



Penguatan Keterampilan Profesional Guru melalui Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital

Strengthening Teachers' Professional Skills through Digital Teaching Materials Preparation Training

Syafruddin¹, Refisa Ananda^{1*}, Dewi Maharani Rachmaningsih², Arifin T¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

²Program Studi Kearsipan, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

*Email Korespondensi: refisa@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru melalui pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis teknologi yang kontekstual dan aplikatif sesuai kebutuhan pembelajaran di Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif berbasis pendampingan (*participatory training and mentoring*) yang dilaksanakan secara luring (tatap muka langsung) di Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan. Metode ini menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan teknis, praktik pembuatan media, hingga evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi dan literasi digital guru melalui pelatihan yang sistematis dan berbasis pendampingan dalam penyusunan bahan ajar digital. Guru mampu menghasilkan bahan ajar berbasis teknologi yang kontekstual dan aplikatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik serta memperkuat budaya inovatif di lingkungan Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan. Rekomendasi selanjutnya sekolah perlu membentuk tim penggerak inovasi digital yang berperan dalam pendampingan, berbagi praktik baik, serta memastikan hasil pelatihan terimplementasi secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci: kompetensi digital guru, bahan ajar interaktif

Abstract

This community service activity aims to improve teachers' competence and digital literacy through training on the preparation of technology-based teaching materials that are contextual and applicable according to learning needs at the Pacinongan Village Integrated School. The method of implementing this community service activity uses a participatory training and mentoring method which is carried out offline (face-to-face) at the Pacinongan Village Integrated School. This method emphasizes the active involvement of participants in all stages of the activity, from identifying needs, technical training, media making practices, to evaluating the work. The results of this activity show a significant increase in teachers' competence and digital literacy through systematic and mentoring-based training in the preparation of digital teaching materials. Teachers are able to produce contextual and applicative technology-based teaching materials that are relevant to the needs of students and strengthen innovative culture in the Pacinongan Village Integrated School environment. The next recommendation is that schools need to form a digital innovation driving team that plays a role in mentoring, sharing good practices, and ensuring that training results are optimally implemented in the learning process in the classroom.

Keywords: Digital Teacher Competencies, Interactive Teaching Materials

Pesan Utama:

- Berbagai inovasi teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Media baru berpengaruh pada media yang ada. Beradaptasi, berinovasi, dan berkreasilah atau akan ketinggalan dan ditinggalkan.



Copyright (c) 2026 Authors.



