visual. Pendekatan ini sejalan dengan *transformative learning theory* (Fleming, 2018), yang menekankan agensi siswa, kreativitas, dan keterlibatan kritis dalam proses belajar.

Pada akhirnya, inisiatif PKM di SMP Taruna Harapan Bangsa ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang dirancang secara cermat dapat mendefinisikan ulang pembelajaran Bahasa Inggris—menjadikannya lebih interaktif, berpusat pada siswa, dan memberdayakan. Dengan membekali peserta didik dengan alat digital seperti *Canva* dan *Quizizz*, kita tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berkembang dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi. Sebagai kesimpulan, pengenalan *Canva* dan *Quizizz* melalui proyek PKM ini di SMP Taruna Harapan Bangsa menawarkan model yang menarik untuk pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital yang interaktif, kontekstual, dan memberdayakan. Hal ini menegaskan keyakinan bahwa ketika teknologi digunakan secara bermakna, teknologi tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga cara mereka memandang diri mereka sendiri sebagai pembelajar dan calon kontributor dalam masyarakat digital.

Rumusan Masalah (1) Sejauh mana alat digital seperti *Canva* dan *Quizizz* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di

tingkat SMP? (2) Bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas *Canva* dan *Quizizz* dalam mendukung pemahaman dan keterampilan mereka dalam Bahasa Inggris?

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode pelatihan dan evaluasi dalam pelaksanaan kegiatannya. Program PkM ini dilaksanakan di SMP Taruna Harapan Bangsa dan melibatkan 23 siswa dari berbagai jenjang kelas. Metodologi terdiri atas dua komponen utama:

### 1) Pelatihan

Program dilaksanakan melalui serangkaian sesi, meliputi:

- a. Presentasi mengenai penggunaan alat digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seperti *Canva*, *Quizizz*, dan alat berbasis kecerdasan buatan (AI).
- b. Lokakarya (workshop) di mana siswa mendesain poster pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Canva* serta membuat dan mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*.
- c. Permainan interaktif dan kegiatan kolaboratif kelompok untuk menerapkan keterampilan bahasa dalam suasana menyenangkan dan kompetitif.

Sesi-sesi tersebut difasilitasi oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris UKI, serta seorang narasumber internasional dari Don Mariano Marcos Memorial State University (DMMMSU), Filipina.

### 2) Evaluasi

Untuk mengevaluasi dampak program, kuesioner pasca-kegiatan diberikan kepada siswa yang berpartisipasi. Kuesioner ini terdiri dari 15 pernyataan tertutup menggunakan skala Likert empat poin (mulai dari *Sangat Tidak Setuju* hingga *Sangat Setuju*) yang bertujuan untuk menangkap persepsi siswa terkait motivasi, pemahaman, kepercayaan diri, dan kepuasan secara keseluruhan terhadap penggunaan *Canva* dan *Quizizz*. Kuesioner evaluasi disampaikan dalam Bahasa Indonesia. Mengingat tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa yang bervariasi, penyampaian dalam Bahasa Indonesia dilakukan untuk memastikan kejelasan dan keakuratan jawaban.

Selama program berlangsung, pembicara dan fasilitator juga menggunakan pendekatan dwibahasa menyampaikan materi dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris untuk memastikan materi dapat dipahami dengan baik dan dapat diakses oleh semua peserta, serta mengakomodasi variasi tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dianalisis untuk menentukan efektivitas alat digital tersebut dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengeksplorasi kesiapan siswa dalam mengintegrasikan alat digital ke dalam proses belajar mereka.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari temuan evaluasi yang dilakukan terhadap program pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital menggunakan Canva dan Quizizz di SMP Taruna Harapan Bangsa . seperti yang sudah dinyatakan sebelumnya di bagian rumusan masalah bahwa kuesioner ini dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap aspek motivasi, keterlibatan, pemahaman, kepercayaan diri, dan efektivitas penggunaan Canva dan Quizizz dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Data yang diperoleh menunjukkan tanggapan siswa yang sangat positif terhadap integrasi kedua alat digital tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa Canva dan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi dan mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara lebih efektif. Hasil lengkap dari tanggapan siswa dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siswa SMP Taruna Harapan Bangsa terhadap Penggunaan Canva dan Quizizz (N = 23)

