

## Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dengan Canva, Wordwall, Educandy, dan Animate Drawing Untuk Melatih Kreativitas Guru di SDN Pulang Pisau 1

Tria Pebriani<sup>1</sup>, Putri Junilandari<sup>2</sup>, Nur Afni Hidayanti<sup>3</sup>, Amel Aprilia<sup>4</sup>, Selpinda Yolandari<sup>5</sup>, Ichyatul Afrom<sup>6</sup>, Widya Permata Dilla<sup>\*7</sup>

<sup>1</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [triaebriani2@gmail.com](mailto:triaebriani2@gmail.com)

<sup>2</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [putrijunilandari@gmail.com](mailto:putrijunilandari@gmail.com)

<sup>3</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [nurrafni10@gmail.com](mailto:nurrafni10@gmail.com)

<sup>4</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [amelprilia67@gmail.com](mailto:amelprilia67@gmail.com)

<sup>5</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [selpindayolandari12@gmail.com](mailto:selpindayolandari12@gmail.com)

<sup>6</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [ichyatulafrom@fkip.upr.ac.id](mailto:ichyatulafrom@fkip.upr.ac.id)

<sup>7</sup>FKIP, Universitas Palangka Raya. Email: [widyapermatadilla@fkip.upr.ac.id](mailto:widyapermatadilla@fkip.upr.ac.id)

### Informasi Artikel:

Dikirim: 27-Mei-2025

Direvisi: 06-Juni-2025

Diterima: 21-Jun-2025

### Dipublikasikan online:

25-Juni-2025

### \*Penulis Koresponden:

[widyapermatadilla@fkip.upr.ac.id](mailto:widyapermatadilla@fkip.upr.ac.id)

DOI Artikel:

<https://doi.org/10.69743/Huma-PKM.v1i1.2>



This article is licensed under Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License.

Artikel ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International

### ABSTRACT

*This study aims to increase teacher creativity in the teaching and learning process through the utilization of interactive PowerPoint learning media using the Canva, Wordwall, Educandy, and Animate Drawing platforms at SDN Pulang Pisau 1, Pulang Pisau Regency. The method used is descriptive qualitative research through a training and direct mentoring approach to teachers. Initial results showed that 80% of teachers did not understand or recognize digital platforms as learning media. Teachers' abilities in designing interactive learning media were classified as low. Most had never applied or known about digital platforms for creating interactive learning media. Only two teachers recognized the platforms, but were not yet able to implement them optimally. The research results after the training was conducted showed a significant improvement. Based on the evaluation through a satisfaction questionnaire, all participants (100%) were able to create interactive learning media designs using Canva in the form of PowerPoint. As many as 90% of teachers succeeded in creating interactive quizzes using Wordwall and Educandy, and 80% of teachers were able to create simple animations using Animate Drawing. These results indicate that the training ran effectively and can improve teachers' skills and creativity in utilizing technology as engaging and interactive learning media.*

**Keywords:** Instructional Media, Interactive PowerPoint, Teacher Creativity

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar melalui pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan menggunakan platform Canva, Wordwall, Educandy, dan Animate Drawing di SDN Pulang Pisau 1, Kabupaten Pulang Pisau. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan langsung kepada guru. Hasil awal menunjukkan bahwa 80% guru belum memahami atau mengenal platform digital sebagai media pembelajaran. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif tergolong rendah. Sebagian besar belum pernah mengaplikasikan dan mengetahui platform digital dalam membuat media pembelajaran interaktif. Hanya dua orang guru yang mengenal platform tersebut, namun belum mampu mengimplementasikannya secara maksimal. Hasil penelitian setelah pelatihan dilaksanakan terjadi peningkatan yang signifikan. Berdasarkan evaluasi melalui kuisioner kepuasan, seluruh peserta 100% mampu membuat desain media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dalam bentuk PowerPoint. Sebanyak 90% guru berhasil membuat kuis interaktif menggunakan Wordwall dan Educandy, dan 80% guru mampu membuat animasi sederhana menggunakan Animate Drawing. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif, serta dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Kreativitas Guru

Cara mengutip:

Pebriani et al., 2025. Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dengan Canva, Wordwall, Educandy, dan Animate Drawing Untuk Melatih Kreativitas Guru di SDN Pulang Pisau 1. *Huma Betang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 20-30. <https://doi.org/10.69743/Huma-PKM.v1i1.2>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital saat ini, transformasi teknologi menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, termasuk di lingkungan sekolah dasar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga fasilitator dan inovator dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar agar proses belajar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk mendukung kreativitas guru. Penggunaan platform seperti *Canva*, *Wordwall*, *Educandy* dan *Animate Drawing* menawarkan beragam kemudahan dan fitur visual yang interaktif untuk merancang pembelajaran yang kreatif, variatif, dan kontekstual. Dari hasil observasi yang tim peneliti lakukan di SD Negeri Pulang Pisau 1 Kabupaten Pulang Pisau, masih banyak para guru masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan perangkat, serta kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan Kepala Sekolah SD Negeri Pulang Pisau 1, Kabupaten Pulang Pisau. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah keterbatasan pemahaman guru mengenai penggunaan aplikasi teknologi menjadi tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Meskipun teknologi dapat membantu mempermudah pekerjaan, beberapa guru masih kesulitan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Hal ini terlihat dari keinginan besar para guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, namun mereka kurang memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang menarik minat peserta didiknya. Kendala ini disebabkan oleh minimnya pengembangan media pembelajaran dari guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar mengajar agar peserta didik aktif dalam pembelajaran dan peran guru adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik saat penyampaian materi. Proses pembelajaran yang diberikan guru harus menggunakan model pembelajaran, pendekatan metode, dan sumber ajar yang sesuai dengan kondisi karakteristik siswa yang dikemas dalam materi dan bahan ajar yang interaktif (Zulfah et al., 2019).

