

## OPTIMALISASI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBAHASA INGGRIS BERBASIS CANVA DAN POWTOON UNTUK GURU SD

Tri Indah Rezeki<sup>1\*</sup>, Rakhmat Wahyudin Sagala<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Budidaya Binjai

<sup>2)</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

\*e-mail: trindah.rizky@gmail.com

### Abstract

*Limited digital literacy and English language skills among elementary school teachers present a significant challenge in developing innovative and contextual teaching media, especially in schools with restricted access to educational technology. The community service partner in this program was SD Negeri 17 Tanjung Selamat, which demonstrated an urgent need for practical and sustainable educational technology training. This service activity aimed to enhance teachers' capacity to design interactive teaching media using Canva and Powtoon, integrating simple English elements appropriate for elementary-level students. The implementation method consisted of three main stages: needs assessment through questionnaires and interviews, a two-day intensive offline training focused on exploring application features, and a two-week online and offline mentoring phase to support the application of training outcomes. The results showed that 91% of participating teachers successfully created digital teaching media through interactive presentations or animated learning videos. Participants' average knowledge scores significantly improved from the pre-test (45.6) to the post-test (82.1), and most reported increased confidence in using digital tools for teaching. Challenges such as limited internet access, time constraints, and technical difficulties were noted as important feedback for future program improvements. This success was further reinforced by forming an online teacher-learning community, a key component of program sustainability. The program proved to be effective and has the potential to be replicated in other elementary school contexts facing similar challenges in digital learning transformation.*

*Keywords: Interactive teaching media; Canva; Powtoon; Elementary school teachers; Basic English*

### Abstrak

Keterbatasan literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris guru sekolah dasar menjadi tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya di lingkungan sekolah dengan akses teknologi yang terbatas. Mitra pengabdian dalam kegiatan ini adalah SD Negeri 17 Tanjung Selamat, yang menunjukkan kebutuhan mendesak terhadap pelatihan teknologi pendidikan yang aplikatif dan berkelanjutan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media ajar interaktif berbasis *Canva* dan *Powtoon* dengan integrasi elemen bahasa Inggris sederhana yang sesuai untuk siswa tingkat dasar. Metode pelaksanaan mencakup tiga tahap utama: asesmen kebutuhan melalui angket dan wawancara, pelatihan intensif selama dua hari secara luring yang berfokus pada eksplorasi fitur aplikasi, serta pendampingan selama dua minggu secara daring dan luring untuk mendukung implementasi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 91% guru berhasil menghasilkan media ajar digital, baik dalam bentuk presentasi interaktif maupun video animasi pembelajaran. Rata-rata skor pengetahuan

peserta meningkat signifikan dari *pre-test* (45,6) ke *post-test* (82,1), dan mayoritas menyatakan peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan media digital. Hambatan yang ditemui seperti keterbatasan internet, waktu, dan kendala teknis menjadi catatan penting untuk pengembangan program lebih lanjut. Keberhasilan ini juga ditandai dengan terbentuknya komunitas belajar daring antar guru sebagai wujud keberlanjutan program. Program ini terbukti efektif dan memiliki potensi replikasi di sekolah dasar lain yang menghadapi tantangan serupa dalam transformasi digital pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Ajar Interaktif, Canva, Powtoon, Guru Sekolah Dasar, Bahasa Inggris Dasar

## PENDAHULUAN

Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran dan kemampuan bahasa Inggris merupakan hal esensial dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Septianingrum et al., 2022; Zuhri et al., 2024). Kemampuan memanfaatkan interactive media seperti *Canva* dan *Powtoon* menjadi salah satu keterampilan yang perlu dimiliki guru agar pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital (Nawawi, 2023; Panggabean et al., 2024; Setiawan et al., 2023). Namun, tidak semua sekolah, terutama di daerah pinggiran atau perdesaan, memiliki sumber daya manusia yang siap dalam hal ini. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran antara sekolah-sekolah di perkotaan dan di daerah pinggiran, terutama dalam pemanfaatan teknologi berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak guru di wilayah tersebut masih menghadapi keterbatasan dalam akses pelatihan, kurangnya pendampingan teknis, serta rendahnya literasi digital dan bahasa Inggris, yang menyebabkan mereka kurang percaya diri dalam mengembangkan media ajar inovatif. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu merangsang minat serta partisipasi aktif siswa. Padahal, penguasaan teknologi pembelajaran interaktif tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kurikulum, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap perubahan zaman (Amelia, 2023). Oleh karena itu, diperlukan intervensi melalui pelatihan yang bersifat praktis, aplikatif, dan berkelanjutan untuk memberdayakan guru dalam mengoptimalkan penggunaan *Canva* dan

*Powtoon* sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan mudah diakses.