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Motivasi saya meningkat dengan Canva dan Quizizz	12 (52%)	9 (39%)	2 (9%)	0 (0%)
2	Canva membantu saya memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih baik	11 (48%)	10 (44%)	2 (9%)	0 (0%)
3	Quizizz menarik untuk berlatih soal Bahasa Inggris	14 (61%)	7 (30%)	2 (9%)	0 (0%)
4	Canva membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami	13 (57%)	8 (35%)	2 (9%)	0 (0%)
5	Canva membantu saya lebih mudah mengingat kosakata	10 (43%)	10 (43%)	3 (13%)	0 (0%)
6	Saya merasa lebih percaya diri mengerjakan kuis Bahasa Inggris setelah menggunakan Quizizz	9 (39%)	12 (52%)	2 (9%)	0 (0%)
7	Canva dan Quizizz meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris saya	12 (52%)	9 (39%)	2 (9%)	0 (0%)
8	Belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Canva dan Quizizz	15 (65%)	6 (26%)	2 (9%)	0 (0%)
9	Canva dan Quizizz mendukung saya untuk belajar secara mandiri	13 (57%)	9 (39%)	1 (4%)	0 (0%)
10	Proses pembelajaran menjadi lebih efektif	12 (52%)	10 (44%)	1 (4%)	0 (0%)
11	Saya ingin terus menggunakan Canva dan Quizizz di kelas Bahasa Inggris	14 (61%)	7 (30%)	2 (9%)	0 (0%)

12	Saya puas dengan pengalaman belajar menggunakan Canva dan Quizizz	13 (57%)	8 (35%)	2 (9%)	0 (0%)
13	Canva dan Quizizz saling melengkapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris	12 (52%)	9 (39%)	2 (9%)	0 (0%)
14	Canva dan Quizizz membuat saya lebih antusias belajar Bahasa Inggris	14 (61%)	8 (35%)	1 (4%)	0 (0%)
15	Canva dan Quizizz meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris saya	13 (57%)	9 (39%)	1 (4%)	0 (0%)

Respons dari Tabel 1 menunjukkan umpan balik yang sangat positif terhadap integrasi alat digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam hal motivasi dan keterlibatan, sebagian besar siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa Canva dan Quizizz memotivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris [P1, P14]. Siswa melaporkan bahwa mereka menikmati penggunaan Quizizz saat kegiatan kuis dan merasa lebih tertarik untuk mengerjakan latihan [P3]. Lebih dari 80% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan Canva dan Quizizz dibandingkan metode tradisional [P8].

Terkait pemahaman dan retensi bahasa, siswa percaya bahwa Canva membuat konten Bahasa Inggris lebih mudah dipahami dan menarik secara visual [P2, P4]. Lebih dari separuh siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat kosakata dengan Canva [P5], dan merasa lebih percaya diri setelah berlatih dengan Quizizz [P6]. Dalam hal peningkatan keterampilan dan pengalaman belajar, sebagian besar siswa sangat setuju bahwa Canva dan Quizizz meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka secara keseluruhan [P7, P15]. Mayoritas siswa merasa puas dengan pengalaman belajar digital ini dan menyatakan keinginan untuk terus menggunakan Canva dan Quizizz dalam pelajaran Bahasa Inggris di masa depan [P11, P12].

Untuk pembelajaran mandiri dan efisiensi, sebagian besar merasa bahwa Canva dan Quizizz mendukung pembelajaran mandiri mereka dan membuat waktu belajar di kelas menjadi lebih efektif [P9, P10]. Siswa juga menghargai bagaimana Canva memungkinkan mereka untuk membuat konten yang kreatif, sementara Quizizz memberikan metode evaluasi yang interaktif dan menyenangkan [P13].

Dari hasil evaluasi tersebut menegaskan bahwa integrasi Canva dan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris menciptakan lingkungan belajar yang sangat menarik, memotivasi, dan efektif bagi siswa sekolah menengah pertama. Respons positif siswa sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi, keterlibatan kognitif, dan kemampuan belajar mandiri siswa (Sugiarni, Widiastuti, dan Tahrin, 2024). Selanjutnya,

Siswa memberikan respons positif terhadap antarmuka berbasis visual dari Canva, yang membantu mereka mengorganisasi informasi secara bermakna dan mendukung

penguasaan kosakata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitria (2022), yang menunjukkan bahwa Canva sangat efektif digunakan dalam pengajaran teks-teks fungsional seperti job vacancy, CV, dan cover letter, serta mampu menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan desain visual yang terintegrasi dengan pembelajaran bahasa. Hal ini diperkuat oleh *cognitive theory of multimedia learning* yang menekankan penggabungan teks dan visual untuk memperkuat pemahaman (Mayer, 2017; Sugiani, 2023).

