

---

**Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Quizziz dan Canva Bagi Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa**

**Okny Nur Pratiwi Johansyah<sup>\*1</sup>, Asri Nur Aina<sup>2</sup>, Zarni Adia Purna<sup>3</sup>, Darman Manda<sup>4</sup>**

---

**Keywords :**

*Teaching methods,  
Teaching,  
Motivation,  
Interest in learning*

**Correspondence Author**

Ilmu Administrasi Negara, FIS-H  
UNM  
Jl. A.P. Pettarani, Makassar  
Email: [oky.nur.pratiwi@unm.ac.id](mailto:oky.nur.pratiwi@unm.ac.id)

**History Artikel**

**Received:** 23-4-2023;  
**Reviewed:** 20-5-2023  
**Revised:** 21-5-2023  
**Accepted:** 27-5-2023  
**Published:** 06-6-2023

**Abstrak.** Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendukung meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tingkat atas Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum khususnya mahasiswa program studi ilmu administrasi negara Universitas Negeri Makassar program studi ilmu administrasi negara pada Universitas Negeri Makassar Mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki motivasi akan mampu menentukan tujuan dari proses pembelajarannya di mana kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuannya ditentukan oleh kuat lemahnya motivasi yang dimiliki orang tersebut. Diharapkan dalam proses pembelajaran, seorang dosen sedapat mungkin membuat skenario pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri mahasiswa. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini selain menumbuhkan motivasi belajar pada mahasiswa mata kuliah pelayanan prima juga diharapkan dapat diadopsi pada mata kuliah lain sehingga dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa serta kompetensi dosen dalam membuat bahan ajar.

**Abstract.** The purpose of this service activity is to support increasing the learning motivation of upper-level students of the Faculty of Social Sciences and Law, especially students of the state administration science study program at Makassar State University, Makassar State University Students. Students who have motivation will be able to determine the objectives of the learning process where the strength or lack of enthusiasm for the efforts made by a person to achieve their goals is determined by the strength or lack of motivation that person has. It is expected that in the learning process, a lecturer as much as possible makes learning scenarios that can foster learning motivation in students. The results of the implementation of this activity in addition to fostering learning motivation in prime service course students are also expected to be adopted in other courses so as to increase student competence and lecturer competence in making teaching materials.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence

**Pendahuluan**

Salah satu tugas dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan

seni melalui pendidikan sesuai dengan Undang-undang nomor 37 tahun 2009 tentang dosen.

Pendidikan adalah merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, karena melalui Pendidikanlah, sumber daya manusia dapat

dikembangkan kemampuannya, pengetahuannya dan termasuk tingkah lakunya, sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. sama halnya dengan kemampuan dosen dalam mengembangkan pengajaran menjadi sesuatu yang penting dalam menciptakan mahasiswa yang berkualitas.

Melalui dosen sebagai fasilitator dalam melakukan pengajaran adalah merupakan salah satu tugas dosen yang wajib dilaksanakan, terlepas dari melakukan transfer ilmu kepada mahasiswa, kompetensi dosen juga diperlukan untuk memberikan metode pengajaran yang bervariasi dan tidak monoton, sehingga dapat membangkitkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui keputusan Nomor 3/M/2021 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi menekankan pembelajaran kolaboratif dan pengalaman yang nyata kepada mahasiswa. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevansi pendidikan tinggi di lingkungan perguruan tinggi yaitu menuntut perguruan tinggi untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara inovatif, sehingga mahasiswa dapat mencapai pembelajaran mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal (Hodijah et al., 2022).

Pengabdian yang dilakukan sebelumnya yakni implementasi quizziz dalam upaya peningkatan motivasi belajar mahasiswa juga mendapatkan permasalahan yang sama pada minat mahasiswa mahasiswa tingkat 2 prodi RMIK STIKES Dharma Landbouw Padang dalam mengikuti perkuliahan, penurunan minat dalam proses tatap muka dapat berdampak pada hasil belajar. Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan, semula berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi, hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi (JF et al., 2021)

Kecanggihan teknologi tersebut perlu dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas mengajar dosen, dengan metode ajar yang lebih variatif, sehingga pembelajaran jarak jauh yang tidak bisa kita hindari lagi menjadi lebih menarik bagi mahasiswa. Widiyanti et al., (2021) melihat setidaknya terdapat beberapa hal yang menjadi indikator yang menurunkan motivasi belajar mahasiswa diantaranya adalah, konsentrasi dan fokus dalam pengajaran, penurunan rasa ingin

tahu, penurunan proses interaksi, kemandirian belajar, kemauan mengerjakan tugas dengan kualitas yang baik.

