

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran G- Learning Untuk Mengoptimalisasi Interaktif Pembelajaran Yang Efektif Bagi Guru di SMPK St. Isidorus Besikama Malaka Barat

**Yuninda Anaci Lulan^{1*}, Mises Boisana Carles Abineno², Rolens Riwu Manu³, Emirensiana
Adha⁴, Tirtania Sasea⁵, Retno Hernawati⁶, Andri Paulus Loe⁷, Selvita Eka Eviana Purba⁸,
Marini Haryati Nenoliu⁹, Kabul Putra Imanuel Mone¹⁰**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusa Cendana

*e-mail: yuninda_lulan@staf.undana.ac.id

Abstract

Media pembelajaran digital umumnya digunakan untuk menyampaikan informasi dan konten, membantu siswa dalam mengakses informasi, menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, dan membantu guru dalam mengatur dan mengelola aktivitas belajar mereka. Selain itu, media digital dapat menawarkan media pembelajaran berbasis digital fleksibilitas dalam layanan pembelajaran yang tersedia, seperti pembelajaran daring dan ruang bersama yang meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Media digital seperti komputer, tablet, dan telepon pintar dapat dikustomisasi untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar siswa. Pelaksanaan pengabdian ini terdiri atas kegiatan perencanaan meliputi survei awal dan pembuatan media pembelajaran, kegiatan pelaksanaan terdiri dari penjelasan/*coaching clinic* dan pelatihan serta praktik pembuatan media pembelajaran. Analisa data dilakukan untuk mengukur progres/kemajuan. Hasil pelatihan dapat meningkatkan kemampuan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *G-Learning (Canva dan Wordwall)*. Hal ini dapat dilihat dari adanya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi media sehingga dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam berpikir lebih tajam dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Keywords: *Digital Learning, Canva, Wordwall*

Abstrak

Digital learning media is generally used to convey information and content, assist students in accessing information, implement effective learning strategies, and assist teachers in organizing and managing their learning activities. Furthermore, digital media can offer flexibility in available learning services, such as online learning and shared spaces that enhance interaction between students and teachers. Digital media such as computers, tablets, and smartphones can be customized to meet students' learning needs and preferences. The implementation of this community service consists of planning activities including initial surveys and the creation of learning media, implementation activities consisting of explanations/*coaching clinics* and training and practice in creating learning media. Data analysis is carried out to measure progress. The training results can improve the ability to use *G-Learning-based learning media applications (Canva and Wordwall)*. This can be seen from the teachers' understanding of how to use media applications so that it can encourage students' abilities to think more sharply and interactively during the learning process.

Kata kunci: *Digital Learning, Canva, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era teknologi digital telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai bidang termasuk dunia pendidikan. Pendidikan seharusnya perlu menyesuaikan dengan perubahan tersebut agar selaras dengan tuntutan era teknologi. Tantangan pendidikan Indonesia bukan sekadar terletak pada aspek teknis pelaksanaan, tetapi juga mencakup kebijakan pendidikan dalam skala makro dan implementasinya di lapangan (Arbiyanta, 2025). Pendidikan seharusnya mengarah pada transformasi pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pembelajaran interaktif, fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi bagian penting untuk mendukung keberhasilan proses

pembelajaran dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Guru merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar dalam menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar (Manek et al., 2025). Salah satu hal penting yang dibutuhkan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, efektif dan interaktif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu solusi dalam menyesuaikan tuntutan pembelajar di era digitalisasi. Teknologi memberikan berbagai manfaat dalam pendidikan, seperti mempercepat akses terhadap sumber belajar, mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran, serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel (Yusni et al., 2025). Pelajaran yang menggunakan alat digital sebagai media dapat mendorong partisipasi aktif murid dalam kegiatan belajar disekolah, yang pada gilirannya dapat memberikan dukungan berupa motivasi dalam belajar dan minat terhadap pelajaran (Alga et al., 2024).

