

Pendampingan Guru SD dalam Merancang Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Menyenangkan di Kabupaten Rote Ndao

Irna Karlina Sensiana Blegur¹, Bakher Nenotaek², Juliana Mehelina Herlince Nenohai³, Indah Simamora⁴, Rivanti Yohana Mari⁵, Septe Tule⁶, Chrystin Theresia Ariestha Sidin⁷

^{1,2,3,4} Pendidikan Matematika, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

^{5,6,7} Mahasiswa Pendidikan Matematika, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Received : 14 September 2026, Revised : 26 September 2026, Published : 06 Oktober 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Bakher Nenotaek

E-mail: bakher_nenotaek@staf.undana.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi praktis guru dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan Canva dan Wayground. Kegiatan dilaksanakan di SD GMIT Oesamboka, Kabupaten Rote Ndao, dan diikuti oleh 20 orang guru. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan pembuatan media, presentasi, uji coba, serta pemberian umpan balik. Materi kegiatan mencakup prinsip perancangan media pembelajaran digital, penggunaan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran visual dan interaktif, serta pemanfaatan Wayground untuk menyusun kuis dan aktivitas evaluasi pembelajaran. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh seluruh peserta dengan skala Likert lima tingkat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan, kesesuaian materi dengan kebutuhan, layanan dan kompetensi narasumber, serta penyampaian materi. Guru juga memperoleh pengalaman praktis dalam menggunakan Canva dan Wayground serta mampu menghasilkan media pembelajaran dan aktivitas evaluasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Kegiatan ini memberikan pengalaman awal bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara lebih terarah untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci - canva, media digital, wayground

Abstract

The purpose of this activity aims to enhance elementary school teachers' competencies in designing and developing interactive, creative, and engaging digital learning materials using Canva and Wayground. The activity was conducted at GMIT Oesamboka Elementary School in Rote Ndao Regency, with 20 teachers participating. The implementation methods included training, demonstrations, hands-on practice, mentoring, presentation of results, and evaluation. The program content covered the principles of digital learning media design, using Canva to create visual and interactive teaching materials, and using Wayground to develop quizzes and learning assessment activities. The objective of this Community Service (PKM) activity was to enhance teachers' practical competencies in designing interactive and engaging digital learning media through the use of Canva and Wayground. The activity was conducted at GMIT Oesamboka Elementary School in Rote Ndao Regency and was attended by 20 teachers. The program employed a training and mentoring approach that

included material delivery, demonstrations, hands-on practice, guidance on media creation, presentations, testing, and feedback. The curriculum covered the principles of digital learning media design, the use of Canva to produce visual and interactive learning materials, and the use of Wayground to create quizzes and learning assessment activities. The activity was evaluated through a questionnaire completed by all participants using a five-point Likert scale. The results showed that participants responded positively to the implementation of the activity, the relevance of the material to their needs, the service and competence of the presenters, and the delivery of the material. Teachers also gained practical experience in using Canva and Wayground and were able to create learning materials and assessment activities aligned with the subject matter they teach. This activity provided teachers with an initial experience in integrating digital technology in a more targeted manner to support interactive, engaging, and student-centered learning.

Keywords - canva, digital media, wayground

How To Cite : Blegur, I. K. S., Nenotaek, B., Nenohai, J. M. H., Simamora, I., Mari, R. Y., Tule, S., & Sidin, C. T. A. (2026). Pendampingan Guru SD dalam Merancang Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Menyenangkan di Kabupaten Rote Ndao. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(8), 4525 - 4537. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v4i8.5252>

Copyright ©2026 Irna Karlina Sensiana Blegur, Bakher Nenotaek, Juliana Mehelina Herlince Nenohai, Indah Simamora, Riovanti Yohana Mari, Septe Tule, Chrystin Theresia Ariestha Sidin

PENDAHULUAN

Ekosistem pendidikan menempatkan guru dalam posisi yang strategis dan determinan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kapasitas guru dalam mengelola kelas dan mendesain pengalaman belajar. Kapasitas ini diwujudkan melalui penguasaan terhadap empat kompetensi utama: pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional (Indonesia, 2005). Kompetensi pedagogik, yang menjadi titik berat dalam kegiatan pengabdian ini, tercermin dari kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, termasuk di dalamnya keputusan kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang rinci dan berbasis kebutuhan menjadi fondasi awal terciptanya pembelajaran yang efektif (Nadlir, Khoiriyatin, Fitri, & Ummah, 2024). Dalam perencanaan ini, pemilihan media pembelajaran merupakan langkah kritis. Media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara ide abstrak yang dimiliki guru dengan pemahaman konkret yang perlu dibangun oleh peserta didik. Ia bukan sekadar alat bantu, melainkan instrumen untuk membangun keterlibatan (*engagement*), memfasilitasi visualisasi, dan memperdalam pemahaman konseptual.