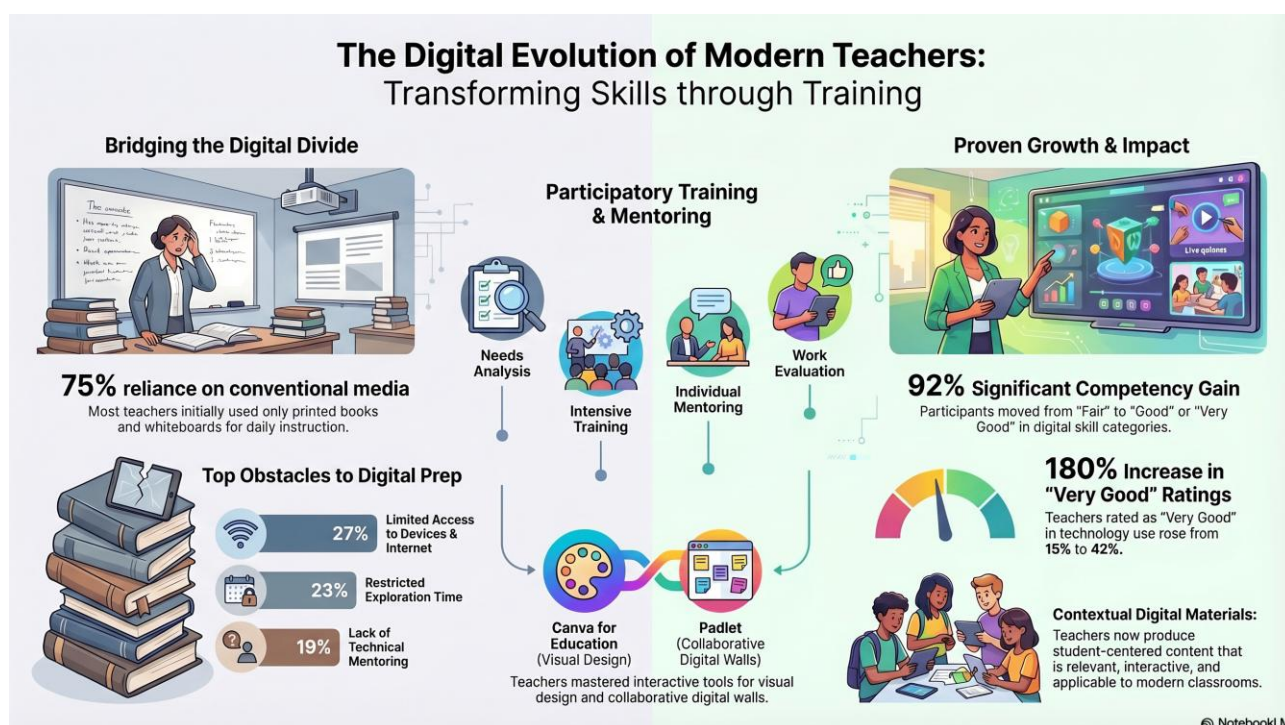
Received: 29 October 2025

Accepted: 05 January 2026

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

DOI: <https://doi.org/10.56303/jppmi.v5i1.1016>

GRAPHICAL ABSTRACT



PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan modern, peran guru telah mengalami perubahan mendasar. Kini, guru bukan sekadar penyampai informasi. Posisi guru telah berevolusi menjadi perancang pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi secara kreatif. Perubahan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan beradaptasi dalam era digital, di mana guru diharapkan mengembangkan identitas digital dan mengintegrasikan teknologi pendidikan untuk memperkaya proses pembelajaran abad ke-21 (Engeness, 2021).

Berbagai inovasi teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Tinjauan sistematis mengenai inovasi digital di pendidikan tinggi menunjukkan bahwa teknologi seperti simulasi, *augmented reality*, dan gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif (Choi-Lundberg et al., 2023). Selain itu, guru-guru kini bereksperimen dengan proyek inovatif misalnya membangun ruang kelas virtual di metaverse sebagai upaya menjembatani teori pedagogis dengan praktik pembelajaran nyata. Melalui pendekatan semacam ini, guru turut mendefinisikan ulang peran mereka sebagai fasilitator dan perancang pengalaman belajar yang lebih aktif (Lee & Kim, 2024).

Proses perancangan lingkungan belajar yang efektif memerlukan keterlibatan langsung guru. Casanova et al., (2020) menekankan bahwa desain lingkungan belajar berbasis teknologi dapat meningkatkan kepuasan serta

hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif dalam proses perancangan media dan aktivitas pembelajaran agar keduanya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Namun, penelitian terbaru mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam menciptakan materi pembelajaran multimedia digital seringkali dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri terhadap teknologi serta persepsi guru tentang pengetahuan digital mereka sendiri. Sayangnya, implementasi prinsip-prinsip desain pembelajaran multimedia belum konsisten, sehingga diperlukan integrasi yang lebih kuat antara teori desain pembelajaran dan praktik nyata di kelas (Désiron et al., 2024).

(Gómez, 2024) menyoroti pentingnya penerapan pendekatan teknopedagogis, yaitu penggunaan alat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara strategis untuk memperkaya pengalaman belajar-mengajar. Pendekatan ini membantu guru memahami fungsi teknologi dan memanfaatkannya guna memperdalam pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, studi Kilin (2022) menunjukkan bahwa mendesain ulang kursus teknologi pendidikan secara online untuk guru pelajar di bidang STEM dapat memperkuat kemampuan berpikir komputasional dan pemrograman mereka, yang selanjutnya memperkaya pengetahuan konten pedagogis teknologi mereka.

Penelitian oleh Vasalou et al. (2022) menemukan bahwa melalui lokakarya desain pembelajaran berbasis literasi teknologi, guru dapat mengintegrasikan teknologi secara kreatif untuk mendukung dan memperluas kemampuan literasi siswa. Temuan ini menggarisbawahi bahwa keterlibatan guru dalam proses desain pembelajaran menjadi kunci penciptaan kegiatan belajar yang relevan dan bermakna. Dengan demikian, berbagai penelitian terdahulu tersebut menggambarkan transformasi peran guru di era digital. Guru tidak lagi berperan hanya sebagai pengajar tradisional. Mereka telah bertransformasi menjadi perancang pembelajaran inovatif. Dalam peran baru ini, guru memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, adaptif, dan berdampak bagi peserta didik. Dalam konteks tersebut, kemampuan guru untuk menyusun media bahan ajar digital menjadi kompetensi esensial dalam mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21.

Hasil observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manggarupi, Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan, Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa sekitar 75% guru masih menggunakan media ajar konvensional seperti buku cetak dan papan tulis dalam kegiatan belajar mengajar. Hanya sebagian kecil (sekitar 25%) yang telah mencoba menggunakan media digital, seperti PowerPoint atau video pembelajaran sederhana. Minimnya pelatihan, keterbatasan fasilitas TIK, serta rendahnya literasi digital menjadi faktor utama yang menghambat optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran, keterlibatan siswa yang kurang maksimal, serta terbatasnya kemampuan guru dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik digital native (Putri et al., 2020; Rasyid & Anwar, 2022).

Potensi Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manggarupi, Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan ini cukup tinggi dalam hal ketersediaan sarana pendidikan dasar dan menengah, serta dukungan komunitas sekolah dan orang tua yang kuat terhadap kemajuan pendidikan. Namun, dari sisi kesiapan sumber daya manusia, khususnya tenaga pendidik, masih diperlukan peningkatan kapasitas agar mampu beradaptasi dengan dinamika teknologi pendidikan. Hal ini menjadi landasan utama pentingnya pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan peningkatan keterampilan menyusun media bahan ajar digital sebagai bentuk hilirisasi hasil penelitian bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

Berangkat dari hasil-hasil penelitian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai rencana pemecahan masalah konkret dengan fokus pada peningkatan keterampilan guru dalam merancang media bahan ajar digital yang kontekstual dan aplikatif. Program ini dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, pelatihan intensif, pendampingan praktik, serta evaluasi hasil produk digital yang dihasilkan oleh peserta. Adapun tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru dalam menyusun media bahan ajar berbasis teknologi, menghasilkan produk-produk media pembelajaran digital yang

kreatif dan sesuai kebutuhan pembelajaran, dan mendorong terwujudnya budaya inovatif dan kolaboratif di lingkungan sekolah terpadu dalam penerapan pembelajaran digital.

Kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan di tingkat lokal melalui penguatan kapasitas tenaga pendidik, sekaligus menjadi model implementasi hilirisasi hasil penelitian bidang teknologi pendidikan pada tataran praktis. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berpotensi menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan dan adaptif terhadap tuntutan era transformasi digital.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif berbasis pendampingan (*participatory training and mentoring*) yang dilaksanakan secara luring (tatap muka langsung) di Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan. Metode ini menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan teknis, praktik pembuatan media, hingga evaluasi hasil karya.



Gambar 1 Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manggarupi, Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan, Kabupaten Gowa. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital, namun masih menghadapi keterbatasan pada kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media ajar berbasis teknologi. Metode kegiatan PkM ini dijelaskan sebagai berikut.

Analisis kebutuhan

Dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru untuk memetakan tingkat literasi digital, kebutuhan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan teknologi di kelas. Pre-test dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan instrumen kuesioner terstruktur yang dirancang untuk memetakan kompetensi awal digital guru secara komprehensif. Instrumen mencakup tiga dimensi utama kompetensi digital, yaitu pengetahuan konseptual, keterampilan teknis, serta sikap dan kesiapan inovatif guru terhadap teknologi pembelajaran. Dimensi pengetahuan diukur menggunakan butir soal pilihan ganda dan pilihan ganda majemuk yang menguji pemahaman guru mengenai konsep, klasifikasi, dan karakteristik media bahan ajar digital. Dimensi keterampilan teknis diukur melalui pertanyaan tertutup dan semi-terbuka yang menggali pengalaman penggunaan, frekuensi pemanfaatan, jenis tools digital yang digunakan, serta *self-assessment* kemampuan operasional guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Dimensi sikap dan kesiapan diukur menggunakan skala Likert empat tingkat yang merefleksikan minat, persepsi manfaat, optimisme, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Pelatihan

Peserta kegiatan ini berjumlah 26 orang. Peserta mengikuti sesi pelatihan intensif secara luring mengenai prinsip desain pembelajaran digital, pengenalan aplikasi pembuat media (Canva, PowerPoint Interaktif, dan Padlet), serta praktik langsung penyusunan bahan ajar interaktif. Kegiatan luring PKM ini menghadirkan tiga narasumber. Narasumber pertama, Andi Suci Anita, M.P., menjelaskan mengenai pemanfaatan prinsip desain bahan ajar digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Narasumber kedua, Armi Resmita, S.Pd., M.Pd., menjelaskan mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva for Education*. Narasumber ketiga, Yuli Artanty, S.Pd., M.Pd.,

menjelaskan mengenai pemanfaatan aplikasi Padlet.

Pendampingan

Tim pengabdian memberikan bimbingan teknis individual maupun kelompok dalam proses pembuatan dan penyempurnaan produk digital agar sesuai dengan karakteristik materi ajar dan kebutuhan siswa.

Evaluasi dan Refleksi

Setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya untuk mendapatkan umpan balik dari tim pengabdian dan rekan sejawat. Evaluasi dilakukan terhadap aspek kreativitas, interaktivitas, relevansi isi, dan kemudahan penggunaan media yang dihasilkan. Evaluasi post-test dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan rubrik penilaian produk (*performance-based assessment*) yang digunakan untuk menilai hasil karya media bahan ajar digital yang dikembangkan oleh peserta. Setiap peserta mempresentasikan media pembelajaran digital yang dihasilkan, kemudian dinilai oleh tim pengabdian dan rekan sejawat menggunakan rubrik terstruktur. Rubrik penilaian mencakup empat aspek utama, yaitu kreativitas desain media, tingkat interaktivitas, relevansi dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, serta kemudahan penggunaan (*usability*). Setiap aspek dinilai menggunakan skala penilaian bertingkat untuk memperoleh skor kuantitatif yang selanjutnya dikonversi ke dalam kategori kemampuan (cukup, baik, dan sangat baik). Hasil penilaian post-test ini digunakan sebagai dasar untuk membandingkan capaian kompetensi guru dengan hasil pre-test sehingga dapat memvalidasi peningkatan kompetensi digital guru secara empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Prinsip Desain Bahan Ajar Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah wajah pendidikan secara signifikan, membawa pembelajaran dari ruang kelas konvensional menuju lingkungan belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis digital. Dalam konteks ini, bahan ajar digital hadir sebagai salah satu inovasi yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Secara konseptual, bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran yang dikemas dalam format digital, dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi, dan dirancang untuk mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik. Kehadiran media ini tidak hanya bertujuan menyediakan konten pembelajaran yang mudah diakses, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan hadir sebagai respon terhadap kebutuhan tersebut, dengan tujuan utama membekali guru kemampuan menyusun media pembelajaran digital berbasis prinsip desain instruksional yang efektif.



