



## **Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar**

**Septian Raibowo**

Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[septianraibowo@unib.ac.id](mailto:septianraibowo@unib.ac.id)

**Bogy Restu Ilahi**

Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[bogyrestu@unib.ac.id](mailto:bogyrestu@unib.ac.id)

**Andang Wijanarko**

Sistem Informasi, FT, Universitas Bengkulu, Indonesia

[andangwijanarko@unib.ac.id](mailto:andangwijanarko@unib.ac.id)

**Fina Hiasa**

Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[finahiasa@unib.ac.id](mailto:finahiasa@unib.ac.id)

### **ABSTRAK**

Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengimplementasikan media-media pembelajaran interaktif dalam guna menunjang proses pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan teknologi ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan canva, figma wordwall di era merdeka belajar di SD Negeri 149 Seluma. Tujuan dari kegiatan ini untuk menambah dan meningkatkan pemahaman guru tentang membuat media pembelajaran interaktif, komunikatif serta menarik dengan menggunakan aplikasi. Metode kegiatan pelatihan dilakukan selama 1 hari, dengan metode demonstrasi. Jumlah responden sebanyak 25 guru. Hasil kegiatan diperoleh peningkatan pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sebesar 80%. Melalui pelatihan ini ternyata dapat membuka wawasan pengetahuan dan pemahaman guru tentang bagaimana membuat media pembelajaran interaktif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa dengan capaian akhir pembelajaran yang diharapkan yaitu siswa dapat berpikir kritis dan kreatif sehingga dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari

**Kata Kunci: Guru, Media Pembelajaran, Merdeka Belajar**

## **ABSTRACT**

*To facilitate an engaging learning experience, interactive learning media can be used as one way to apply information technology in the field of education.. The use of this technology is considered as one of the learning solutions in conveying the material to be studied to participants in order to achieve predetermined learning objectives. The community service activities carried out were training and assistance in creating interactive learning media with the help of Canva, Figma Wordwall in the era of independent learning at SD Negeri 149 Seluma. The aim of this activity is to increase and improve teachers' understanding of creating interactive, communicative and interesting learning media using applications. The training activity method was carried out for 1 day, using the demonstration method. The number of respondents was 25 teachers. The results of the activity obtained an increase in teacher understanding in creating interactive learning media by 80%. Through this training, it turns out that it can open up teachers' knowledge and understanding about how to create interactive learning media so that it can be used as a learning medium for students with the expected final learning achievement being that students can think critically and creatively so that they can apply the knowledge and skills they have to solve the problems they encounter in everyday life*

**Keywords:** *Freedom to learn, Instructional Media, Teachers*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan suatu suasana pembelajaran dan pengembangan diri baik secara fisik maupun non fisik yang dapat diterapkan dikehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga merupakan wahana yang harus dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Teknologi informasi seperti pedang bermata dua, selain membantu kemajuan dunia tetapi juga memberikan kemudahan bagi para pelaku kejahatan. Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut. Salah satu perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan yaitu berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sangat pesat dan telah merambah banyak aspek kehidupan manusia. Penerapan teknologi internet dibidang pendidikan dan latihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan pemeratakan mutu pendidikan di Indonesia.

Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengimplementasikan media-media pembelajaran interaktif dalam guna menunjang proses pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan teknologi ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Media pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru-guru kepada siswa dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video game, audio, serta video. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak hanya sekedar melihat teks atau gambar maupun hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian pembelajaran Media interaktif membantu pengembangan dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa. Pembelajaran yang menggunakan komputer dan perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Siswa yang menggunakan teknologi Pendidikan dan perangkat lunak sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal, sedangkan siswa yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase mengalami penurunan kemampuan membaca (Abdulrahman et al., 2020).

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran (Kioumourtzoglou et al., 2022). Sebagai komponen, media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Jadi, pemilihan media itu perlu dilakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan, kondisi sasaran didik dan tujuan yang akan dicapai. Banyak media yang dapat membantu peranan guru dalam memperlancar interaksi pembelajaran antara guru dan siswa nya, Aplikasi gratis yang ada di internet sangat membantu dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, Figma, Wordwall adalah aplikasi yang sangat mudah di gunakan (Wisman & Hiasa, 2023) pada semua orang akan tetapi aplikasi ini juga perlu modul atau tata cara penggunaan terutama pada guru yang belum mengerti tentang penggunaan aplikasi tersebut.

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media pembelajaran. Salah satu pendapat yang diungkapkan oleh (Sandra et al., 2022), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut: 1) Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi. 2) Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional nya, hubungan dengan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak.