Mempertimbangkan karakteristik peserta didik menjadi prinsip utama dalam pemilihan media. Peserta didik di jenjang Sekolah Dasar (SD), yang umumnya berada pada tahap transisi dari periode operasional konkret menuju operasional formal menurut teori Piaget, membutuhkan pendekatan yang unik. Meskipun telah mulai mampu bernalar secara abstrak, mereka masih sangat terbantu dengan representasi visual dan interaktif yang dapat mengonkretkan ide-ide (Marinda, 2020). Di sinilah media digital interaktif menemukan relevansinya dalam menyampaikan konsep kepada anak-anak di sekolah dasar (Telaumbanua, 2020). Media jenis ini tidak hanya menyajikan visualisasi dinamis, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk melakukan eksplorasi mandiri, memanipulasi variabel, dan menerima umpan balik langsung, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan joyful (Sapriyah, 2019).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi digital dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru SD GMT Oesamboka, Kabupaten Rote Ndao, diketahui bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Dari keseluruhan guru, hanya dua guru yang pernah mencoba menggunakan media atau aplikasi digital dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya belum dilakukan secara rutin pada setiap proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih lebih banyak menggunakan metode

pembelajaran konvensional, seperti penjelasan secara lisan, penggunaan buku atau bahan cetak, dan latihan soal. Selain keterbatasan perangkat pada siswa, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian guru belum terbiasa mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru menyampaikan adanya kekhawatiran bahwa pembuatan media digital membutuhkan keterampilan khusus, waktu yang relatif lama, serta kemampuan teknis yang belum mereka kuasai. Akibatnya, meskipun guru menyadari bahwa media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi, penerapannya masih terbatas (Damayanti et al., 2025; Lou et al., 2024; Strouse et al., 2024; Thaqi & Atanasoska, 2025). Pembelajaran pun cenderung terjebak pada metode ceramah dan latihan soal yang kurang memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Temuan empiris tersebut menunjukkan bahwa persoalan utama bukan semata-mata ketersediaan teknologi, tetapi juga kesiapan dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya secara sederhana, praktis, dan sesuai dengan kondisi nyata sekolah serta karakteristik siswa. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa keterbatasan pengalaman dan kebiasaan dalam menggunakan aplikasi digital menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru belum optimal dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan pengalaman dalam mengoperasikan aplikasi digital juga membuat sebagian guru merasa ragu dan khawatir mengalami kesulitan ketika harus merancang media pembelajaran secara mandiri (Hasanah et al., 2023; Limbong & Wadham, 2024; Pakpahan, 2024; Pertiwi et al., 2022).

Kondisi tersebut juga berkaitan dengan karakteristik peserta didik di sekolah mitra. Berdasarkan informasi dari kepala sekolah dan guru, peserta didik pada umumnya tidak membawa telepon pintar ke sekolah karena tidak memiliki perangkat tersebut. Kondisi ini menjadi salah satu pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran dan menyebabkan pemanfaatan teknologi belum menjadi bagian yang rutin dalam proses pembelajaran di kelas (Daniela et al., 2021; Gu, 2021; Lou et al., 2024). Kondisi ini menjadi pertimbangan penting dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, karena penggunaan media atau aplikasi pembelajaran tidak dapat sepenuhnya bergantung pada perangkat pribadi peserta didik. Oleh karena itu, kebutuhan mitra tidak hanya berkaitan dengan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan merancang media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat yang tersedia di sekolah dan tetap memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permasalahan mitra bukan semata-mata berkaitan dengan ketersediaan teknologi, melainkan juga keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara tepat sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik.