Gambar 2 Foto Bersama Tim PKM dan Peserta

Pelatihan ini dipandu oleh narasumber Andi Suci Anita, M.P., dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Terbuka, yang memaparkan materi berlandaskan teori desain pembelajaran digital. Materi dimulai dari pengenalan konsep bahan ajar digital sebagai materi pembelajaran yang dikemas dalam format digital, meliputi e-book, video pembelajaran, animasi, simulasi, dan aplikasi edukasi. Pembahasan kemudian berlanjut pada prinsip desain bahan ajar digital yang meliputi relevansi terhadap kurikulum, interaktivitas, aksesibilitas, modularitas, dan integrasi multimedia.



Gambar 3 Materi Konsep, Prinsip, dan Pemanfaatan Bahan Ajar Digital

Penyusunan bahan ajar digital yang efektif memerlukan pemahaman terhadap prinsip desain yang telah terbukti secara teoretis mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mengacu pada teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan Mayer (2024), integrasi teks, gambar, audio, dan video secara seimbang dapat memperkuat retensi informasi dan pemahaman siswa. Dalam praktiknya, desain bahan ajar digital yang baik harus memenuhi beberapa prinsip mendasar, di antaranya relevansi materi terhadap kurikulum dan kebutuhan belajar peserta didik, interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif, aksesibilitas yang memungkinkan semua siswa termasuk yang memiliki kebutuhan khusus dapat memanfaatkan materi, modularitas yang memudahkan adaptasi dan pembaruan, serta pemanfaatan multimedia yang tepat guna untuk memperkuat pesan pembelajaran.

Berbagai format bahan ajar digital kini tersedia untuk mendukung keberagaman gaya belajar siswa. E-book dalam format PDF atau EPUB memungkinkan siswa mengakses konten dengan mudah dan berinteraksi melalui hyperlink atau fitur pencarian. Video pembelajaran dan animasi membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks. Aplikasi pembelajaran, baik berbasis game edukasi maupun simulasi, mendorong eksplorasi dan praktik langsung. Sementara itu, podcast dan rekaman audio memberikan alternatif belajar yang fleksibel bagi siswa yang memiliki preferensi auditori. Bahkan, presentasi interaktif dan blog edukasi telah menjadi sarana efektif dalam menyediakan sumber belajar tambahan yang selalu mutakhir.

Namun, pemanfaatan bahan ajar digital juga tidak lepas dari tantangan. Keterbatasan akses internet menjadi salah satu hambatan utama di banyak wilayah, yang dapat diatasi dengan menyediakan materi dalam mode offline atau memanfaatkan kerja sama dengan penyedia layanan internet. Keterbatasan keterampilan guru dalam merancang media digital juga menjadi isu penting, sehingga diperlukan pelatihan, workshop, dan kolaborasi antarpendidik untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, aspek hak cipta dan legalitas materi harus menjadi perhatian serius agar penggunaan bahan ajar digital tidak melanggar aturan.

Pemilihan sumber *open source* atau mendapatkan izin resmi dari pemegang hak cipta menjadi solusi yang tepat untuk menjaga etika akademik.



Gambar 4 Penyajian Materi oleh Narasumber

Efektivitas bahan ajar digital tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kreativitas dan kepekaan guru dalam menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik. Desain visual yang menarik, penyajian elemen interaktif seperti kuis atau latihan mandiri, dan kesesuaian konten dengan tingkat kemampuan siswa menjadi faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan penerapan prinsip-prinsip desain yang tepat, bahan ajar digital mampu menjadi instrumen penting dalam mendorong terciptanya pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Pada akhirnya, penguasaan keterampilan menyusun bahan ajar digital merupakan investasi kompetensi bagi guru di era pendidikan digital. Tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga memperluas peluang pembelajaran lintas ruang dan waktu. Berbasis pada teori desain instruksional dan didukung oleh pemanfaatan teknologi mutakhir, bahan ajar digital memiliki potensi besar untuk membentuk generasi pembelajar yang kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan global.

