



Pendampingan Penyusunan Media Ajar di Saiburi Islam Witayya School, Pattani, Thailand

Ihwan Mahmudi¹, Felisha Azzro², Ummi Salmah³, Hawa Zawani⁴, Sofiya Nabila⁵, Rose Aisyah⁶, Sahda Ainun⁷, Nada Ayu⁸, Aulia Latifatusyifa⁹, Diana Irbah¹⁰, Jihan Nabilah¹¹, Najwa Felisyah¹², Mutia Nisa¹³, Akmalia Dzikri¹⁴

Universitas Darussalam Gontor

ihwanm@unida.gontor.ac.id¹, felishaazzro@gmail.com²,
ummi25salmah@gmail.com³, hawazawarani@gmail.com⁴,
sofiya34203@gmail.com⁵, roseaisyahmuntako@gmail.com⁶,
sahdieefa.14@gmail.com⁷, nadaseptiany09@gmail.com⁸,
aualatifatussyifa113@gmail.com⁹, dianairbah97@gmail.com¹⁰,
jihananditiya17@gmail.com¹¹, najwaveve192@gmail.com¹²,
puastonomutiannisa@gmail.com¹³, dzriakm@gmail.com¹⁴

ABSTRAK

Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media dan evaluasi pembelajaran menjadi permasalahan utama yang berdampak pada rendahnya kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Saiburi Islam Witayya Pattani, Thailand, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan evaluasi pembelajaran sederhana yang belum memanfaatkan teknologi digital. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik serta kurang optimalnya capaian pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun media dan evaluasi pembelajaran yang inovatif melalui program pendampingan berbasis workshop. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap kegiatan, yaitu pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran, workshop penggunaan Canva sebagai media pembelajaran kreatif, serta workshop pemanfaatan Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran digital. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Saiburi Islam Witayya Pattani.

Kata kunci: **Pendampingan Guru, Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Canva, Quizziz**

**ABSTRACT**

The lack of innovation among teachers in the use of media and learning evaluation is a major problem that impacts the low quality of the learning process. Based on preliminary observations at Saiburi Islam Witayya Pattani School in Thailand, it was found that most teachers still use conventional learning media and simple learning evaluation methods that do not utilize digital technology. This condition has an impact on low student engagement and suboptimal learning outcomes. This community service activity aims to improve teachers' competence in developing innovative learning media and evaluation through a workshop-based mentoring program. The implementation method was carried out in three stages, namely mentoring in the development of learning media and evaluation, a workshop on the use of Canva as a creative learning medium, and a workshop on the use of Quizziz as a learning evaluation medium. The results of the activity show an increase in teachers' knowledge, skills, and attitudes in developing and implementing digital learning media. This program is expected to make a sustainable contribution to improving the quality of learning at Saiburi Islam Witayya Pattani School.

Keywords: *Teacher Mentoring, Learning Media, Learning Evaluation, Canva, Quizziz.*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan Pendidikan di abad ke 21, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektifitas proses belajar. Pada abad ini menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam merancang media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan media yang kreatif mampu membantu guru dalam memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan dan menciptakan suasana belajar yang bermakna. Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di Saiburi Islam Witayya School, Pattani, Thailand.

Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran modern. Proses belajar masih didominasi metode ceramah, papan tulis, dan penggunaan bahan ajar sederhana tanpa penguatan visual interaktif, serta evaluasi pembelajaran yang bersifat tradisional dan kurang variatif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran menjadi salah satu hambatan utama dalam peningkatan kualitas pembelajaran,

Selain itu, Sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi penyusunan media digital dan platform evaluasi online. Padahal, kemampuan menggunakan



teknologi Pendidikan sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan pembelajaran pada abad ke 21. Perkembangan teknologi menyediakan berbagai platform yang relatif mudah digunakan oleh guru, seperti Canva dan Quizziz. Canva dapat dimanfaatkan untuk menyusun media pembelajaran visual yang menarik, sedangkan Quizziz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun, tanpa pendampingan yang tepat, guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan teknologi tersebut secara optimal.