Selain itu, berdasarkan hasil komunikasi dengan pihak sekolah, SD GMT Oesamboka belum pernah menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang secara khusus memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian pertama yang dilaksanakan di sekolah tersebut dalam konteks peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital. Kondisi awal tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan pendampingan yang bersifat praktis dan kontekstual agar dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Secara ideal, guru diharapkan mampu memilih, merancang, dan menggunakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Namun, kondisi aktual menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki pengalaman yang memadai dalam merancang media pembelajaran digital secara terencana dan berkelanjutan. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang tidak berhenti pada pengenalan teknologi, tetapi memberikan pengalaman langsung kepada guru untuk menghasilkan media yang relevan dengan materi pembelajaran.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, Program Kemitraan Masyarakat ini dirancang dengan tujuan strategis untuk membangun kapasitas guru, tidak hanya pada aspek kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan dan menerapkan

media pembelajaran digital secara mandiri. Program ini memilih Canva dan Wayground karena keduanya memiliki karakteristik yang saling melengkapi dan relatif sesuai dengan kondisi guru serta keterbatasan akses teknologi di sekolah mitra. Canva dipilih karena menyediakan fitur desain yang sederhana, berbasis templat, dan dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai bahan ajar visual tanpa menuntut kemampuan desain grafis yang kompleks (Ilah Armilah et al., 2024; Putri Emiliyana et al., 2024; Yuliana et al., n.d.). Sementara itu, Wayground dipilih untuk mendukung pengembangan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif melalui kuis, asesmen, dan aktivitas digital yang memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar (Campillo-Ferrer et al., 2020; Nuci et al., 2021; Rejeki et al., 2026). Dibandingkan pendekatan pelatihan teknologi yang hanya berfokus pada pengenalan berbagai aplikasi atau penyampaian materi secara teoritis, penggunaan kedua platform tersebut diarahkan pada proses belajar sambil membuat produk, sehingga guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media yang relevan dengan materi yang mereka ajarkan.

Pemilihan kedua platform tersebut juga mempertimbangkan karakteristik permasalahan yang ditemukan di sekolah mitra. Keterbatasan penguasaan teknologi membuat pendekatan yang terlalu banyak menggunakan aplikasi sekaligus berpotensi menambah beban kognitif dan teknis bagi guru. Oleh karena itu, program ini tidak diarahkan untuk memperkenalkan sebanyak mungkin platform, melainkan memfokuskan pendampingan pada beberapa tools yang mudah dipelajari dan dapat langsung digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran. Selain itu, keterbatasan kepemilikan perangkat digital pada sebagian siswa menjadi alasan bahwa media yang dikembangkan tidak semata-mata diarahkan pada pembelajaran individual berbasis gawai, tetapi juga dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran bersama di kelas.

Sejumlah kegiatan pengabdian di berbagai sekolah telah memanfaatkan Canva untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran digital dan menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik. Kegiatan lain juga telah memanfaatkan platform kuis digital untuk mendukung evaluasi pembelajaran secara interaktif. Namun, kegiatan tersebut pada umumnya memiliki konteks mitra, kebutuhan, dan bentuk pendampingan yang berbeda. Selain itu, belum pernah ada kegiatan pengabdian dengan pendekatan serupa yang dilaksanakan di SD GMT Oesamboka. Kegiatan ini merespons kondisi tersebut dengan memadukan Canva dan Wayground dalam satu rangkaian pelatihan dan pendampingan. Canva dimanfaatkan untuk membantu guru merancang bahan ajar visual dan interaktif, sedangkan Wayground digunakan untuk menyusun kuis dan aktivitas evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi, tetapi pada kemampuan guru menghasilkan media pembelajaran dan aktivitas evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan pendampingan berbasis praktik yang menggabungkan identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung berdasarkan materi ajar guru, pendampingan pembuatan produk, presentasi hasil, uji coba, dan pemberian umpan balik. Pendekatan tersebut memungkinkan guru belajar melalui proses menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Kombinasi Canva dan Wayground juga memberikan pengalaman yang lebih utuh, karena guru tidak hanya menghasilkan media pembelajaran, tetapi juga mengembangkan aktivitas evaluasi yang interaktif. Kebaruan lainnya terletak pada karakteristik mitra, yaitu sekolah yang untuk pertama kalinya memperoleh kegiatan pengabdian yang secara khusus berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, dengan mempertimbangkan keterbatasan pengalaman guru dan kondisi peserta didik yang tidak membawa telepon pintar ke sekolah.