*Canva* dan *Powtoon* merupakan dua platform digital yang dirancang untuk mendukung proses pembuatan materi pembelajaran visual dan interaktif secara mudah dan menarik (Agustin et al., 2023; Ariani et al., 2023). *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis materi ajar seperti poster, infografis, presentasi, dan worksheet dengan pilihan template yang beragam (Siregar, 2024; Yuliastri et al., 2025). Aplikasi ini sangat ramah pengguna, bahkan untuk pemula, serta menyediakan fitur kolaboratif yang memungkinkan guru bekerja bersama secara daring (Ariani et al., 2023). Sementara itu, *Powtoon* adalah platform animasi presentasi yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran animatif dengan elemen teks, gambar, suara, dan transisi dinamis (Agustin et al., 2023; Arrosyad & Fhatri, 2024). Penggunaan *Powtoon* sangat efektif untuk menjelaskan konsep-konsep pelajaran dalam bentuk narasi visual yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa (Arisyanto et al., 2025). Kedua aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dengan fitur dasar yang cukup memadai untuk kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, dan keduanya dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler. Integrasi *Canva* dan *Powtoon* dalam pembelajaran berbahasa Inggris memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih komunikatif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa era digital (Andini et al., 2024; Panggabean et al., 2024).

SD Negeri 17 Tanjung Selamat merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di Desa Tanjung Selamat,

Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki delapan orang guru aktif, dengan 75% di antaranya belum memiliki pelatihan teknologi pembelajaran digital, serta sebagian besar masih terbatas dalam penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar maupun bahan ajar. Berdasarkan hasil survei awal, hanya 3 dari 11 guru yang terbiasa menggunakan media presentasi interaktif seperti *PowerPoint*, sementara sisanya masih bergantung pada papan tulis konvensional dan LKS cetak. Lebih lanjut, 8 dari 11 guru menyatakan belum pernah menggunakan *Canva* atau *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi dan bahasa Inggris dalam pembelajaran. Tanpa penguasaan terhadap media digital seperti *Canva* dan *Powtoon*, guru akan kesulitan menyajikan materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Oleh karena itu, pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik langsung sangat penting untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut, sekaligus mendorong inovasi pembelajaran di sekolah dasar ini.

Dari sisi geografis dan sosial, Desa Tanjung Selamat termasuk wilayah dengan keterjangkauan internet yang relatif stabil, dengan akses listrik yang memadai. Kondisi ini sebenarnya mendukung penerapan teknologi digital dalam pendidikan. Namun, dari aspek sumber daya manusia dan kompetensi guru, masih terdapat kesenjangan (*gap*) yang cukup signifikan. Potensi wilayah yang dominan berupa masyarakat pekerja sektor informal dan pertanian juga berdampak pada rendahnya eksposur terhadap teknologi di lingkungan keluarga peserta didik termasuk dalam konteks pembelajaran. Keterbatasan lingkungan yang mendukung inovasi pendidikan menyebabkan guru kurang familiar dan kurang percaya diri dalam memanfaatkan media digital. Padahal, dukungan infrastruktur yang tersedia seharusnya dapat menjadi modal penting

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pelatihan dan pendampingan yang tepat sasaran.

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya literasi teknologi pendidikan dan minimnya penguasaan bahasa Inggris pada guru-guru SDN 17 Tanjung Selamat. Padahal, kedua aspek ini menjadi penting terutama dalam menghadapi kurikulum yang mengedepankan *penguatan higher-order thinking skills (HOTS) dan project-based learning* (Mastam et al., 2024; Rofiah et al., 2024; Soekamto et al., 2022). Jika tidak ditangani, kondisi ini dapat memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan antara wilayah desa dan kota (Anurogo et al., 2023). Oleh karena itu, intervensi melalui program pelatihan yang berfokus pada peningkatan literasi teknologi dan kemampuan dasar bahasa Inggris menjadi sangat krusial. Dengan membekali guru keterampilan dalam menggunakan media interaktif serta pemahaman bahasa Inggris yang fungsional, mereka dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Upaya ini diharapkan mampu memperkecil kesenjangan pendidikan serta memperkuat kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran abad ke-21.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Canva* dan *Powtoon*. Aplikasi ini dipilih karena bersifat *user-friendly*, tersedia secara gratis, dan memungkinkan pembuatan materi visual yang menarik serta kontekstual. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan *hands-on training*, bimbingan intensif, dan tindak lanjut berupa pendampingan produksi media ajar. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu secara langsung mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pendampingan berkelanjutan akan membantu memastikan keberlanjutan praktik pembelajaran berbasis

digital, sekaligus membangun kepercayaan diri guru dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai bagian dari proses pengajaran. Program ini juga membuka ruang kolaborasi antar-guru untuk saling berbagi hasil karya dan pengalaman, sehingga tercipta komunitas belajar yang produktif di lingkungan sekolah.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas pelatihan media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, (Sary et al., 2024) melaporkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain materi ajar. Norma (Norma et al., 2024) menemukan bahwa pelatihan *Powtoon* memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil serupa diperoleh oleh Dananjaya (Dananjaya, 2024) yang menunjukkan bahwa kombinasi antara *visual learning* dan *language exposure* mampu meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa. Selain itu, studi oleh (Lestari & Kurnia, 2023) menyebutkan bahwa guru yang menguasai media interaktif lebih percaya diri dalam melakukan inovasi pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SDN 17 Tanjung Selamat dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Powtoon* untuk membuat media pembelajaran berbasis bahasa Inggris yang menarik, relevan, dan sesuai konteks lokal. Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi: (1) meningkatnya kapasitas guru dalam mendesain media ajar digital, (2) terwujudnya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan menyenangkan di tingkat SD, dan (3) terciptanya model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa.