Guru di SMPK St. Isidorus Besikama Malaka Barat masih menghadapi berbagai kendala dalam mengaplikasikan aplikasi berbasis digital pada proses pembelajaran di kelas. Selain itu masih terbatasnya pelatihan penggunaan aplikasi berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan sesuai tuntutan era digitalisasi. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran belum optimal sehingga interaksi masih cenderung satu arah, metode yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga motivasi belajar masih cenderung rendah, sebagian siswa masih pasif dan belum sesuai dengan perkembangan era teknologi digital. Perkembangan teknologi mempengaruhi pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana guru menggunakan teknologi (Asrial et al., 2025). Guru memiliki peranan penting dalam mendukung transformasi era digitalisasi dalam implementasinya pada proses pembelajaran. Guru memiliki peran kunci dalam mentransformasikan pendidikan, namun berbagai literatur mencatat bahwa masih banyak guru yang belum mendapatkan penguatan kompetensi yang memadai (Arbiyanta, 2025).

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menjadi tantangan bagi guru untuk menjalankan proses pembelajaran yang lebih baik dan interaktif. Perubahan ini tidak hanya mencakup cara kita mengakses informasi, tetapi juga bagaimana kita belajar dan berinteraksi dengan media pembelajaran (Yusni et al., 2025). Media pembelajaran G-Learning (Aplikasi Canva dan Wordwall) adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif G-Learning dalam proses pembelajaran adalah suatu produk multimedia yang digunakan oleh pendidik kepada siswa yang memuat konten pembelajaran berbasis teks, animasi gambar, video, audio dan video game. Selain itu, kelebihan media G-Learning adalah penggunaannya yang sangat mudah dan fleksibel sehingga dianggap menciptakan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru agar mampu menyesuaikan dan memanfaatkan media pembelajaran digital dengan tujuan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bernilai edukatif. Transformasi pembelajaran konvensional ke digital sangat relevan dengan pelatihan G-learning. Tujuan kegiatan pengabdian di SMPK St. Isidorus Malaka untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall, melatih guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media G-learning, meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif berbasis teknologi serta mendorong transformasi pembelajaran dari konvensional menuju digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Wordwall. Menurut (Alga et al., 2024) pemanfaatan media pembelajaran digital juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga ikut serta secara langsung dalam proses belajar.

Selain permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra, kondisi tersebut juga ditemukan dari beberapa penelitian terdahulu, salah satunya dari Arifin et al., (2021) menunjukkan bahwa sebesar 79% responden kesulitan dalam merancang dan menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran. 59% kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran, 45% kesulitan dalam merancang media pembelajaran, 38% kesulitan dalam merancang perangkat pembelajaran dan sebesar 31% kesulitan dalam proses penyusunan bahan ajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahma et al., (2023) bahwa pelaksanaan pembelajaran mendapatkan beberapa permasalahan diantaranya kebiasaan guru yang masih nyaman melaksanakan kegiatan belajar konvensional, selanjutnya sumber daya manusia yang rendah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, fasilitas yang tidak memadai, dan tidak adanya dukungan dari pemerintah sehingga proses pembelajaran belum selaras dengan perkembangan era teknologi. Sementara itu, hal yang sama juga disampaikan oleh (Hulu, 2025) bahwa kendala utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan perubahan teknologi yang cepat. Permasalahan tersebut di atas relevan dengan kondisi di SMPK St. Isidorus Malaka. Berdasarkan survei awal yang dilakukan masih ditemukan sebagian besar belum mahir menggunakan aplikasi berbasis digital dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa belum secara aktif terlibat dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, pelatihan dan pendampingan terkait implementasi media pembelajaran digital masih terbatas menyebabkan guru belum sepenuhnya mampu merancang media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Pelatihan pembuatan serta penggunaan media pembelajaran berbasis G-Learning dalam proses pembelajaran di SMPK St. Isidorus Malaka.

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Hasil survei awal terhadap guru SMPK St. Isidorus Malaka, dimana sebagian besar guru-guru masih belum mahir menggunakan aplikasi berbasis digital dalam proses pembelajaran di kelas. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital sehingga guru-guru belum memanfaatkan media digital seperti G-Learning dalam proses belajar. Selain itu kurangnya pelatihan teknologi pendidikan sehingga menyebabkan minimnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital. Pelatihan penggunaan media pembelajaran G-Learning merupakan salah satu solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengelola pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan penggunaan media G-Learning diharapkan guru-guru di SMPK St. Isidorus Malaka dapat bertransformasi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang inovatif.

3. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini terdiri atas tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi:

a) Survei awal

Pada tahap ini, tim pengusul terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak SMPK St. Isidorus Malaka. Selanjutnya tim pengusul melakukan identifikasi permasalahan dengan melaksanakan wawancara singkat dengan guru-guru mengenai kendala dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami guru dan mengukur pemahaman awal guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau G-Learning (Aplikasi Canva dan Wordwall).

b) Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan meliputi:

- a) Penjelasan/*Coaching clinic* materi Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall
- b) Pelatihan dan praktik Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall.

3. Analisis Data

Pada tahap ini, tim pengusul akan melakukan analisis atas data yang diperoleh setelah guru-guru yang ada di mitra diberikan *Coaching clinic* terkait penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall. Analisis data dilakukan untuk mengukur progres/kemajuan yang dialami guru-guru dalam bidang pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall.

4. Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan evaluasi meliputi:

- 1) Evaluasi atas setiap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan bertujuan untuk penyempurnaan ke depannya dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- 2) Penyusunan Laporan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedatangan tim pengabdian ke sekolah mitra SMPK St. Isidorus Malaka pada hari jumat tanggal 13 Juni 2025 disambut oleh kepala sekolah dan para guru. Metode Pelaksanaan Kegiatan pengabdian di sekolah SMPK St. Isidorus diawali dengan pengenalan tim pengabdian dari ketua tim, dilanjutkan dengan pengenalan jurusan, kurikulum.



Gamabr 1.1 Penyambutan Oleh Kepala Sekolah SMPK St. Isidorus

Pemaparan media pembelajaran oleh pemateri dilakukan dengan bantuan media power point. Pada prosesnya pemaparan materi berjalan dengan baik, mulai dari Pemaparan materi oleh tim pengabdian bertemakan Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran G- Learning Untuk Mengoptimalisasi Interaktif Pembelajaran Yang Efektif Bagi Guru Di Smpk St. Isidorus Besikama Malaka Barat. Materi pertama dipresentasikan oleh tim dosen terkait dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.



Gambar 1.2. Pemaparam Materi Pertama mengenai Canva oleh Anggota Tim Ibu Emirensiana Adha, S.Pd., M. Pd.

Materi kedua yg diajarkan kepada bapak ibu guru yaitu materi tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall. Selama proses kegiatan pengabdian ini mendapat antusias dari peserta kegiatan yang berjumlah 25 peserta. Bapak ibu guru peserta kegiatan diberi kesempatan untuk mempelajari aplikasi yang diajarkan yaitu menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.3. Pemaparam Materi Pertama mengenai Wordwall oleh Anggota Tim Pak Mises B.C Abineno, S.Pd., M. Pd.



Gambar 1.4. Diskusi dan Pelatihan terkait Aplikasi Media Pembelajaran Canva dan Wordwall

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pelaksanaan di atas, dapat dilihat terjadi peningkatan kemampuan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *G-Learning* (*Canva* dan *Wordwall*). Hal ini dapat dilihat dari adanya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi media dalam proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan kemampuan dalam merancang media pembelajaran tersebut sehingga hal ini dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam berpikir lebih tajam dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K., Amalia, A., Hsb, A., Azhara, S., Yusnaldi, E., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *No Title*. 5(3), 200–212.
- Arbiyanta, I. (2025). *Tantangan Pendidikan di Era Modern : Kajian Isu Strategis dan Implikasinya bagi Sistem Pendidikan Indonesia*. 7(2), 98–111.
- Arifin, Z., Teguh, I. M., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2021). *Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning*. 9(2), 244–253.
- Guru, P., Pengembangan, D., & Dan, T. (2023). *Education and Learning Journal*. 2, 840–846.
- Irfan Swanto Yusni, Muhammad Bimo Putra Pratama, Elza Noveliani, Sani Safitri, S. (2025). *Peran Teknologi dalam Meningkatkan Perkembangan Peserta Didik*. 12, 2–4. <https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.227>
- Asrial, Klau, R. R., Bara, A. A., Fauzan, T. A., Ly, A., Edyan, R., Pendidikan, S., Bangunan, T., & Kupang, C. (2025). *Penguatan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Digital Dan Artificial Intelligence di SMK St. Wilibrodus Kabupaten Malaka*. 5(2), 120–130.
- Manek, A. H., Rahmawati, A., Pamungkas, B. T. T., Boesday, F., & Manek, A. M. (2025). *Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran Adaptif pada MGMP Geografi di Kabupaten Malaka*. 5(2), 164–175.
- Pemanfaatan, P., Pembelajaran, M., Digital, B., Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyo, U. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(1), 603–611.