Luaran kegiatan berupa media pembelajaran digital berbasis Canva dan kuis atau aktivitas evaluasi interaktif berbasis Wayground yang relevan dengan materi yang diajarkan guru. Produk tersebut diarahkan menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan guru. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi, tetapi juga mendorong guru untuk beralih

dari penggunaan teknologi yang bersifat sesekali menuju pemanfaatan media digital yang lebih terencana dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SD GMIT Oesamboka, Kabupaten Rote Ndao pada Jumat, 14 Agustus 2026. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru yang berasal dari SD GMIT Oesamboka dan SD Inpres Sanggaoen. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, serta pemantauan dan evaluasi. Pendekatan tersebut dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra dan diarahkan untuk memberikan pengetahuan serta pengalaman praktis kepada guru dalam merancang media pembelajaran digital menggunakan Canva dan mengembangkan aktivitas evaluasi interaktif menggunakan Wayground.

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan diawali dengan koordinasi bersama LPPM Universitas Nusa Cendana untuk memperoleh persetujuan administratif serta koordinasi dengan pimpinan SD GMIT Oesamboka untuk menyesuaikan jadwal kegiatan dan memastikan kesiapan tempat dan peserta. Selanjutnya, dilakukan sosialisasi kepada guru mengenai tujuan, manfaat, tahapan, dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Tim melakukan identifikasi kebutuhan melalui komunikasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal dan hanya sebagian kecil guru yang pernah mencoba menggunakan media atau aplikasi digital. Berdasarkan kondisi tersebut, tim menyusun materi pelatihan yang meliputi prinsip perancangan media pembelajaran digital interaktif, penggunaan Canva untuk merancang media pembelajaran, serta penggunaan Wayground untuk membuat kuis dan aktivitas evaluasi interaktif. Materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan karakteristik pembelajaran di sekolah mitra.

2. Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya media pembelajaran digital serta prinsip-prinsip dalam merancang media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, narasumber memberikan demonstrasi penggunaan Canva dan Wayground secara bertahap. Pada tahap praktik, guru membuat media pembelajaran menggunakan Canva berdasarkan topik atau materi yang diajarkan, kemudian menyusun kuis atau aktivitas evaluasi menggunakan Wayground. Tim pelaksana memberikan pendampingan secara langsung selama proses pembuatan produk untuk membantu guru mengatasi kendala teknis dan menyesuaikan produk dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan presentasi produk, uji coba media, tanya jawab, dan pemberian umpan balik untuk penyempurnaan media pembelajaran.

3. Pemantauan dan Evaluasi

Pemantauan dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan keterlibatan peserta dalam setiap tahapan pelatihan dan praktik. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai. Sebanyak 20 guru mengisi angket evaluasi sehingga seluruh peserta menjadi responden dalam evaluasi kegiatan. Angket terdiri atas pernyataan yang mencakup aspek kepuasan peserta terhadap kegiatan, kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan mitra, layanan narasumber, kompetensi narasumber, serta sikap dan penyampaian narasumber. Angket menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak puas, 2 = tidak puas, 3 = cukup puas, 4 = puas, dan 5 = sangat puas. Selain pernyataan mengenai pelaksanaan kegiatan, angket juga memuat pertanyaan mengenai pengalaman peserta dalam mengikuti praktik penggunaan Canva dan Wayground serta kesiapan peserta untuk menerapkan media yang telah dirancang dalam pembelajaran. Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata pada setiap

indikator dan rata-rata keseluruhan. Hasil tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat kepuasan, kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan mitra, penilaian terhadap narasumber, serta respons peserta terhadap manfaat dan kebermanfaatan praktis kegiatan. Data dari pertanyaan terbuka pada angket dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi tanggapan, kendala, dan kebutuhan tindak lanjut peserta.