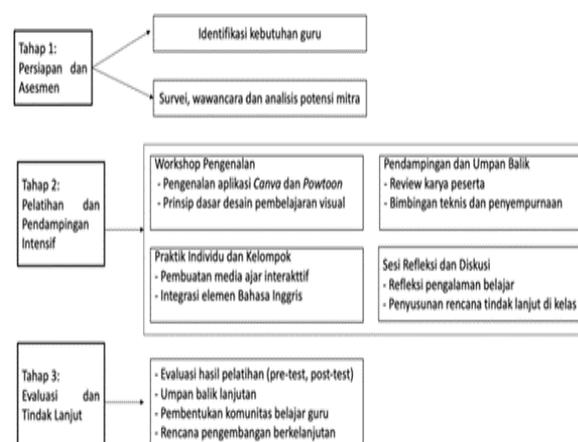
Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu menjembatani kebutuhan guru terhadap penguasaan teknologi dan bahasa Inggris, serta memperkuat kapasitas SDN 17 Tanjung Selamat sebagai sekolah yang adaptif terhadap perubahan zaman.

## METODE

Program pengabdian masyarakat ini

dirancang untuk menjawab permasalahan utama yang dihadapi oleh guru-guru di SD Negeri 17 Tanjung Selamat, yaitu rendahnya literasi teknologi pendidikan dan kemampuan dasar bahasa Inggris. Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Powtoon* dengan integrasi elemen bahasa Inggris sederhana. Pelatihan ini dirancang agar aplikatif, kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan guru sekolah dasar di daerah dengan akses teknologi terbatas. Tujuan utama dari metode pelaksanaan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan media ajar yang menarik dan fungsional sesuai karakteristik siswa.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif-aplikatif, di mana guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari asesmen kebutuhan hingga evaluasi program. Pendekatan partisipatif ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan dan rasa kepemilikan peserta terhadap proses dan hasil pelatihan (Zunaidi, 2024). Pendekatan aplikatif juga digunakan agar setiap materi pelatihan berkaitan langsung dengan tantangan dan kebutuhan pembelajaran di kelas mereka (Suryawan & Putra, 2020). Program ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 di SD Negeri 17 Tanjung Selamat, Desa Tanjung Selamat, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara.



**Gambar 1:** Proses Pelaksanaan pengabdian masyarakat

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama

yang terstruktur dan saling berkesinambungan:

### Tahap 1: Persiapan dan Asesmen

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi kebutuhan guru melalui survei, wawancara, dan analisis potensi mitra. Tujuannya adalah untuk memahami tantangan, kebutuhan, serta kondisi yang relevan dengan peningkatan kompetensi guru dalam mendesain media ajar berbasis visual dan Bahasa Inggris.

### Tahap 2: Pelatihan dan Pendampingan Intensif

Tahap ini merupakan inti dari proses pelatihan, yang dibagi ke dalam beberapa kegiatan utama:

- Workshop Pengenalan: Guru dikenalkan pada aplikasi seperti *Canva* dan *Powtoon*, serta prinsip dasar desain pembelajaran visual. Tujuannya untuk membekali peserta dengan dasar-dasar teknis dan estetika dalam pengembangan media ajar.
- Praktik Individu dan Kelompok: Guru diberi kesempatan untuk membuat media ajar interaktif secara individu maupun kelompok, dengan mengintegrasikan elemen Bahasa Inggris.
- Pendampingan dan Umpan Balik: Karya peserta ditinjau dan diberikan bimbingan teknis secara langsung untuk menyempurnakan hasil yang telah dibuat.
- Sesi Refleksi dan Diskusi: Di akhir pelatihan, peserta diajak untuk merefleksikan pengalaman belajarnya serta menyusun rencana tindak lanjut guna mengimplementasikan hasil pelatihan di kelas masing-masing.