Menurut (Hasiru et al., 2021) dalam penelitiannya, indikator motivasi belajar diantaranya: 1) adanya konsentrasi dalam belajar, 2) adanya rasa ingin tahu yang tinggi, 3) semangat dalam belajar, 4) adanya kemandirian dalam belajar dan mengerjakan tugas, 5) kesiapan dalam menghadapi pembelajaran, 6) adanya antusias dari dalam diri dan dukungan dari orang lain, dan 6) adanya kepercayaan diri, sehingga jika indikator tersebut semua terpenuhi oleh peserta didik maka akan menghasilkan pembelajaran yang motivatif

Melalui pengajaran menggunakan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yakni dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan interaksi, meningkatkan keinginan dalam belajar dan menumbuhkan keinginan dalam mengerjakan tugas yang berkualitas. Proses belajar mengajar pada kelas mengajar membutuhkan komunikasi yang interaktif antara mahasiswa dan pengajarnya, baik menggunakan *platform* sebagai alat dalam menyampaikan materi serta dapat menjadi alat dalam membangun kelas yang interaktif. Sesuai dengan pendapat dari (Hamalik, 2019) bahwa motivasi memunculkan suatu perilaku atau perbuatan yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajar.

Metode pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah tertentu, kecanggihan teknologi saat ini sangat menguntungkan bagi para pengajar dalam menggunakan berbagai cara dalam menyampaikan isi perkuliahan.

Hasil penelitian (JF et al., 2021) melalui artikel penelitiannya menuliskan bahwa motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya.

Membangkitkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dengan membuat metode mengajar lebih variatif dengan menggunakan metode memberikan kuis dengan *platform* quizziz dan canva

Pembelajaran menggunakan Quizziz, dapat memperlihatkan tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum dan setelah mengikuti perkuliahan, dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada

mahasiswa melalui *platform* Quizziz. Quizziz dapat memudahkan dosen untuk mengetahui capaian pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Pembuatan materi paparan menggunakan platform canva memiliki banyak template, icon serta hal-hal lain yang dibutuhkan dalam membuat paparan yang menarik, sehingga paparan yang diberikan kepada mahasiswa tidak terlihat monoton dan kaku. Hal inilah yang menjadi dasar bagi kami untuk melakukan pelatihan quizziz dan canva bagi para dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa

### Metode Pelaksanaan

Berdasarkan permasalahan yang terlihat pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum khususnya mahasiswa program studi ilmu administrasi negara Universitas Negeri Makassar, berikut dilakukan metode sosialisasi dan praktek dalam melakukan kegiatan pengabdian ini. Adapun tahapan yang dilakukan pada pengabdian ini,

#### 1. Persiapan

##### 1.1. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan kegiatan untuk melihat isu permasalahan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum khususnya mahasiswa program studi Ilmu Administrasi Negara, sehingga didapatkan gambaran permasalahan secara jelas mengenai menurunnya minat belajar mahasiswa tingkat atas, pada tahapan observasi ini juga untuk menemukan gagasan-gagasan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

##### 1.2. Wawancara

Wawancara merupakan metode dalam mengumpulkan data melalui pertanyaan yang diajukan kepada pihak yang terkait langsung dengan permasalahan yakni narasumber. Pada kegiatan pengabdian ini yang menjadi narasumber adalah dosen program studi ilmu administrasi negara Universitas Negeri Makassar

##### 1.3. Diskusi

Pada tahapan ini dilakukan diskusi dengan ketua program studi selaku pimpinan program studi Ilmu Administrasi Negara, untuk saling bertukar pikiran mengenai gagasan kreatif apa yang dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang berlangsung. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan pihak dari Lab Class Fakultas Ilmu Pendidikan yang ikut membantu dalam pelaksanaan kegiatan yang telah disepakati, diskusi yang dilakukan membahas mengenai penentuan tema, narasumber, waktu dan hal teknis lainnya.



Gambar 1. Tangkapan layar diskusi melalui zoom dengan Lab Class FIP

#### 2. Sosialisasi

Media pembelajaran, dalam tahap sosialisasi dilakukan pemberian materi dengan mengangkat tema kelas maya yang atraktif dan komunikatif, menyangkut pengembangan metode pengajaran yang menarik. Dalam tahap sosialisasi dilakukan pemberian materi oleh narasumber yang kompeten dimana materi yang diberikan yakni cara menggunakan platform quizziz, canva dan bagaimana metode pembelajaran agar lebih menarik serta atraktif. Sesi pemberian materi dilakukan secara daring interaktif melalui zoom dan live via youtube, peserta berasal dari dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar, kegiatan tersebut berlangsung selama kurang lebih 3 jam.