Keberhasilan kegiatan ditinjau berdasarkan hasil angket peserta dan ketercapaian produk yang dihasilkan selama pelatihan. Kegiatan dinyatakan mencapai tujuan apabila peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan, materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru, narasumber dinilai mampu memberikan pendampingan dengan baik, serta peserta menyatakan memperoleh pengalaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva dan Wayground. Keberhasilan juga ditunjukkan melalui kemampuan peserta menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva dan aktivitas evaluasi menggunakan Wayground yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan kegiatan serta mengidentifikasi kendala yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pendampingan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah dilaksanakan pada Jumat, 14 Agustus 2026. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk pendampingan kepada guru sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan yang diikuti oleh 20 orang guru sekolah dasar tersebut diharapkan dapat memperluas dampak kegiatan serta mendorong terjadinya pertukaran pengalaman dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kegiatan diawali dengan sambutan dari Ketua Program Studi, Irna Karlina Sensiana Blegur, M.Pd. Dalam sambutannya, disampaikan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.



Gambar 1. Ketua PKM Ibu Irna Karlina Sensiana Blegur, M.Pd., menyampaikan sambutan

Setelah sambutan, kegiatan secara resmi dibuka oleh Ibu Hendrawati Daepanie, S.Pd.,Gr. Dalam sambutannya, Ibu Hendrawati Daepanie, S.Pd.,Gr. menyampaikan apresiasi dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan bagi para guru sekolah dasar. Beliau berharap kegiatan ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi guru, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang media pembelajaran

yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Beliau juga berharap pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.



Gambar 2. Ibu Hendrawati Daepanie, S.Pd.,Gr. membuka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Materi utama dalam kegiatan pendampingan meliputi pemanfaatan Canva dan Wayground sebagai media pendukung pembelajaran digital. Canva diperkenalkan sebagai platform yang dapat dimanfaatkan guru untuk merancang berbagai bahan ajar visual, seperti presentasi, lembar aktivitas, poster pembelajaran, infografis, dan berbagai materi edukatif lainnya. Melalui pendampingan Canva, guru memperoleh keterampilan dasar dalam merancang bahan pembelajaran secara mandiri. Guru dapat mengembangkan desain pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai elemen visual, teks, gambar, dan tata letak yang tersedia. Kemampuan ini diharapkan dapat membantu guru menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar.



Gambar 3. Ibu Irna Karlina Sensiana Blegur, M.Pd., melakukan demonstrasi pembuatan media dengan Canva

Sementara itu, Wayground diperkenalkan sebagai platform yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan evaluasi dan kuis pembelajaran secara lebih interaktif sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru memperoleh pemahaman mengenai pemanfaatan kuis digital sebagai bagian dari proses pembelajaran dan evaluasi. Guru dapat

merancang pertanyaan yang dikemas dalam bentuk aktivitas interaktif sehingga kegiatan evaluasi tidak lagi hanya dilakukan melalui lembar soal konvensional. Penggunaan kuis interaktif juga membuka peluang bagi guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus memperoleh gambaran mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. Bakher Nenotaek, M.Pd., melakukan demonstrasi pembuatan kuis dengan Wayground

Kegiatan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga diarahkan pada praktik dan pendampingan langsung. Para guru diberikan kesempatan untuk mencoba membuat media pembelajaran menggunakan Canva serta menyusun aktivitas atau kuis interaktif menggunakan Wayground. Melalui praktik tersebut, guru dapat memahami tahapan penggunaan kedua platform sekaligus mengembangkan media yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 5. Pendampingan pembuatan media oleh peserta

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta kegiatan berhasil menghasilkan produk pembelajaran digital selama kegiatan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dirancang menggunakan Canva serta kuis atau aktivitas evaluasi interaktif menggunakan Wayground. Setiap guru mengembangkan produk berdasarkan topik atau materi pembelajaran yang sesuai dengan bidang yang diajarkan. Produk tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengikuti penyampaian materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses perancangan dan penerapan fitur aplikasi untuk menghasilkan media pembelajaran. Capaian ini menjadi salah satu indikator keterlaksanaan tujuan kegiatan pada aspek praktik, meskipun belum dapat digunakan untuk menyatakan peningkatan kompetensi secara kuantitatif karena tidak dilakukan pengukuran sebelum

dan sesudah kegiatan. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru mulai mampu menghubungkan penggunaan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran, bukan sekadar menggunakan aplikasi sebagai alat bantu penyampaian materi. Canva dimanfaatkan untuk menghasilkan media yang lebih visual dan menarik, sedangkan Wayground digunakan untuk menyusun aktivitas evaluasi yang memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini relevan dengan kondisi awal mitra yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital oleh guru masih terbatas dan hanya dua guru yang sebelumnya pernah mencoba menggunakan media atau aplikasi digital, tetapi belum secara rutin.