Selanjutnya, siswa juga menyatakan keinginan untuk terus menggunakan Canva dan Quizizz dalam pelajaran Bahasa Inggris, yang menunjukkan adanya kebutuhan akan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi—yang memberikan ruang bagi kreativitas, kemandirian, dan umpan balik secara langsung. Hal ini mendukung pandangan bahwa literasi digital dan keterampilan abad ke-21 perlu diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran bahasa, khususnya dalam model pendidikan pasca-pandemi. Program ini juga mendorong kemandirian belajar, di mana siswa mengambil inisiatif dalam mendesain poster dan berinteraksi dengan konten di luar buku teks. Praktik pembelajaran yang berpusat pada siswa ini penting untuk menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat dan sejalan dengan paradigma konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman (Vygotsky, 1978).

Temuan ini menegaskan dampak positif penggunaan Canva dan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Alat digital ini tidak hanya meningkatkan performa akademik siswa, tetapi juga memperkuat aspek kesenangan, kepercayaan diri, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Seiring semakin mudahnya akses terhadap teknologi, integrasi alat digital dalam pembelajaran di kelas—terutama untuk remaja—dapat menjembatani kesenjangan antara pengajaran formal dan pembelajaran interaktif yang relevan dengan dunia nyata. Selain itu, Hasil temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Octaberlina (2023), yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti video, Youtube, poster digital, dan alat berbasis daring lainnya dapat secara efektif mengembangkan keterampilan bahasa Inggris siswa, termasuk keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Canva, yang berbasis desain visual, memungkinkan siswa untuk menyusun materi dengan yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga mendukung pemrosesan informasi secara visual dan verbal.

Sementara itu Quizizz menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui kuis berbasis permainan, yang tidak hanya meningkatkan partisipasi tetapi juga memperkuat pemahaman melalui latihan soal secara *real-time*. Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan Quizizz juga sebagai alat evaluasi berbasis gamifikasi dan berfungsi sebagai media latihan, serta sebagai alat asesmen formatif yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Quizizz sebagai platform pembelajaran yang digamifikasi, terbukti sangat efektif dalam mengurangi

kecemasan siswa, meningkatkan partisipasi, dan membuat penilaian formatif menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan kuis interaktif juga mendorong kolaborasi dan kompetisi antarsiswa, yang sangat efektif untuk pembelajar usia muda (Basuki & Hidayati, 2019; Maryo & Pujiastuti, 2022). Hal ini diperkuat oleh temuan Handoko et al. (2021), yang menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajar lebih menyukai Quizizz dibandingkan dengan bentuk evaluasi tradisional seperti tes ujian kertas atau Google form. Sejalan dengan hasil temuan oleh Octaberlina (2023) bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif terhadap era digital, tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada siswa.



**Gambar 3. Para Narasumber, Fasilitator, Kepala Sekolah, Guru-guru dan Siswa-siswi**

#### **4. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Kristen Indonesia (UKI) atas pendanaan dan dukungannya terhadap program Pengabdian kepada Masyarakat ini di SMPK Taruna Harapan Bangsa Cipayung Jakarta. Penghargaan setinggi-tingginya juga kami berikan kepada Dr. Nel Bryan C. Tugelida dari Don Mariano Marcos Memorial State University (DMMMSU, The Philippines) atas keahlian dan kolaborasinya dalam kegiatan ini, serta kepada kepala sekolah, para guru, dan staf SMPK Taruna Harapan Bangsa atas sambutan hangat dan fasilitas yang diberikan. Kami juga sangat menghargai antusiasme para siswa serta dedikasi dari anggota tim fasilitator mahasiswa, dosen, dan panitia dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris-FSB yang telah bersama-sama mewujudkan keberhasilan kegiatan PKM ini.