### Tahap 3: Evaluasi dan Tindak Lanjut

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap dampak pelatihan, baik melalui *pre-test* dan *post-test* maupun umpan balik lanjutan. Selain itu, dibentuk komunitas belajar guru sebagai sarana berbagi praktik baik dan dukungan berkelanjutan. Rencana pengembangan lebih lanjut juga disusun untuk memastikan keberlangsungan hasil pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Kegiatan

Masalah utama mitra (guru SDN 17

Tanjung Selamat) meliputi rendahnya penguasaan teknologi pendidikan, kurangnya kreativitas media ajar, dan keterbatasan penguasaan bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan selama satu bulan di SDN 17 Tanjung Selamat dengan melibatkan 11 orang guru dari berbagai latar belakang mata pelajaran. Kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama: persiapan dan asesmen kebutuhan, pelatihan praktis, pendampingan intensif serta evaluasi partisipatif. Metode yang diterapkan adalah:

- Persiapan dan asesmen kebutuhan yaitu mengidentifikasi kesenjangan kompetensi guru.
- Pelatihan praktis dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Powtoon* berbasis tema bahasa Inggris.
- Pendampingan intensif melalui daring dan luring untuk memastikan penguasaan aplikasi dan penyelesaian produk media ajar.
- Evaluasi partisipatif melalui pre-post-test, observasi, FGD, dan angket refleksi diri.

Metode ini bersifat partisipatif karena melibatkan guru dalam setiap tahap proses, serta kontekstual karena materi dan strategi disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan peserta

Partisipasi Aktif Mitra dalam Pelaksanaan Program meliputi:

- Jumlah peserta adalah 11 guru dari berbagai latar belakang mata pelajaran.
  - Keterlibatan aktif yaitu semua guru mengikuti asesmen, pelatihan, praktik kelompok, serta pendampingan.
  - Inisiatif keberlanjutan. Guru membentuk komunitas belajar digital pasca-program sebagai bentuk partisipasi mandiri.
- Jenis Luaran yang Dihasilkan
- Produk media ajar meliputi tujuh presentasi interaktif berbasis *Canva* dan 6 video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon*.
  - Komunitas guru digital (*WhatsApp* dan *Google Drive*): Sarana kolaboratif untuk berbagi dan mengembangkan media ajar secara berkelanjutan.
  - Dokumentasi dan evaluasi berupa laporan, grafik perbandingan pre-post-test, dan refleksi guru.

### Tahap Persiapan dan Asesmen Kebutuhan

Tahapan awal dari kegiatan pelatihan diawali dengan asesmen kebutuhan untuk memahami tingkat kesiapan dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dan bahasa Inggris dalam pembelajaran. Metode asesmen yang digunakan meliputi:

1. Angket tertutup dan terbuka yang disebarkan kepada seluruh guru peserta (sebanyak 11 orang).
2. Wawancara singkat dengan perwakilan guru dan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi kontekstual lebih dalam.
3. Hasil asesmen menunjukkan beberapa temuan penting yang menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelatihan. Temuan ini dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Asesmen**

No	Aspek	Temuan
1.	Familiaritas dengan aplikasi Canva	Mayoritas guru belum pernah menggunakan Canva
2.	Penggunaan aplikasi Powtoon	Hampir seluruh guru tidak pernah menggunakan Powtoon
3.	Literasi digital umum	Rendah – terbatas pada penggunaan PowerPoint dan WhatsApp
4.	Kemampuan desain media ajar interaktif	Minim – sebagian besar belum pernah membuat media ajar interaktif
5.	Pengalaman membuat media bilingual	Hampir tidak ada

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru di SDN 17 Tanjung Selamat masih mengalami keterbatasan dalam hal:

1. Penggunaan Teknologi Desain Edukatif: Guru terbiasa menggunakan metode konvensional seperti papan tulis dan buku teks, serta belum pernah mengeksplorasi alat desain digital seperti *Canva* atau aplikasi video animasi seperti *Powtoon*.
2. Kreativitas Visual dan Interaktif: Desain pembelajaran masih bersifat satu arah dan tekstual, belum menyentuh aspek visualisasi dan interaktivitas.

3. Penguasaan Bahasa Inggris: Guru memiliki pengetahuan kosakata dasar, namun belum terbiasa menggunakannya dalam konteks penyusunan media ajar berbahasa Inggris.

### Implikasi terhadap Perancangan Materi Pelatihan

Hasil asesmen ini menjadi dasar dalam perencanaan kegiatan pelatihan yang bersifat adaptif dan kontekstual, yaitu dengan pendekatan sebagai berikut:

1. Fokus pada fitur dasar dari *Canva* dan *Powtoon* yang mudah digunakan oleh pemula.
2. Integrasi prinsip desain sederhana seperti pemilihan warna, konsistensi font, dan penggunaan ikon/gambar yang sesuai dengan usia siswa SD.
3. Penyusunan kosakata tematik bahasa Inggris yang bisa langsung digunakan dalam materi ajar, seperti: Tema: *My Body, Daily Activities, Fruits, Animals, Numbers. Kalimat sederhana: This is a cat, I wake up at 6 a.m., I have two eyes.*

Dengan pendekatan ini, pelatihan diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam mengembangkan media ajar yang menarik, interaktif, dan bilingual.

### Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari secara tatap muka (luring) di SD Negeri 17 Tanjung Selamat. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dan praktis kepada para guru peserta, sesuai dengan hasil asesmen kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Hari Pertama: Pelatihan *Canva*.  
Fokus Kegiatan:
  - a. Pengenalan antarmuka dan fitur dasar *Canva*.
  - b. Prinsip dasar desain grafis edukatif (pemilihan warna, font, tata letak).
  - c. Simulasi pembuatan slide pembelajaran sederhana bertema bahasa Inggris.
 Metode:
  - a. Presentasi interaktif oleh narasumber.
  - b. Sesi tanya jawab dan diskusi.
  - c. Praktik langsung (*hands-on training*) oleh peserta menggunakan perangkat masing-masing.
2. Hari Kedua: Pelatihan *Powtoon* & Integrasi

- Bahasa Inggris  
Fokus Kegiatan:
- Pengenalan fitur dasar aplikasi Powtoon.
  - Teknik membuat video animasi edukatif sederhana.
  - Strategi menyisipkan kosakata dan kalimat sederhana dalam bahasa Inggris ke dalam konten media ajar.

Metode:

- Tutorial langsung menggunakan template *Powtoon*.
- Praktik membuat video singkat oleh peserta.
- Penyusunan naskah sederhana berbahasa Inggris yang sesuai dengan tema pembelajaran SD.

### Kegiatan Praktik Kelompok

Selama sesi praktik, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil berisi 5–6 guru. Setiap kelompok diminta untuk merancang satu produk media ajar interaktif bertema Bahasa Inggris, mengintegrasikan unsur teks dan visual

**Tabel 2. Contoh Produk yang Dihasilkan**

No	Kelompok	Aplikasi yang Digunakan	Deskripsi Produk
1.	Familiaritas dengan aplikasi Canva	Mayoritas guru belum pernah menggunakan Canva	Slide interaktif berisi gambar tubuh manusia dan label dalam Bahasa Inggris.
2.	Penggunaan aplikasi Powtoon	Hampir seluruh guru tidak pernah menggunakan Powtoon	Video animasi pendek menampilkan rutinitas sehari-hari siswa dengan narasi dalam Bahasa Inggris sederhana

Para guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba berbagai fitur, bertanya aktif, dan menunjukkan kreativitas dalam menyusun media ajar.

### Pendampingan Pascapelatihan (2 Minggu)

Setelah pelatihan, tim pelaksana memberikan pendampingan intensif selama dua minggu agar para guru dapat menyelesaikan dan menyempurnakan produk

media ajar mereka. Pendampingan dilakukan melalui dua cara:

- Daring:
  - Grup *WhatsApp* sebagai media komunikasi cepat dan berbagi tutorial.
  - Sesi *Google Meet* untuk konsultasi teknis secara langsung.
- Luring:
  - Kunjungan langsung ke sekolah oleh tim pelaksana untuk membantu kendala teknis secara langsung.
  - Sesi observasi dan umpan balik terhadap hasil karya peserta.

### Kendala yang Dihadapi dan Solusi

- Akses internet tidak stabil. Solusinya adalah dengan penggunaan materi offline dan tutorial PDF/video yang dapat diunduh.
- Sinkronisasi suara dan teks di *Powtoon*. Solusinya adalah dengan bimbingan teknis langsung oleh tim saat pendampingan luring.
- Kurangnya ide visual. Solusinya adalah penyediaan contoh template dan referensi desain oleh narasumber.

Pelatihan dan pendampingan berjalan efektif karena menggabungkan pendekatan partisipatif, praktik langsung, dan bimbingan berkelanjutan. Para guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru dalam menggunakan teknologi, tetapi juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam membuat media ajar yang menarik dan relevan secara tematik serta linguistik.

### Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan secara menyeluruh menggunakan beberapa metode, yaitu:

- Pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta.
- Observasi langsung selama kegiatan.
- Refleksi diri melalui angket.
- Forum Group Discussion* (FGD) untuk menggali pengalaman dan persepsi guru secara kualitatif.

Evaluasi mencakup empat dimensi utama: keterampilan, pengetahuan, sikap-kepercayaan diri, dan dampak sosial budaya serta ekonomi.

- Aspek Keterampilan

Hasil:

- Sebanyak 10 dari 11 guru (91%) berhasil

membuat setidaknya satu media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* dan/atau *Powtoon*.