Pendampingan juga menunjukkan bahwa pengenalan teknologi perlu disertai praktik langsung dan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan guru. Guru tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai fungsi aplikasi, tetapi juga mencoba membuat produk berdasarkan materi pembelajaran masing-masing. Pendekatan ini menjadi penting karena kegiatan pengabdian merupakan kegiatan pertama di SD GMT Oesamboka yang secara khusus memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan berfungsi sebagai tahap awal dalam membangun pengalaman guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital.

Meskipun demikian, hasil kegiatan perlu dibedakan antara capaian praktik dan kepuasan peserta. Evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini berupa angket yang diisi oleh seluruh 20 peserta setelah kegiatan. Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, kesesuaian materi dengan kebutuhan, layanan dan kompetensi narasumber, serta sikap dan penyampaian narasumber. Oleh karena itu, hasil angket tidak digunakan sebagai bukti peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif, melainkan sebagai gambaran persepsi peserta terhadap kualitas dan kebermanfaatan kegiatan. Sementara itu, capaian keterampilan praktis ditunjukkan melalui keterlibatan peserta dalam praktik dan keberhasilan seluruh 20 guru menghasilkan produk media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesiapan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital. Guru memperoleh pengetahuan, pengalaman praktik, serta keterampilan awal yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta kemudian mengisi survei kepuasan untuk memberikan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan, materi yang disampaikan, kompetensi dan layanan narasumber, serta kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan peserta. Hasil survei tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta sekaligus menjadi masukan bagi tim PkM dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan pada masa mendatang. Ringkasan hasil evaluasi kegiatan PKM oleh peserta dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan PKM

No	Pernyataan	Rata-rata jawaban Responden
1	Kepuasan mitra terhadap layanan pengabdian	4,98
2	Kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan mitra	4,85
3	Kesesuaian layanan narasumber	4,98
4	Kompetensi narasumber	5
5	Sikap dan penyampaian narasumber	4,42
Rata-rata Total		4,85

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Peserta menilai kegiatan sesuai dengan kebutuhan mereka, materi yang diberikan dapat diikuti, serta narasumber memberikan pendampingan yang mendukung proses praktik. Respons

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan dapat diterima oleh peserta dan relevan dengan kondisi awal mitra. Namun, respons positif tersebut tidak diinterpretasikan sebagai bukti bahwa kompetensi guru telah meningkat secara terukur karena kegiatan ini tidak menggunakan desain evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan.

Berdasarkan hasil praktik dan respons peserta, kegiatan memberikan dasar pengalaman bagi guru untuk mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal tersebut penting mengingat sebelum kegiatan hanya dua guru yang pernah mencoba menggunakan media atau aplikasi digital dan penerapannya belum dilakukan secara rutin. Kegiatan ini memperluas pengalaman guru melalui praktik penggunaan dua aplikasi dengan fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi. Canva digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, sedangkan Wayground digunakan untuk aktivitas kuis dan evaluasi. Integrasi keduanya memberikan alternatif bagi guru untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan aktivitas yang lebih bervariasi kepada peserta didik.

Karakteristik peserta didik juga menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan. Peserta didik di sekolah mitra pada umumnya tidak membawa telepon pintar ke sekolah karena tidak memiliki perangkat tersebut. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi tidak diarahkan semata-mata pada penggunaan perangkat pribadi siswa, tetapi lebih menekankan kemampuan guru dalam menyiapkan media dan aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan melalui perangkat yang tersedia di sekolah. Kondisi ini menjadi salah satu pertimbangan dalam pendampingan agar pemanfaatan Canva dan Wayground tetap disesuaikan dengan sumber daya dan situasi pembelajaran yang tersedia.

Dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sejenis yang umumnya berfokus pada pengenalan atau pelatihan penggunaan satu aplikasi, kegiatan ini menggabungkan Canva dan Wayground dalam satu rangkaian pendampingan. Canva digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran, sedangkan Wayground digunakan untuk mengembangkan aktivitas evaluasi. Selain itu, kegiatan dilaksanakan berdasarkan kebutuhan spesifik mitra yang sebelumnya belum memperoleh kegiatan pengabdian yang secara khusus berfokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, kontribusi kegiatan tidak hanya terletak pada pengenalan aplikasi, tetapi pada pemberian pengalaman praktis kepada guru untuk menghubungkan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran dan menghasilkan produk yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor yang mendukung kegiatan, antara lain antusiasme peserta, keterlibatan aktif guru selama praktik, serta dukungan dari pihak sekolah. Sementara itu, keterbatasan pengalaman sebagian guru dalam menggunakan aplikasi digital menjadi salah satu kendala yang menyebabkan beberapa peserta memerlukan pendampingan lebih intensif selama praktik. Kondisi peserta didik yang tidak memiliki atau tidak membawa telepon pintar ke sekolah juga menjadi pertimbangan dalam merancang bentuk penerapan media digital. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan program perlu diarahkan pada pendampingan secara bertahap agar guru dapat mengembangkan produk yang telah dibuat dan menyesuaikannya dengan kondisi nyata pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengalaman awal dan keterampilan praktis kepada guru dalam menggunakan Canva dan Wayground untuk mendukung pembelajaran. Seluruh 20 guru peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran digital dan aktivitas evaluasi interaktif, yang menunjukkan keterlaksanaan kegiatan pada aspek praktik dan produk. Hasil evaluasi angket juga menunjukkan respons positif peserta terhadap pelaksanaan kegiatan dan relevansinya dengan kebutuhan mitra. Karena evaluasi kompetensi belum menggunakan pretest dan posttest, kegiatan ini belum dapat menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi secara kuantitatif. Temuan kegiatan lebih tepat dipahami sebagai bukti bahwa guru telah memperoleh pengalaman praktik, menghasilkan produk pembelajaran, dan memberikan respons positif terhadap pendekatan pelatihan dan pendampingan yang diberikan. Hasil tersebut dapat menjadi dasar untuk kegiatan lanjutan berupa pendampingan implementasi produk di kelas dan evaluasi kompetensi guru secara lebih

terukur. Kegiatan ini juga menghasilkan peningkatan kesadaran guru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Guru tidak hanya diperkenalkan pada penggunaan aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk memilih dan menggunakan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dan Wayground diharapkan tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 6. Tim Pelaksana PKM dan Peserta PKM

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SD GMIT Oesamboka, Kabupaten Rote Ndao, telah terlaksana melalui tahapan pelatihan, praktik, pendampingan, presentasi, uji coba, dan pemberian umpan balik. Kegiatan diikuti oleh 20 guru, dan seluruh peserta berhasil menghasilkan produk pembelajaran digital berupa media pembelajaran menggunakan Canva serta kuis atau aktivitas evaluasi interaktif menggunakan Wayground sesuai dengan materi yang diajarkan. Hasil evaluasi melalui angket yang diisi oleh seluruh peserta menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan, kesesuaian materi dengan kebutuhan, serta layanan, kompetensi, sikap, dan penyampaian narasumber. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan telah memberikan pengalaman praktik yang relevan bagi guru dalam memanfaatkan Canva dan Wayground untuk mendukung pembelajaran.