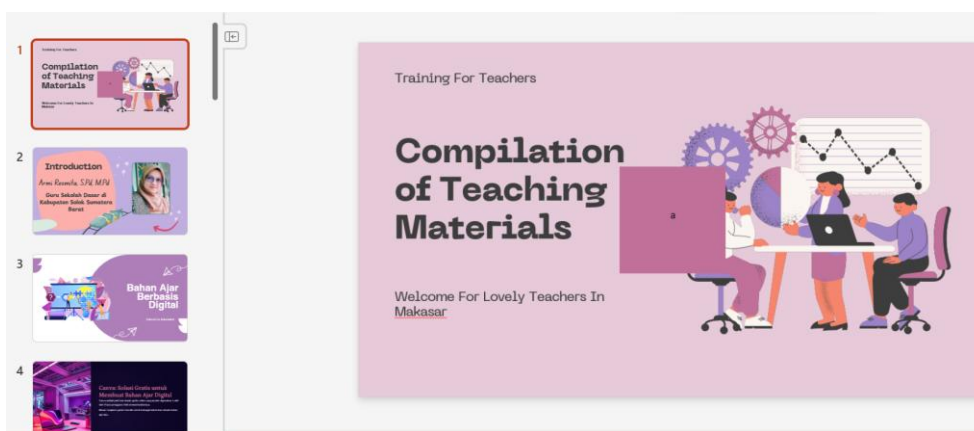
Prinsip-prinsip desain materi pengajaran digital secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa dengan mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif, personal, dan efektif. Sistem berbasis teknologi digital telah terbukti meningkatkan pemanfaatan sumber daya pengajaran sebesar 25% dan meningkatkan efisiensi pembelajaran siswa sebesar 30%, sementara juga mengurangi biaya pengajaran sebesar 20% dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Cai et al., 2024). Untuk siswa yang kurang beruntung, khususnya dalam matematika, prinsip-prinsip dukungan digital seperti interaktivitas, adaptivitas, dan umpan balik langsung telah terbukti penting dalam mempertahankan akuisisi dan retensi pengetahuan, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan kinerja dalam instruksi pecahan (Reinhold et al., 2020). Penggunaan platform digital, seperti yang diterapkan di SMA Al Hikmah Surabaya, menunjukkan bagaimana konten multimedia, penilaian formatif, dan fitur interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, memungkinkan pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Purnomo, 2025). Di pendidikan tinggi, menyelaraskan desain kursus online dengan prinsip-prinsip pembelajaran universal, seperti konten terstruktur, interaktivitas, dan beban kerja yang seimbang— memastikan kualitas dan efektivitas, mendukung lingkungan belajar kolaboratif dan mandiri (Konstantinidou & Nisiforou, 2022). Selain itu, gamifikasi telah muncul sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan literasi digital, dengan permainan interaktif

secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam skor literasi digital di antara siswa sekolah menengah (Anshori & Bashir, 2025). Secara kolektif, studi ini menggarisbawahi dampak transformatif dari materi pengajaran digital yang dirancang dengan baik dalam membina lingkungan belajar yang menarik dan efektif di berbagai konteks pendidikan.

Peningkatan Keterampilan Menyusun Media Bahan Ajar Digital melalui Pelatihan Canva for Education

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental pada dunia pendidikan, termasuk pada cara guru menyajikan materi pembelajaran. Bahan ajar yang dulunya hanya berbentuk teks dan gambar statis kini dapat diwujudkan dalam format digital yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Tantangan yang dihadapi adalah masih banyak guru yang belum memanfaatkan secara optimal teknologi ini, baik karena keterbatasan pengetahuan teknis maupun kurangnya pengalaman dalam menggunakan platform digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manggarupi, Sekolah Terpadu Kelurahan Pacinongan, Kabupaten Gowa ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut, dengan memberikan pelatihan intensif pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva for Education.

Pelatihan ini dipandu oleh Armi Resmita, S.Pd., M.Pd., seorang guru sekolah dasar berpengalaman dari Kabupaten Solok, Sumatera Barat, yang telah lama memanfaatkan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Materi pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep bahan ajar digital dan urgensinya dalam pembelajaran abad ke-21. Canva diperkenalkan sebagai platform desain grafis berbasis web dan aplikasi seluler yang menyediakan fitur *drag-and-drop* intuitif, sehingga cocok digunakan oleh guru pemula sekalipun. Platform ini memiliki dua versi, gratis dan berbayar, dengan ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Keunggulan Canva terletak pada fleksibilitasnya, guru dapat merancang presentasi, infografis, poster, lembar kerja, hingga video pembelajaran dengan cepat dan mudah.



Gambar 5 Materi Bahan Ajar Berbasis Digital Canva For Education

Dalam sesi inti, peserta mempelajari fitur-fitur utama Canva yang relevan untuk pendidikan. Presentasi interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi seperti sistem pencernaan manusia, infografis untuk memvisualisasikan sejarah Indonesia, serta poster atau video pendek untuk mendukung pengumuman sekolah atau penjelasan konsep sains. Narasumber menekankan bahwa keberhasilan bahan ajar digital bergantung pada penerapan prinsip desain visual yang baik: pemilihan template sesuai topik dan audiens, penggunaan warna dan font yang nyaman dibaca, penyisipan visual berkualitas, serta pemanfaatan animasi dan video untuk meningkatkan interaktivitas.

Sesi praktik menjadi inti dari pembelajaran. Peserta diajak membuat akun Canva, memulai desain dari template atau layout kosong, menambahkan elemen visual, mengganti font, menambahkan halaman, dan mengunduh hasil desain sesuai format file yang dibutuhkan. Proses ini disesuaikan dengan alur kerja yang sistematis, mulai dari login, pemilihan desain, pengaturan elemen, hingga publikasi atau pengunduhan.

Pendekatan *learning by doing* ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam membangun pemahamannya sendiri.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum pernah menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar, sementara setelah pelatihan mereka mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran masing-masing. Dampak lainnya adalah meningkatnya motivasi guru untuk terus bereksperimen dengan media digital, yang diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.

Pelatihan Canva for Education dalam kegiatan PKM ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kemampuan baru ini, guru dapat merancang bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Ke depan, pendampingan lanjutan dan pengenalan fitur-fitur lanjutan Canva akan menjadi strategi penting untuk memastikan keterampilan ini terus berkembang dan berdampak positif pada kualitas pendidikan.