Berdasarkan survei dan diskusi dengan Kepala Sekolah SDN 149 Kabupaten Selumau, permasalahan secara umum yang dihadapi saat ini adalah tidak peka tentang aplikasi berbantuan ini dan ada beberapa guru dengan perkembangan teknologi saat ini padahal teknologi bisa membantu mempermudah dalam suatu pekerjaan terlihat jelas secara khusus bahwa keinginan guru sangat besar dalam pembuatan media interaksi jelas dari beberapa media yang mereka sudah buat tetapi banyak yang belum menarik dan minat siswa akan pembelajaran lebih monoton atau ditolak dikarenakan masih minimnya referensi dan perkembangan media tersebut. Hal ini disebabkan salah satunya terbatasnya pemahaman guru menggunakan teknologi saat ini. Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan di sekolah harus mempunyai pemahaman yang luas tentang penguasaan IT yang harus mumpuni.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif tenaga pengajar atau guru perlu teknologi terkini yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Peran aplikasi *Canva*, *Figma*, *Wordwall* saat ini sangat diakui di berbagai jurnal terindeks sinta atau tingkat nasional maupun internasional. Oleh karena itu, guru di Kabupaten Seluma tidak bisa tinggal diam apalagi stagnan dalam suasana kemunduran keterampilan menulis yang harus mengkedepankan teknologi saat ini. Guru harus *move on* dari tradisional ke era digital. Jangan sampai fenomena ini menjadikan pendidikan mengalami kemunduran

### **METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN**

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap. Secara singkat tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan adalah

sebagai berikut a) Koordinasi dan diskusi terkait permasalahan yang terjadi bersama mitra; b) Penyusunan rencana dan jadwal kegiatan; c) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan; d) Evaluasi kegiatan pelatihan dan pendampingan; e) Evaluasi pembuatan media pembelajaran berbasis *canva, figma & wordwall*.

Pelatihan sebagai sebuah konsep program yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang, berkembang sangat pesat dan modern (Syahrial & Syafrudin, 2020) Salah satu konsep mengapa model pemberdayaan dibangun adalah sangat bergantung pada kondisi itu. Hal tersebut sangat beralasan karena kebutuhan dan tujuan pemberdayaan dapat tercapai apabila warga belajar, tutor saling memahami, menghargai, pengertian dan saling membelajarkan satu dengan lainnya (Hiasa et al., 2023). Suatu model pemberdayaan dianggap efektif manakala mampu dilandasi pendekatan dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan sasaran dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di tengah-tengahnya (Raibowo et al., 2020). Untuk itu diperlukan persyaratan khusus dalam membangun sebuah model pemberdayaan yang efektif dan efisien. Kegiatan pengabdian ini di ikuti oleh guru sebanyak 25 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada bulan Juni 2023. Kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berbantuan *canva, figma & wordwall*.

#### a) Karakteristik Guru

Karakteristik guru berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan bahwa berdasarkan usia yang paling banyak yaitu guru berusia 36-45 tahun sebanyak 19 orang (76%). Hal tersebut senada dengan teori dari (Yong & Gates, 2014) mengemukakan bahwa pengajar dan orang tua di ibaratkan sebagai pendatang dalam dunia teknologi digita (*digital native*).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Karakteristik Guru

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
25 – 35 Tahun	5	20%

36 – 45 Tahun	19	76%
46 – 55 Tahun	1	4%

b) Pengaruh kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman

Hasil pengolahan data kusioner pemahaman guru sebelum mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran adalah sebanyak 3 orang (12%) guru dikategorikan mempunyai pemahaman yang baik, 2 orang (8%) guru dikategorikan mempunyai pengetahuan yang cukup dan 20 orang (80%) dikategorikan mempunyai pengetahuan kurang.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Karakteristik Guru Sebelum Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Karakteristik Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Baik	3	12%
Cukup	2	8%
Kurang	20	80%

Hasil pengolahan data kusioner pemahaman guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran adalah sebanyak 6 orang (24%) guru dikategorikan mempunyai pemahaman yang baik, 18 orang (72%) guru dikategorikn mempunyai pengetahuan yang cukup dan 1 orang (4%) dikategorikan mempunyai pengetahuan kurang.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Karakteristik Guru Setelah Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Karakteristik Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Baik	6	24%
Cukup	18	72%
Kurang	1	4%

Dengan tingkat kemaknaan 96% ( $\alpha = 0,05$ ), hasil pengolahan data dilakukan dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank*. Nilai statistiknya adalah 0,021, yang menunjukkan bahwa

ada perbedaan pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Sebanyak 80% responden memperoleh pemahaman yang lebih baik ke kategori baik, baik sebelum maupun sesudah kegiatan pelatihan.

Tabel 4. Pengaruh kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman

Variabel	Pengetahuan			$\rho$
	Kurang	Cukup	Baik	
Sebelum	20	2	3	0,021
Sesudah	1	18	6	

### Pembahasan

Peningkatan pengetahuan yang terjadi menunjukkan bahwa memberikan pemahaman teknologi kepada responden dapat menyebabkan perubahan yang positif (Raibowo et al., 2023; Salsabila et al., 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan gagasan ini (Fauzan & Arifin, 2019; Zaeriyah, 2022) proses transfer pengetahuan melalui penggunaan teknologi (aplikasi) akan terlihat lebih terpadu dan sistematis, dan sajian informasi yang diberikan akan lebih luas dan mendalam. Pelatihan adalah aktivitas yang bermanfaat yang dapat membantu seseorang meningkatkan potensinya (Amegayibor, 2021). Dengan kegiatan pelatihan ini, guru akan memperoleh pengetahuan dan bahan serta referensi untuk digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif. Memilih metode yang tepat untuk memasukkan multimedia akan menarik perhatian siswa untuk belajar (Merta et al., 2023). Selain digunakan sebagai media pembelajaran, media interaktif ini juga digunakan sebagai sumber belajar untuk mendorong proses pembelajaran dari hal-hal abstrak ke hal-hal konkret yang dapat diamati secara langsung. Pebelajar akan lebih mudah mempelajari materi konkret daripada abstrak (Dwiyogo & Radjah, 2020)

### SIMPULAN

Salah satu cara yang efektif untuk melaksanakan kegiatan pengabdian adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai, pemahaman guru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif meningkat.