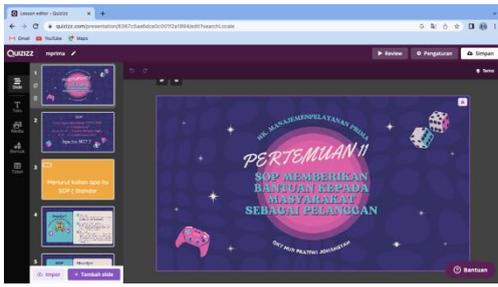
Gambar 2. Tangkapan layar saat sosialisasi (webinar)

#### 3. Praktek quizziz dan canva

Menggunakan media canva dan quizziz saat melakukan pengajaran secara daring. Canva merupakan media yang digunakan dalam pemaparan materi, sedangkan quizziz digunakan dalam menilai tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum dan setelah mengikuti perkuliahan sebagai bahan evaluasi dosen dengan bentuk lebih menarik dalam bentuk games.



Gambar 3. Tangkapan layar Quizziz



Gambar 4. Materi ajar menggunakan canva Pengajaran

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan mulai dari tanggal 9 – 17 Maret 2023, dimana pelaksanaan tersebut terdiri dari beberapa tahap mulai dari persiapan, sosialisasi, serta praktek. Sosialisasi yang dilakukan dihadiri oleh dosen dari Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar dengan jumlah peserta 70 orang yang sangat antusias mengikuti, kegiatan tersebut berjalan dengan lancar sedangkan, pelaksanaan praktek metode pembelajaran pengabdian ini dilakukan saat dilakukannya proses belajar mengajar yang terdiri dari 16 kali pertemuan pada mata kuliah Pelayanan Prima pada Program Studi Ilmu Administrasi Negara, dimana mahasiswa yang terlibat adalah mahasiswa semester 5 dengan jumlah 23 orang, pelaksanaan praktek dilakukan setiap pertemuan sesuai dengan kebutuhan sub materi pada mata kuliah.

Praktek quizziz melalui canva dilakukan pada pertemuan 11 dan 12, pada pertemuan ke 11 diberikan kuis pretest bahan ajar pertemuan ke 10 dan post test pada pertemuan 11, begitu juga yang dilakukan pada pertemuan ke 12, memberikan kuis yang menyerupai games dengan pertanyaan dari bahan ajar pertemuan ke 11 sebagai pretest dan pertemuan ke 12 sebagai post test., dari hasil observasi yang dilakukan, praktek penggunaan kuis ini membuat mahasiswa lebih semangat mengamati proses pembelajaran karena akan melakukan kuis dan pada saat kuis selesai, quizziz akan menampilkan peringkat jawaban melihat dari ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal, sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi, peningkatan keaktifan dalam ruangan perkuliahan menjadi lebih baik dengan diskusi yang aktif. Metode yang lebih menarik dan variatif membuat mahasiswa, menjadi lebih terdorong untuk mengikuti perkuliahan dan aktif dalam menyampaikan pendapatnya, karena terbukanya ruang untuk berdiskusi. Selain itu quizziz juga memiliki

pengaruh dalam mengaktifkan daya tangkap mahasiswa karena keinginan untuk diapresiasi melalui kuis yang berbentuk games tersebut.

### Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian ini, terdiri dari beberapa kegiatan yang saling berhubungan dan dilakukan secara berkesinambungan, dimana kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa tingkat atas mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum khususnya mahasiswa program studi ilmu administrasi negara Universitas Negeri Makassar dengan mengoptimalkan metode pengajaran yang lebih menarik melalui kegiatan:

1. Sosialisasi pembuatan bahan ajar yang lebih menarik menggunakan canva dan quizziz melalui webinar secara daring meningkatkan kompetensi dan pengetahuan dosen dalam menyediakan dan membuat bahan ajar yang lebih menarik untuk mahasiswa.
2. Praktek menggunakan quizziz dan canva pada pertemuan perkuliahan dalam bentuk yang lebih menarik, telah memberikan pengaruh mengaktifkan daya tangkap untuk diapresiasi, karena quizziz menampilkan peringkat.

Dari kegiatan tersebut maka proses pembelajaran tidak lagi dipenuhi dengan metode ceramah saja, perkuliahan menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa yang menurun karena proses belajar mengajar yang monoton. Teknologi pada proses belajar mengajar menjadi hal yang sangat dibutuhkan saat ini, mengingat mahasiswa adalah anak yang lahir pada zaman teknologi. Selain teknologi tetap dibutuhkan bimbingan dari dosen sebagai fasilitator dan pembimbing mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

### Ucapan Terima Kasih

Pelaksanaan sosialisasi, dimulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan tidak akan terlepas dari rahmat dan hidayah Allah SWT, selain itu kami juga mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak. Untuk itu, kami menyampaikan terima kasih kepada: 1) Rektor Universitas Negeri Makassar (UNM); 2) Para Pimpinan dan Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran digital menggunakan quizziz dan canva bagi dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa

### Daftar Rujukan

- Hamalik, O. (2019). Kurikulum serta pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
- JF, N. Z., Rahmayani, C., Humaira, H., & Sunarti, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *AUD Cendekia*, 1(1), 30–48.
- Widiyanti, V., Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran DIgital Bukti-Bukti Bangunan Masjid Kuno di Palembang Berbasis Android. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7(1), 43–51.