Pelatihan Canva for Education dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital dengan mengatasi kesenjangan saat ini dalam kompetensi digital dan memberikan pengalaman praktis dan langsung. Kebutuhan akan peningkatan keterampilan digital di kalangan guru telah digarisbawahi oleh pandemi, yang menyoroti pentingnya sumber daya digital dalam pendidikan (Mendez et al., 2022). Program pelatihan yang berfokus pada kompetensi digital, seperti yang melibatkan pembuatan e-book interaktif, telah terbukti meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan sumber daya digital, mengatur kegiatan mengajar, dan melibatkan peserta didik secara efektif (Reisoğlu, 2021)]. Selain itu, pelatihan berbasis praktik, seperti penggunaan aplikasi augmented dan virtual reality, telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan guru dalam pembuatan materi digital, mengintegrasikan pengetahuan pedagogis dengan teknologi, dan mendorong pembelajaran seumur hidup (Gokbulut & Durnali, 2023). Terlepas dari ketersediaan alat digital yang meluas, banyak guru merasa tidak cukup terlatih untuk menerapkan teknologi ini di kelas, menunjukkan perlunya program pelatihan yang komprehensif seperti Canva for Education (Shurygin et al., 2021). Pelatihan semacam itu juga dapat meningkatkan kemampuan kerja tim dan desain pengalaman belajar yang efektif, sebagaimana dibuktikan oleh persepsi positif guru pra-layanan tentang pembuatan konten video (García-Sampedro et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan Canva for Education dapat memainkan peran penting dalam melengkapi guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang menarik dan efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada kualitas pendidikan dan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 4 (Mendez et al., 2022).

Pemanfaatan Aplikasi Padlet untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Sekolah

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk menguasai keterampilan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Salah satu inovasi yang mulai banyak digunakan adalah Padlet, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat dinding virtual kolaboratif untuk berbagi teks, gambar, video, tautan, dan file. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memperkenalkan sekaligus melatih guru dalam memanfaatkan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Materi ini disampaikan oleh Yuli Artanty, S.Pd., M.Pd.



Gambar 7 Materi Pemanfaatan Aplikasi Padlet dalam Pembelajaran Interaktif

Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan guru dari berbagai jenjang pendidikan, yang sebagian besar belum pernah memanfaatkan Padlet secara optimal. Sesi pelatihan dimulai dengan pemaparan konsep dasar Padlet, termasuk keunggulannya yang mudah digunakan, mendukung kolaborasi waktu nyata, dan dapat diakses dari berbagai perangkat. Peserta juga memahami keterbatasan versi gratis yang membatasi jumlah Padlet aktif serta kebutuhan akan koneksi internet yang stabil. Pemahaman ini penting agar guru mampu merencanakan penggunaan Padlet secara strategis dalam proses pembelajaran.

Dalam sesi praktik, peserta diperkenalkan pada antarmuka Padlet dan mempelajari fungsi-fungsi penting seperti tombol tambah untuk menambahkan konten, pengaturan privasi, opsi tata letak seperti wall, canvas, stream, dan grid, serta fitur interaktif seperti komentar, voting, dan unggah file. Proses pembuatan Padlet dilakukan secara bertahap: mulai dari membuat akun di situs resmi Padlet, memilih template, mengatur judul dan deskripsi, menentukan privasi, hingga membagikan tautan kepada siswa. Pendekatan *learning by doing* ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana peserta aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Implementasi Padlet dalam pembelajaran dipaparkan melalui studi kasus yang relevan. Misalnya, seorang guru Pendidikan Agama Islam membuat Padlet sebagai wadah refleksi siswa setelah materi tentang akhlak. Siswa diminta menulis pengalaman nyata terkait perilaku jujur atau disiplin, yang kemudian dibaca dan dikomentari teman sekelas. Praktik ini tidak hanya menguatkan pemahaman konsep, tetapi juga membangun keterampilan literasi digital dan kolaborasi. Secara teoretis, hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) yang menempatkan interaksi antar siswa sebagai bagian dari proses membangun pengetahuan.

Aplikasi Padlet dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dengan mendorong pembelajaran kolaboratif, meningkatkan keterlibatan, dan mempromosikan pemikiran fleksibel. Dalam pendidikan kedokteran gigi, fitur asinkron dan anonim Padlet telah terbukti mendorong diskusi mendalam dan partisipasi yang lebih luas, yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa (Rath, 2025). Demikian pula, selama pandemi COVID-19, Padlet berperan penting dalam menjaga keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar jarak jauh dengan mensimulasikan suasana kelas yang hidup, yang sangat penting untuk pembelajaran yang efektif (Cleary, 2022). Kemampuan aplikasi untuk memfasilitasi keterlibatan perilaku, kognitif, dan interpersonal telah disorot dalam pendidikan tinggi, di mana ia memberikan peluang fleksibel bagi siswa untuk terlibat dengan konten dan satu sama lain (Getenet & Tualaulelei, 2023). Dalam pendidikan manajemen kesehatan, intervensi yang dimediasi Padlet telah ditemukan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif dengan mendorong siswa untuk menganalisis masalah dari berbagai perspektif, sehingga mempromosikan pemikiran yang fleksibel dan penerimaan terhadap teknologi inovatif

(Naamati-Schneider & Alt, 2023). Selanjutnya, intervensi seluruh sekolah yang menggabungkan partisipasi siswa aktif, seperti yang difasilitasi oleh Padlet, berkontribusi pada lingkungan sekolah yang lebih menarik dan partisipatif, yang penting untuk meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan (Berti et al., 2023). Dengan demikian, fitur dan kemampuan unik Padlet menjadikannya alat yang berharga untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa di berbagai konteks pendidikan.