Melihat permasalahan tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk “Program Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran di Saiburi Islam Witayya School, Pattani, Thailand” dengan focus pada:

1. Workshop Pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran.
2. Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva. Canva sebagai media inovatif dipilih karena mudah digunakan, memiliki template beragam dan cocok untuk membuat poster, lembar kerja, dan bahan ajar visual lainnya.
3. Workshop Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi. Quizizz digunakan untuk membantu guru mengukur capaian belajar peserta didik secara interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif serta memanfaatkan teknologi digital untuk evaluasi. Kajian literatur menunjukkan bahwa inovasi media berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat penalaran siswa, serta meningkatkan interaktif antara guru dan peserta didik. Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Canva dan Quizizz berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dan efektifitas pembelajaran (Zainuddin & Keumala, 2018).

PELAKSANAAN METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop yang disertai dengan praktik langsung dan pendampingan intensif kepada guru-guru yang ada di Sekolah Saiburi Islam Witayya School Pattani Thailand. Peserta kegiatan merupakan guru kelas dan guru mata pelajaran yang berjumlah beberapa orang.



Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi permasalahan melalui observasi dan diskusi awal bersama pihak sekolah. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar dalam perencanaan program pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik guru, khususnya dalam pengembangan media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan workshop dan pendampingan yang terdiri atas tiga kegiatan utama, yaitu:

1. **Pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran**, yang bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada guru mengenai prinsip penyusunan media pembelajaran dan evaluasi yang efektif.
2. **Workshop penggunaan Canva**, yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran kreatif dan visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. **Workshop penggunaan Quizizz**, yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital dan interaktif.

Selama tahap pelaksanaan, peserta terlibat secara aktif dalam praktik langsung dan mendapatkan pendampingan untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara optimal.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan meminta guru membuat media pembelajaran secara individu menggunakan Canva dan menyusun instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Tingkat ketercapaian program diukur melalui observasi terhadap perubahan sikap guru, kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran, serta tingkat keterlibatan guru dalam praktik penggunaan media digital.

HASIL PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran di Sekolah Saiburi Islam Witayya School Pattani, Thailand, menunjukkan adanya perubahan yang nyata dalam praktik pembelajaran guru. Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional



dan belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai keterkaitan antara tujuan pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Media yang digunakan cenderung terbatas pada buku teks dan papan tulis, sementara evaluasi pembelajaran masih bersifat sederhana dan belum variatif. Rendahnya inovasi media pembelajaran guru disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan pedagogik dan literasi teknologi.

Tahap awal kegiatan berupa pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran berperan penting sebagai fondasi konseptual bagi guru. Pada tahap ini, guru diberikan pemahaman mengenai prinsip dasar penyusunan media pembelajaran yang efektif serta pentingnya evaluasi pembelajaran sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Pendampingan ini membantu guru memahami bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga harus dirancang selaras dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Temuan ini mendukung pendapat Suryani et al. (2019) yang menegaskan bahwa pemahaman konseptual guru terhadap media pembelajaran menjadi kunci keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1. Worksop Pendampingan Penyusunan Media dan Evaluasi



Gambar 2. Workop Pendampingan Penyusunan Media dan Evaluasi

Setelah memiliki pemahaman dasar, kegiatan dilanjutkan dengan workshop penggunaan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Workshop ini memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menyusun media pembelajaran visual yang menarik dan komunikatif. Guru dilatih mulai dari pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template, hingga pengembangan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Hasil praktik menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran digital, seperti slide interaktif, poster edukatif, dan materi visual yang lebih terstruktur. Media yang dihasilkan dinilai lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media visual digital dapat meningkatkan kreativitas guru dan kualitas penyampaian materi pembelajaran. Selain peningkatan keterampilan teknis, workshop Canva juga memberikan dampak pada perubahan sikap guru terhadap inovasi pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dan terbuka dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Perubahan sikap ini merupakan indikator penting keberhasilan program pengabdian, karena inovasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan kemauan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan



teknologi. Guru mulai menyadari bahwa media pembelajaran digital dapat disusun secara sederhana namun tetap efektif dan menarik.



Gambar 3. Workshop Pelatihan Canva



Gambar 4. Workshop Pelatihan Canva



Tahap selanjutnya adalah workshop penggunaan Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, guru dilatih menyusun soal evaluasi, mengelola kuis, serta menganalisis hasil capaian pembelajaran peserta didik. Penggunaan Quizziz memberikan pengalaman baru bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Media evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses penilaian.