- b. Produk-produk tersebut dipresentasikan dalam sesi penutupan pelatihan dan dinilai berdasarkan tiga kriteria yaitu kreativitas desain, kesesuaian isi dengan konteks pembelajaran SD, integrasi unsur bahasa Inggris yang relevan

## 2. Aspek Pengetahuan

**Tabel 3. Aspek Pengetahuan**

Jenis Tes	Rata-rata Skor
Pre-test	45,6
Post-test	82,1

Berdasarkan tabel 4, terjadi peningkatan signifikan (sekitar 80%) dalam penguasaan konsep desain media ajar dan penggunaan aplikasi. Ini menunjukkan bahwa materi pelatihan dapat dipahami dengan baik dan meningkatkan kompetensi kognitif guru terkait penggunaan *Canva* dan *Powtoon*

## 3. Aspek Sikap dan Kepercayaan Diri

Berdasarkan angket refleksi diri terdapat 85% peserta menyatakan lebih percaya diri dalam menggunakan media digital setelah mengikuti pelatihan. Hasil ini diperkuat oleh temuan dalam FGD, di mana para guru menyampaikan bahwa mereka merasa lebih siap dan termotivasi membuat media ajar digital secara mandiri dan memiliki minat untuk mengeksplorasi aplikasi lain guna memperkaya metode pengajaran mereka.

## 4. Aspek Sosial Budaya

Perubahan pola pikir mulai terlihat seperti guru mulai meninggalkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah dan buku teks dan mengintegrasikan media interaktif digital dalam kegiatan belajar-mengajar pada semester berikutnya. Ini menunjukkan adanya transformasi budaya mengajar, dari pasif menjadi lebih kreatif dan kolaboratif.

## 5. Aspek Ekonomi

Dari aspek ekonomi, efisiensi biaya menjadi keuntungan nyata. Guru tidak lagi tergantung pada bahan ajar cetak, yang umumnya mahal dan sulit disesuaikan. Mereka mulai merancang media ajar sendiri yang lebih hemat (tidak perlu mencetak banyak materi) dan lebih fleksibel dan mudah diperbarui sesuai kebutuhan kelas.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dan kognitif, tetapi juga mengubah paradigma mengajar guru ke arah yang lebih modern, adaptif, dan berkelanjutan. Dampaknya meluas ke aspek sosial dan ekonomi, menjadikan pelatihan ini sebagai investasi yang berdampak jangka panjang bagi proses pembelajaran di sekolah dasar.

## Produk Media Ajar

Sebagai hasil dari pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan, para peserta (guru SD) berhasil menciptakan 13 produk media ajar digital yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat sekolah dasar. Produk-produk tersebut dibagi menjadi dua kategori utama berdasarkan aplikasi yang digunakan:

1. Presentasi Interaktif (7 Produk) – Menggunakan *Canva*
  - a. Jumlah: 7 presentasi
 

Topik yang diangkat: *Vocabulary* dasar (misalnya: kata kerja dan kata benda sehari-hari), *animals* (penggunaan gambar dan animasi untuk mengenalkan nama-nama hewan), *colors* (penggunaan warna sebagai tema visual dan bahasa), *food* (mengenal nama makanan dalam bahasa Inggris)
  - b. Fitur unggulan: Elemen visual menarik dan responsive, teks dalam bahasa Inggris sederhana, slide disusun secara interaktif, termasuk latihan singkat bagi siswa
2. Video Animasi Pembelajaran (6 Produk) – Menggunakan *Powtoon*
  - a. Jumlah: 6 video
  - b. Ciri khas: Format video pendek berdurasi 2–4 menit, menyajikan narasi sederhana dalam bahasa Inggris, visualisasi disertai animasi karakter dan objek yang sesuai dengan konteks pembelajaran SD, beberapa video mengangkat tema seperti *Daily Activities*, *Greeting*, dan *Introductions*.

## Distribusi dan Pemanfaatan Produk

1. Penyimpanan dan Akses: Semua produk telah diunggah ke dalam folder *Google Drive* khusus yang bisa diakses oleh seluruh peserta dan tim pelaksana. Setiap produk dilengkapi dengan modul panduan singkat yang berisi cara penggunaan, langkah-langkah presentasi, serta saran aktivitas pelengkap.
2. Rencana Implementasi: Produk-produk ini

akan mulai digunakan dalam pembelajaran semester berikutnya sebagai bagian dari bahan ajar inovatif di kelas bahasa Inggris. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai kebutuhan murid dan topik pelajaran yang sedang berjalan.

### Dampak Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Berikut ringkasan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah program:

**Tabel 4. Dampak Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pendampingan**

No.	Aspek Kompetensi	Sebelum (%)	Sesudah (%)
1.	Penggunaan Canva	27%	91%
2.	Penggunaan Powtoon	18%	82%
3.	Literasi Digital Umum	30%	80%
4.	Desain Media Interaktif	20%	85%
5.	Kemampuan Bahasa Inggris (Dasar)	10%	50%
6.	Pengalaman Membuat Media Bilingual	10%	70%

Berdasarkan tabel 4, terlihat perbandingan kompetensi guru sebelum dan sesudah program terjadi peningkatan signifikan pada semua aspek kompetensi yang menjadi target program. Kenaikan paling signifikan terlihat pada penggunaan *Canva* dan kemampuan desain media interaktif. Walaupun peningkatan bahasa Inggris masih terbatas, tren positif menunjukkan potensi pengembangan berkelanjutan.