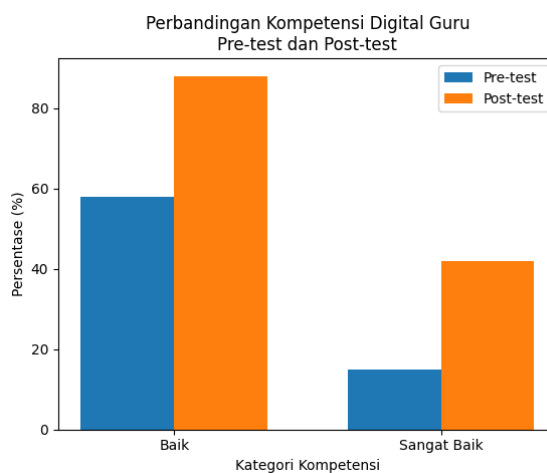
Sebelum kegiatan PkM dimulai, tim PkM melakukan pre-test mengenai kendala yang sering dihadapi para peserta dalam menyiapkan bahan ajar digital. Berikut hasilnya.

Tabel 1 Kendala dalam menyiapkan bahan ajar digital

No	Jenis Kendala	Persentase
1	Keterbatasan akses perangkat dan internet	27%
2	Waktu eksplorasi yang terbatas	23%
3	Kurangnya pendampingan teknis	19%
4	Rendahnya literasi digital guru	11%
5	Kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi	9%
6	Minimnya dukungan kebijakan sekolah	6%
7	Keterbatasan referensi/ccontoh media ajar digital	5%

Berdasarkan tabel di atas, hasil pre test kepada 26 guru ditemukan kendala yang paling banyak muncul dalam menyusun media bahan ajar digital adalah keterbatasan akses perangkat dan internet (27%), disusul waktu eksplorasi yang terbatas (23%) dan kurangnya pendampingan teknis (19%). Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa keberhasilan transformasi digital di sekolah sangat dipengaruhi oleh dukungan infrastruktur dan sistem pelatihan yang berkelanjutan.

Setelah kegiatan PkM selesai, tim PkM melakukan post-test mengenai kendala yang sering dihadapi para peserta dalam menyiapkan bahan ajar digital. Berikut hasilnya.



Gambar 8 Perbandingan hasil pre test dan post test

Berdasarkan hasil post-test yang diberikan setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, diperoleh bukti empiris bahwa kompetensi digital guru mengalami peningkatan signifikan baik dalam aspek pemahaman konseptual, keterampilan teknis, maupun sikap inovatif terhadap teknologi pembelajaran. Sebanyak 92% responden menunjukkan peningkatan skor kemampuan dari kategori cukup menjadi baik dan sangat baik, terutama dalam mengoperasikan aplikasi seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Google Form. Jika pada tahap pre-test hanya 58% guru menilai kemampuannya “baik”, maka pada post-test angka tersebut meningkat menjadi 88%, sementara kategori “sangat baik” naik dari 15% menjadi 42%.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Guru yang awalnya ragu mencoba teknologi baru menjadi lebih percaya diri menggunakan Padlet sebagai media diskusi, pengumpulan tugas, forum refleksi, maupun kolaborasi proyek kelompok. Dampak positif lain adalah meningkatnya keterlibatan siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam berpartisipasi dan memberikan umpan balik di dinding virtual.

Kegiatan PKM ini membuktikan bahwa Padlet adalah alat digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, kemampuan kolaborasi waktu nyata, dan fleksibilitas dalam berbagai format konten, Padlet cocok diintegrasikan dalam hampir semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Ke depan, pendampingan lanjutan dan pengenalan fitur-fitur lanjutan Padlet akan sangat bermanfaat untuk memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran

KESIMPULAN

Pelatihan penyusunan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva for Education dan Padlet di MI dan MTs Manggarupi, Pacinongan, berhasil meningkatkan kompetensi digital guru. Inisiatif serupa telah menunjukkan bahwa Canva dan Padlet memungkinkan perancangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui rangkaian pelatihan mulai dari penjelasan konsep, demonstrasi fitur, dan praktik langsung terbukti efektif membekali keterampilan teknis bagi guru dalam membuat konten ajar visual dan kolaboratif. Hasil evaluasi (pre-test vs post-test) menunjukkan peningkatan signifikan penguasaan aplikasi tersebut oleh guru, mengindikasikan pertumbuhan keterampilan dan pengetahuan yang nyata. Para guru peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Hal ini menegaskan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk memperkuat literasi digital pendidik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai rekomendasi, kegiatan lanjutan disarankan mencakup pendampingan berkelanjutan serta perluasan program ke sekolah atau jenjang lain. Contohnya sesi pendampingan intensif dan penggunaan platform digital tambahan agar kompetensi guru dalam merancang bahan ajar digital terjaga dan terus meningkat.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh LPPM Universitas Terbuka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Terbuka yang telah mendukung pendanaan kegiatan PkM ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru-guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manggarupi yang telah berpartisipasi aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PkM bersama tim dosen Universitas Terbuka.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2025). Gamifikasi: efektivitas game interaktif dalam peningkatan literasi digital siswa. *Language*, 4(4), 188–198. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5187>
- Berti, S., Grazia, V., & Molinari, L. (2023). Active Student Participation in Whole-School Interventions in Secondary School. A Systematic Literature Review. *Educational Psychology Review*, 35(2), 1–27. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09773-x>
- Cai, L., Li, J., Cai, X., Li, D., & Tang, Z. (2024). The Role Mechanism and Optimization Path of Digital Technology-