Keberlanjutan kegiatan dapat dilakukan melalui penerapan produk yang telah dibuat dalam proses pembelajaran, pengembangan media secara mandiri oleh guru, serta pendampingan lanjutan untuk membantu guru mengembangkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan serupa juga dapat dilaksanakan secara berkala untuk memperkuat praktik pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah. Namun, karena evaluasi kegiatan hanya menggunakan angket dan belum melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif. Oleh karena itu, evaluasi pada kegiatan berikutnya dapat dilengkapi dengan pengukuran kemampuan sebelum dan sesudah pelatihan serta penilaian terhadap kualitas produk yang dihasilkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Nusa Cendana, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Nusa Cendana, serta SD GMIT Oesamboka dan SD Inpres Sanggaoen yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan partisipasi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Campillo-Ferrer, J. M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability (Switzerland)*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/SU12124822>
- Damayanti, N., Fardiah, D., Junaedi, A., & Kurniadi, O. (2025). Exploring Teachers' Communication and Engagement with Digital Media in Education. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 18(2), 349–362. <https://doi.org/10.29313/mediator.v18i2.7679>
- Daniela, L., Rubene, Z., & Rüdolf, A. (2021). Parents' perspectives on remote learning in the pandemic context. *Sustainability (Switzerland)*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/su13073640>
- Gu, J. (2021). Family conditions and the accessibility of online education: The digital divide and mediating factors. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15). <https://doi.org/10.3390/su13158590>
- Halim, R. M. N., Mirza, A. H., & Rabbani, H. (2025). Pelatihan Desain Banner Sebagai Media Promosi Produk UMKM Desa Telang Sari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(9), 4751–4755. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i9.3374>
- Hasanah, N., Inganah, S., & Maryanto, B. P. A. (2023). Learning in the 21st Century Education Era: Problems of Mathematics Teachers in the Use of Information and Communication Technology-Based Media. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 275–285. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.14734>
- Ilah Armilah, Dedy Miswar, & Mona Adha, M. (2024). Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies. *International Journal of Educational and Life Sciences*, 2(4), 283–291. <https://doi.org/10.59890/ijels.v2i4.1691>
- Indonesia, P. R. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Limbong, E., & Wadham, B. (2024). Exploring Pre-Service English Teachers' Digital Competence in Creating Interactive Instructional Materials. *Studies in English Language and Education*, 11(2), 748–767. <https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35103>
- Lou, J., Wang, M., Xie, X., Wang, F., Zhou, X., Lu, J., & Zhu, H. (2024). The association between family socio-demographic factors, parental mediation and adolescents' digital literacy: a cross-sectional study. *BMC Public Health*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20284-4>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nadlir, N., Khoiriyatin, V. Z., Fitri, B. A., & Ummah, D. N. (2024). Peran perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 1–15. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>
- Nuci, K. P., Tahir, R., Wang, A. I., & Imran, A. S. (2021). Game-Based Digital Quiz as a Tool for Improving Students' Engagement and Learning in Online Lectures. *IEEE Access*, 9, 91220–91234. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>
- Pakpahan, E. M. (2024). Exploring Pre-Service Teachers' Perspectives On The Use Of Digital Learning Media. *Jurnal Smart*, 10(1), 96–104. <https://doi.org/10.52657/js.v10i1.2291>
- Pertiwi, U. G., Vebriyanti, E. A., Nurani, L. M., & Waskita, D. (2022). Teacher's self-efficacy on designing digital material in e-learning: A case study in a vocational school. In *Proceedings of the 67th TEFLIN International Virtual Conference & the 9th ICOELT 2021* (pp. 218–223). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220201.039>

- Putri Emiliyana, M., Fitriah, S., Kurniati, U., & Mahmud (2024). *International Journal of English Language Studies Teacher and Student's Pedagogical Tasks Using Canva as Media for English Language Teaching (ELT) in Developing Creativity for High School English Language Education Study Program FPS UGJ Cirebon*. <https://doi.org/10.32996/ijels>
- Rejeki, S., Sari, A. B. P., Solikhah, N. A., & Galuhwardani, C. (2026). Students' Perceptions of Wayground Use and Their Learning Performance in Bahasa Indonesia Course: A Correlational Study. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(03), 1259–1269. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7647>
- Strouse, G. A., Opoku, A., Mourlam, D. J., Newland, L. A., Chesnut, S. R., & Williams, J. M. (2024). Educators' enacted beliefs about the use of print and digital media in early and middle childhood classrooms. *Discover Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00329-x>
- Telaumbanua, Y. (2020). Efektifitas penggunaan alat peraga pada pembelajaran matematika pada sekolah dasar pokok bahasan pecahan. *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 14(4), 709–722. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i4.900>
- Thaqi, V., & Atanasoska, T. (2025). Challenges and Solutions in Implementing Multimedia in the Classroom. *Open Journal of Social Sciences*, 13(06), 583–604. <https://doi.org/10.4236/jss.2025.136039>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>