Selanjutnya, bagaimana kegiatan pelatihan dan pendampingan mempengaruhi pemahaman guru.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih yang mendalam kepada Universitas Bengkulu yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian ini pada skema pengabdian pembinaan, serta kepada mitra pengabdian SD Negeri 149 Seluma yang telah menjadi mitra pada kegiatan pengabdian sehingga dapat terlaksana sesuai jadwal yang telah ditetapkan

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Amegayibor, G. K. (2021). Training and development methods and organizational performance: A case of the local government organization in Central Region, Ghana. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 2(1), 35–53. <https://doi.org/10.35912/jshe.v2i1.757>
- Dwiyogo, W. D., & Radjah, C. L. (2020). Effectiveness, Efficiency and Instruction Appeal of Blended Learning Model. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 16(04), 91. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v16i04.13389>
- Fauzan, F., & Arifin, F. (2019). The Effectiveness of Google Classroom Media on the Students' Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 271. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.5149>
- Haryono. (2013). *Lahan rawa lumbung pangan masa depan Indonesia*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian.
- Hiasa, F., Wisman, W., & Rahayu, N. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Pada Kelompok Guru Bahasa Indonesia Se-Bengkulu Tengah. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 169–178. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4921>
- Ilfiandra, Suherman, U., Akhmad, S. N., Budiamin, A., & Setiawati. (2016). Pelatihan dan pendampingan penulisan karya tulis ilmiah bagi guru SD. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 70–81.
- Kioumourtzoglou, I., Zetou, E., & Antoniou, P. (2022). Multimedia As a New Approach for Learning in Physical Education. *Arab Journal of Nutrition and Exercise (AJNE)*. <https://doi.org/10.18502/ajne.v6i1.10065>
- Kusumowarno, S. (2015). Peluang peningkatan produksi kedelai lahan kering mendukung kemandirian pangan. In A. Kasno, M. M. Adie, A. A. Rahmianna, Heriyanto, Suharsono, E. Yusnawan, I. K. Tastra, E. Ginting, R. Iswanto, & D. Harnowo (Eds.),



- Prosiding Seminar Hasil Penelitian Tanaman Aneka Kacang dan Umbi 2014* (pp. 337–342). Puslitbangtan, Balitbangtan.
- Liu, Z., Zhou, W., Shen, J., Li, S., Liang, G., Wang, X., Sun, J., & Ai, C. (2014). Soil quality assessment of acid sulfate paddy soils with different productivities in Guangdong Province, China. *Journal of Integrative Agriculture*, 13(1), 177–186. [https://doi.org/10.1016/S2095-3119\(13\)60594-8](https://doi.org/10.1016/S2095-3119(13)60594-8)
- Merta, L. W. S., Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2023). The Integration of Technology in English Language Teaching to Stimulate Students' Critical Thinking. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 17(2), 333–341. <https://doi.org/10.15294/lc.v17i2.39097>
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(7), 944. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13726>
- Raibowo, S., Fathoni, A. F., Sugihartono, T., Nopiyo, Y. E., Prabowo, A., Permadi, A., & Rizky, O. B. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sport Health Connection Sebagai Market Place Bagi Para Guru PJOK Menjadi Pelatih Olahraga. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 118–128. <https://doi.org/doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.27174>
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sandra, H. K., Tanamir, M. Dt., & Afryansih, N. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thinkable Berbasis Android pada Materi Ketahanan Pangan Industri dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.22202/horizon.v2i1.5499>
- Syahrial, S., & Syafryadin, S. (2020). Pelatihan Menjadi Guru Bahasa Inggris Kreatif dan Milenial di Sekolah Menengah Pertama Bengkulu Tengah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 18–35. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v1i1.13412>
- Triadiati, Mubarik, N. R., & Ramasita, Y. (2013). Respon pertumbuhan tanaman kedelai terhadap Bradyrhizobium japonicum toleran masam dan pemberian pupuk di tanah masam. *J. Agron. Indonesia*, 41(1), 24–31. <https://doi.org/10.24831/jai.v41i1.7072>
- Wisman, & Hiasa, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Dasar Menulis Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 7(1), 171–180. <https://doi.org/10.33369/jik.v7i1.24616>
- Yong, S.-T., & Gates, P. (2014). Born Digital: Are They Really Digital Natives? *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 4(2), 102–105. <https://doi.org/10.7763/IJEEEE.2014.V4.311>
- Zaeriyah, S. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Project Based Learning (PjBL) melalui Media Vlog Materi Senam Aerobik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 40–46. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.291>