#### **5. SIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMPK Taruna Harapan Bangsa membuktikan bahwa integrasi teknologi digital seperti Canva dan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa merasa lebih termotivasi, percaya diri, dan terlibat aktif dalam proses belajar ketika menggunakan kedua alat digital tersebut. Canva membantu mereka memahami materi dan memperkuat kosa kata secara visual, sementara Quizizz menjadikan latihan soal lebih menarik dan tidak menegangkan.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi bahasa para siswa, tetapi juga mendorong kemandirian belajar, kreativitas, dan kolaborasi. Dari sisi pengembangan kurikulum, temuan ini mendukung pentingnya pengintegrasian literasi digital dan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di tingkat SMP. Kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah sebagai langkah nyata membangun ekosistem pendidikan yang inovatif, partisipatif, dan berkelanjutan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D.F., 2020. Quizizz website as an online assessment for English teaching and learning: Students' perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 7(1), p.2.
- Basuki, Y. and Hidayati, Y., 2019. Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Proceedings of the ELLIC Conference*. Available at: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/12345> [Accessed 4 Jun. 2025].
- Cheng, C.H. and Su, C.H., 2012. A game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, pp.670–675.
- Fitria, T.N., 2022. “Using Canva as media for English language teaching (ELT): Developing creativity for informatics students.” *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1). <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Fleming, T., 2018. Mezirow and the theory of transformative learning. In: V. Wang, ed. *Critical theory and transformative learning*. Hershey, PA: IGI Global, pp.120–126.
- Fridayanthi, P. D., Ayu, G. A. M. P., & Ida Ayu Agung Ekasriadi, I. K. Sukendra. (2024). *PkM. Pelatihan Penulisan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 8 Denpasar Bali*. 5(Desember), 129–138. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4310>
- Haerazi, H., 2024. “ICT integration into English language teaching-learning: Insights from some private higher education institutions.” *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 11(2), pp.48–66. <https://doi.org/10.22373/ej.v11i2.19913>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali and Eska, J., 2021. “Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools.” *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), p.012111. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>

- Lilawati, E., Maryani, I., Nurohman, M. and Hasanah, A.N., 2020. Application of Quizizz educational games and rewards to increase students' learning motivation. *Proceedings of the International Conference of Innovation, Science, Technology, Education, Children and Health (ICISTECH)*, pp.481–485.
- Maryo, F.A.A. and Pujiastuti, E., 2022. Gamification in EFL class using Quizizz as an assessment tool. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press. Available at: <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/pspfs/issue/view/11> [Accessed 4 Jun. 2025].
- Mayer, R.E., 2017. “Using multimedia for e-learning.” *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), pp.403–423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Octoberlina, L.R., 2023. “Exploring the use of digital technology in English language teaching: Strategies and methods for effective implementation.” *English Franca: Academic Journal of English Language and Education*, 7(1), pp.175–190. <https://doi.org/10.29240/ef.v7i1.6977>
- Sartika, E., 2014. The effectiveness of round table technique to improve students' speaking skill in the first grade students of SMA N 3 Salatiga in the academic year of 2013/2014. *Unpublished master's thesis*. STAIN Salatiga.
- Suarta, I. M., Sukendra, I. K., Bagus, I. N., & Nugraha, S. (2024). *PkM*. Pelatihan dan Pendampingan Puplicasi Ilmiah Guru Di SMA Negeri 8 Denpasar. 5(Desember), 108–116. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4308>
- Sugiani, N.N., 2023. The implementation of Canva as a media for learning English at SMK Negeri 2 Singaraja. *International Journal of English Education and Linguistics*, 5(1), pp.84–94.
- Sugiarni, W., Widiastuti, D.E. and Tahrin, 2024. “The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school.” *English Learning Innovation (englie)*, 5(2), pp.264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Sukendra, I K, Ida Ayu Agung Ekasriadi, G. I. Setiawan. (2024). *PkM*. SMA Negeri 2 Abiansemal Badung Dalam Meningkatkan Kapasitas Pembelajaran Kurikulum Merdeka. 5(Desember), 117–128. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4309>
- Vygotsky, L.S., 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Warschauer, M. and Healey, D., 1998. “Computers and language learning: An overview.” *Language Teaching*, 31(2), pp.57–71. <https://doi.org/10.1017/S0261444800012970>
- Zhao, F., 2019. Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), pp.37–43.