- Driven Smart Teaching System Construction. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0843>
- Casanova, D., Huet, I., Garcia, F. M., & Pessoa, T. (2020). Role of technology in the design of learning environments. *Learning Environments Research*, 23(3), 413–427. <https://doi.org/10.1007/S10984-020-09314-1>
- Choi-Lundberg, D. L., Butler-Henderson, K., Harman, K., & Crawford, J. (2023). A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.14742/ajet.7615>
- Cleary, C. J. (2022). A Case Study Investigation of Year 8 Students' Experiences with Online Learning Through the Padlet App in a State-Maintained Girls' Grammar School. *The Journal of Classics Teaching*, 23, 165–175. <https://doi.org/10.1017/S2058631022000150>
- Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2024). Teachers as Creators of Digital Multimedia Learning Materials: Are they Aligned with Multimedia Learning Principles. *Technology, Knowledge, and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1>
- Engeness, I. (2021). Developing teachers' digital identity: towards the pedagogic design principles of digital environments to enhance students' learning in the 21st century. *European Journal of Teacher Education*, 44(1), 96–114. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1849129>
- García-Sampedro, M., Agudo-Prado, S., & Burrial, A. T. (2024). Pre-service teachers' skills development through educational video generation. *European Journal of Teacher Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/02619768.2024.2323925>
- Getenet, S., & Tualualei, E. (2023). Using interactive technologies to enhance student engagement in higher education online learning. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 39, 220–234. <https://doi.org/10.1080/21532974.2023.2244597>
- Gokbulut, B., & Durnali, M. (2023). Professional skills training in developing digital materials through augmented and virtual reality applications. *Psychology in the Schools*. <https://doi.org/10.1002/pits.22991>
- Gómez, B. G. M. (2024). Diseño tecnopedagógico para la aplicación en la pedagogía basada en tics. *Dialectica*. <https://doi.org/10.56219/dialctica.v2i22.2669>
- Kilin, G. A. (2022). TPACK leveraged: A redesigned online educational technology course for STEM preservice teachers. *Australasian Journal of Educational Technology*, 99–116. <https://doi.org/10.14742/ajet.4773>
- Konstantinidou, A., & Nisiforou, E. A. (2022). Assuring the quality of online learning in higher education: Adaptations in design and implementation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 127–142. <https://doi.org/10.14742/ajet.7910>
- Lee, S., & Kim, S. (2024). Preservice teachers' learning by design through space construction in the metaverse. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13493>
- Mayer, R. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mendez, D., Mendez, M., & Anguita, J. (2022). Digital Teaching Competence in Teacher Training as an Element to Attain SDG 4 of the 2030 Agenda. *Sustainability*, 14(18), 11387. <https://doi.org/10.3390/su141811387>
- Naamati-Schneider, L., & Alt, D. (2023). Enhancing collaborative learning in health management education: an investigation of Padlet-mediated interventions and the influence of flexible thinking. *BMC Medical Education*, 23. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04796-y>
- Purnomo, A. (2025). Pemanfaatan platform sekolahku dalam pembelajaran teks novel di sma al hikmah surabaya: studi kualitatif. *Language*, 4(4), 161–171. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5185>
- Rath, A. (2025). Padlet: a tool for fostering collaborative learning and feedback literacy in dental education. *Frontiers in Medicine*, 11. <https://doi.org/10.3389/fmed.2024.1357068>

- Reinhold, F., Reinhold, F., Hofer, S. I., Hoch, S., Werner, B., Richter-Gebert, J., & Reiss, K. (2020). Digital support principles for sustained mathematics learning in disadvantaged students. *PLOS ONE*, 15(10). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0240609>
- Reisoğlu, İ. (2021). How Does Digital Competence Training Affect Teachers' Professional Development and Activities? *Technology, Knowledge, and Learning*, 1–28. <https://doi.org/10.1007/S10758-021-09501-W>
- Shurygin, V. Y., Ryskaliyeva, R., Dolzhich, E., Dmitrichenkova, S., & Ilyin, A. (2021). Transformation of teacher training in a rapidly evolving digital environment. *Education and Information Technologies*, 1–20. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10749-Z>
- Vasalou, A., Vezzoli, Y., Joye, N., Sumner, E., Benton, L., Herbert, E., & Gan, L. H. (2022). Appropriation of literacy technologies in the classroom: reflections from creative learning design workshops with primary school teachers. *Journal of Research in Reading*, 45(3), 324–341. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12390>