Dari sisi guru, penggunaan Quizziz juga memberikan kemudahan dalam menganalisis hasil evaluasi pembelajaran. Guru dapat dengan cepat mengetahui tingkat pemahaman siswa, mengidentifikasi soal yang paling banyak salah dijawab, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran yang efektif dan berbasis data ini membantu guru dalam merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan akurasi dan efisiensi penilaian hasil belajar.



Gambar 5. Workshop Pelatihan Quizziz



Gambar 6. Workshop Pelatihan Quizziz

Secara keseluruhan, program pendampingan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menyusun media dan evaluasi pembelajaran inovatif. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva dan Quizziz, tetapi juga mengalami peningkatan kesadaran pedagogik mengenai pentingnya inovasi pembelajaran. Program ini membuktikan bahwa pendekatan pendampingan berbasis workshop dan praktik langsung merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong perubahan budaya pembelajaran di sekolah.¹ Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Islam Saiburi Pattani. telah memberikan



dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

SIMPULAN

Program pendampingan penyusunan media dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Saiburi Islam Witayya, Pattani, Thailand, memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pendampingan yang meliputi penguatan konsep dasar penyusunan media dan evaluasi pembelajaran, workshop penggunaan Canva, serta workshop pemanfaatan Quizziz, mampu membantu guru memahami pentingnya keselarasan antara tujuan pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan keterampilan dalam menyusun media pembelajaran digital yang lebih menarik dan komunikatif, serta mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif. Selain peningkatan keterampilan teknis, pendampingan ini juga mendorong perubahan sikap guru menjadi lebih terbuka dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Meskipun masih ditemui beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan perbedaan tingkat literasi digital, pendampingan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan terbukti mampu membantu guru mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian, program pengabdian ini dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan budaya inovasi pembelajaran di Sekolah Saiburi Islam Witayya Pattani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPM Unida Gontor yang telah mendukung penuh program pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Sekolah Saiburi Islam Witayya School, Pattani, Thailand yang telah bekerjasama dengan baik dalam mensukseskan program ini. Kami menghargai partisipasi aktif Guru-guru dan peserta didik yang telah terlibat dalam berbagai kegiatan, memberikan dampak positif bagi mereka.

Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Darussalam Gontor atas dukungan institusional dalam penyelenggaraan program KKN Internasional, serta kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, pendampingan, dan evaluasi selama proses pelaksanaan hingga penyusunan laporan kegiatan.



Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik Saiburi Islam Wittaya School atas partisipasi aktif dan antusiasme dalam mengikuti program yang dilaksanakan. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, Shofia Nurun. *Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Online Bagi Guru Di SMKN 2 Banggai*. T.T.
- Aliyyah, Rusi Rusmiati, Siti Mulyanah, Torusma Sihombing, Dkk. "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dan Wordwall." *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat* 10, No. 2 (2024): 172–76. <https://doi.org/10.30997/Qh.V10i2.12313>.
- Heriyanti, Anggy, Dan Fahmita Sari. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education Di Mts Nurul Izzah*. T.T.
- Monalisa, Intana, Yustia Suntari, Dan Engga Dallion Ew. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, No. 3 (2024): 1953–63. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i3.7602>.
- Novitasari, N L, D C R Novitasari, A Hamid, Dan J G Indriyani. *Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Keteladanan Khulafaurasyidin Pada Kelas Inklusif Sekolah Dasar*. No. 2 (2025).
- Rusli, Tiffany Shahnaz. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD INPRES PIR II." *Journal Of Dedication To Papua Community* 7, No. 1 (2024): 26–33. <https://doi.org/10.34124/jpkm.V7i1.165>.
- Sitasima, Putri, Dan Syafri Anwar. "Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Geografi Di SMAN 6 Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 (2024): 42329–37. <https://doi.org/10.31004/jptam.V8i3.20331>.
- Tita Ratna Wulan Dari, Rita Inderawati, Soni Mirizon, Ismail Petrus, Dan Rita Hayati. "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Microsoft Power Point." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 7, No. 4 (2024): 274–81. <https://doi.org/10.29303/jppm.V7i4.8014>.
- Wahyuningtyas, N. *Pengembangan Media Pembelajaran Solid (Social Lite Education) Berbasis Microsite Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 9, No. 1 (2025).



Yusnita, Erni. *Problematika Guru Pai Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*.
5, No. 2 (2025).