### Tindak Lanjut: Komunitas Belajar

Para peserta sepakat untuk membentuk komunitas belajar daring sebagai bentuk keberlanjutan dari pelatihan ini.

1. Tujuan komunitas: Berbagi media pembelajaran yang telah dibuat atau akan dikembangkan, saling memberi umpan balik dan ide kreatif, menjadi wadah kolaborasi untuk mendukung pembelajaran berbasis digital secara mandiri dan berkesinambungan
  2. Platform yang digunakan: *WhatsApp Group* dan *Google Drive* sebagai media komunikasi dan berbagi file
- Pencapaian ini mencerminkan

keberhasilan pelatihan dalam membekali guru dengan keterampilan praktis, semangat kolaboratif, dan orientasi pada keberlanjutan pembelajaran. Produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi penanda perubahan budaya pedagogis menuju digitalisasi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif.

### Pembahasan

#### Penyelesaian Masalah Mitra melalui Metode Kolaboratif

Pelatihan terbukti menjadi solusi efektif bagi permasalahan mitra. Dengan pendekatan praktis, guru lebih mudah memahami dan mengaplikasikan teknologi pendidikan. Kombinasi *hands-on training*, tutorial langsung, serta pendampingan personal menghasilkan transfer kompetensi yang konkret.

#### a. Relevansi Pelatihan dengan Kebutuhan Nyata

Hasil asesmen awal memperlihatkan kesenjangan signifikan antara kemampuan guru dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi aktual peserta terbukti efektif, karena guru merasa bahwa materi yang disampaikan benar-benar relevan dan aplikatif. Dalam diskusi reflektif, beberapa guru menyebut bahwa pendekatan pelatihan ini “tidak membuat stres” karena tidak menekankan teori yang berat, melainkan langsung pada praktik yang bisa mereka gunakan. Ini mendukung temuan (Nawawi, 2023) dan (Setiawan, 2023) bahwa pelatihan berbasis praktik lebih diterima oleh guru, terutama di daerah dengan literasi digital yang masih terbatas. Dalam konteks ini, *Canva* dan *Powtoon* menjadi pilihan yang tepat karena antarmukanya yang intuitif dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi.

#### b. Perubahan Sikap dan Budaya Pembelajaran

Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah terjadinya perubahan sikap guru terhadap teknologi. Guru yang sebelumnya merasa takut dan canggung dalam menggunakan media digital, kini merasa lebih berani dan termotivasi. Ini sejalan dengan teori andragogi (Lippitt, 1984) yang menyatakan bahwa pembelajaran orang

dewasa harus memuat unsur pemecahan masalah, pengalaman nyata, dan dampak langsung terhadap peran mereka sehari-hari.

Perubahan budaya ini terlihat dari mulai terbentuknya semangat kolektif untuk saling berbagi media ajar dan pengalaman. Hal ini menunjukkan munculnya komunitas belajar yang berpotensi untuk terus tumbuh dan memperkuat budaya inovasi di sekolah.

### c. Tantangan dan Solusi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama kegiatan antara lain:

1. Akses Internet: Meskipun relatif stabil, beberapa guru mengalami kendala teknis saat mengakses *Powtoon* yang membutuhkan bandwidth cukup besar. Solusinya adalah menyarankan proses editing dilakukan dalam waktu non-peak, atau menggunakan perangkat sekolah dengan koneksi yang lebih stabil.
2. Keterbatasan Perangkat: Tidak semua guru memiliki laptop pribadi. Oleh karena itu, pelatihan dilakukan dengan sistem rotasi dan *sharing device* secara bergantian.
3. Keterbatasan Bahasa Inggris: Untuk mengatasi keterbatasan ini, tim pengabdian menyusun daftar frasa dan kosakata sederhana yang bisa digunakan guru dalam merancang materi ajar.

### Dampak Keberlanjutan

Salah satu capaian penting dari kegiatan ini adalah munculnya rencana tindak lanjut berupa pembentukan kelompok kerja (pokja) guru pengembang media. Kelompok ini diharapkan menjadi motor penggerak inovasi di sekolah. Selain itu, kepala sekolah menyatakan komitmen untuk mengintegrasikan penggunaan media digital ke dalam program supervisi pembelajaran semester berikutnya.

Dari sisi dampak sosial, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan kurikulum berbasis HOTS dan PBL. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya transfer keterampilan, tetapi juga perubahan pola pikir dan budaya kerja yang lebih progresif.

### SIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan media ajar interaktif di SD Negeri 17 Tanjung

Selamat menunjukkan keberhasilan dalam membangun kapasitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi. Kegiatan ini mendorong transformasi positif melalui peningkatan keterampilan praktis, pembentukan sikap adaptif terhadap penggunaan aplikasi digital, dan lahirnya media ajar inovatif yang langsung terintegrasi ke dalam praktik mengajar. Dinamika selama proses pelatihan juga memperlihatkan tumbuhnya kesadaran kolektif akan pentingnya kolaborasi dan pengembangan diri secara berkelanjutan. Meskipun masih ditemui beberapa kendala teknis dan struktural, guru mampu menunjukkan resiliensi dan inisiatif yang kuat dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan luaran nyata dalam bentuk produk ajar, tetapi juga memperkuat fondasi perubahan budaya belajar yang lebih terbuka terhadap teknologi, serta menumbuhkan potensi keberlanjutan program dalam skala yang lebih luas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Anugrah, G., Rahmatika, T., & others. (2023). *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82.
- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., Halizha, C. A., Pardede, C. B., & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Anurogo, D., La Ramba, H., Putri, N. D., & Putri, U. M. P. (2023). Digital Literacy 5.0 to enhance multicultural education. *Multicultural Islamic Education Review*, 1(2), 109–179.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., Hamsiah, A., & others. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). Media Grafis dalam Pendidikan Dasar Pendekatan Berbasis Kasus untuk Pembuatan Media Pembelajaran. Cahya Ghani Recovery.
- Arrosyad, M. I., & Fhatri, Z. (2024). 5 Media Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Implementasi, dan Langkah Penggunaannya. PT Penerbit Qriset Indonesia.
- Dananjaya, I. W. W. (2024). Pengaruh Media Komunikasi Dan Metode Technology-Enhanced Learning Terhadap Penguasaan Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Kejuruan Pertanian Dan Pembangunan Mataram. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 972–983.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Lippitt, G. L., Knowles, M. S., & Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in action: applying modern principles of adult learning*.
- Lubis, K., Parapat, L. H., Huda, R., Azzahra, T., & Fitriani, I. (2024). Pendampingan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Diferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Di MTS. & MAS Swasta Al-Hakimiyah Paringgonan Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(1), 103-108
- Mastam, N. M., Mokhtar, K., & Zaharudin, R. (2024). Bridging The Digital Divide In Malaysia: Enhancing Digital Literacy For Inclusive Students In Educational Systems. *Asia Pacific Journal Of Youth Studies (APJYS)*, 15(2), 111–131.
- Nafis, A. A. (2024). Meningkatkan kreativitas menulis siswa dengan menggunakan pembelajaran Problem Centered Learning (PCL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD. *Aneka Inovasi Pembelajaran Dari Studi Kepustakaan*, 6(2), 33.
- Nawawi, I. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif. *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 29.
- Norma, N., Puji, P., Nurdin, N., & others. (2024). Literature review: Penggunaan media Powtoon dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 859–873.
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., Mardiwati, M., Kmurawak, R. M. B., Supriatna, A., Dharmayanti, P. A., & others. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran: Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Purba, A., Girsang, S. E. E., Purba, R., Silalahi, M., Sibuea, B., Sipayung, R. W., ... & Damanik, I. J. (2025). Pelatihan Penerapan Konsep Dasar Pedagogik kepada Guru SMP Negeri 1 Simanindo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 66-71
- Rofiah, N. H., Restiana, R., & Dewi, R. (2024). Promoting Digital Literacy: Assessing Teachers Readiness in Utilizing Information and Communication Technology for Learning in Rural Area. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 41–51.
- Sary, I., Mazaimi, Z., & Saragih, Y. P. (2024). Aplikasi Canva Menggunakan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 203–206.
- Saragih, K. W., Almiza, S., Sirait, L. R., & Agustin, I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Siswa Bagi Guru Di SMP YPK Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(1), 85-88
- Septianingrum, A. D., Suhandi, A. M., Putri, F. S., & Prihantini, P. (2022).

- Peningkatan kompetensi pendidik dalam literasi digital untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 137–145.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., Wibowo, S. E., & others. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. umsu press.
- Silaen, S. (2024). Pendampingan Peningkatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi “Zoom Meeting”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 336-340
- Soekamto, H., Nikolaeva, I., Abbood, A. A. A., Grachev, D., Kosov, M., Yumashev, A., Kostyrin, E., Lazareva, N., Kvitkovskaja, A., & Nikitina, N. (2022). Professional development of rural teachers based on digital literacy. *Emerging Science Journal*, 6(6), 1525–1540.
- Sudewi, N. K. P. N., Dewi, N. P. S., Satria, C., Sulistianingsih, N., & Syahid, A. (2025). Peningkatan Literasi Digital dan Bahasa Inggris melalui Pembuatan Konten Kreatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(7), 3746–3750.
- Suryawan, I. G., & Putra, K. D. S. (2020). Menumbuhkembangkan Apresiasi Seni Rupa Anak Sekolah Dasar Terhadap Karya Seni Lukis Kaca Nagasepaha. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 125–134.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *Selaparang: Jurnal*
- Tri Indah Rezeki, Rakhmat Wahyudin Sagala *Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2), 567–575.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149–155.
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.