Tujuan dari pelaksanaan pelatihan kepada guru ini adalah agar guru-guru dapat menguasai Teknologi Informasi khususnya *Canva*, *Wordwall*, *Educandy*, dan *Animate Drawing* dalam pemanfaatannya pada pengembangan media pembelajaran interaktif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif tersebut, guru dapat mengeksplorasi metode-metode baru untuk menyampaikan materi, mendorong partisipasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana keadaan fasilitas sekolah terbilang cukup untuk melakukan pemanfaatan *Canva*, *Wordwall*, *Educandy*, dan *Animate Drawing* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini sebagaimana pendapat yang dikemukakan bahwa peningkatan mutu pembelajaran akan terwujud secara baik apabila dalam pelaksanaannya didukung oleh komponen – komponen peningkatan mutu yang ikut andil dalam pelaksanaannya, antara lain pendayagunaan alat/fasilitas pendidikan (Rahmaniah et al., 2021).

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan oleh Tim Pengabdian oleh mahasiswa dari FKIP Universitas Palangka Raya bersama dengan dosen pembimbing. Subjek kegiatan ini adalah guru wali kelas dan guru mapel kelas I – VI SD Negeri Pulang Pisau 1 yang terdiri dari 10 guru dengan jumlah 9 orang perempuan dan 1 orang laki-laki. Pelaksanaan Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan, pada bulan Januari sampai Februari 2025 sebanyak 8 kali pertemuan. 4 pertemuan untuk pendalaman materi dan pelatihan Dasar Powerpoint dengan *Canva*, 1 pertemuan untuk pelatihan *Wordwall*, 2 Pertemuan untuk pelatihan *Educandy* dan 1 pertemuan untuk pelatihan *Animate drawing* dan evaluasi serta hasil akhir pelatihan pemanfaatan media

pembelajaran interaktif. Serta satu hari selanjutnya untuk implementasi yang dilakukan oleh guru untuk melakukan implementasi media pembelajaran yang dibuat oleh salah satu guru.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses dan dampak pelatihan pemanfaatan PowerPoint interaktif dengan *Canva* bagi guru di SD Negeri Pulang Pisau 1. Metode ini dipilih agar penelitian dapat menggambarkan secara detail bagaimana pelatihan berlangsung, bagaimana partisipasi guru dalam kegiatan tersebut. Penulis dapat berinteraksi langsung dan mengenal subjek pelatihan lebih mendalam, sehingga penulis dapat mendeskripsikan, mengetahui dan melatih kreativitas guru dalam membuat media PowerPoint Interaktif dengan *Canva*, *Wordwall*, *Educandy* dan *Animate Drawing* dengan Teknik pengumpulan data berupa wawancara, pengisian angket kuisioner kepuasan dan dokumentasi. Alat dan bahan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan adalah laptop dan buku ajar.

Tahapan prosedur pelaksanaan yakni pertama perencanaan. Proses perencanaan pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut.











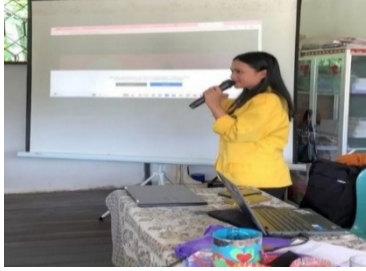
**Gambar 1.** Tahapan Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

Kedua, tahap persiapan, Pada tahapan persiapan yang dilakukan adalah mengajukan izin resmi yang di tujukan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan pelatihan Proses yang dilakukan lebih lanjut yakni menyampaikan tujuan, manfaat, serta bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam pelatihan sampai memperoleh persetujuan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya mengidentifikasi kondisi sekolah dan kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Tim Pengabdian melakukan wawancara dan mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi dan diketahui bahwa guru jarang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Lalu mengidentifikasi kondisi sekolah berupa perangkat yang tersedia, seperti laptop, proyektor, dan akses internet. Jadi dalam tahap persiapan ini tim mengadakan koordinasi internal untuk mendiskusikan gambaran pelatihan yang akan dijalankan. Terakhir melakukan penetapan jadwal menyesuaikan dengan aktivitas mengajar guru di sekolah. juga menyampaikan bagaimana mekanisme pelatihan yang akan dilaksanakan.

Ketiga, Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan adalah tahap inti dari kegiatan pelatihan, kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dilakukan secara tatap muka di SD Negeri Pulang Pisau 1. Berikut tabel kegiatan pelaksanaan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran.

**Tabel 1.** Susunan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pertemuan	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1.	Sabtu, 11 Januari 2025	Diskusi bersama guru-guru terkait kesepakatan jadwal pelatihan	
2.	Senin, 13 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan diri mahasiswa dan sambutan kepala sekolah</li> <li>- Pemaparan platform media pembelajaran yang akan diajarkan</li> <li>- Pengenalan aplikasi canva dan login akun</li> <li>- Menacari template desain yang digunakan</li> </ul>	
3.	Selasa, 14 Januari 2025.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat cover halaman PowerPoint interaktif</li> <li>- Memuat sub-materi</li> </ul>	
4.	Senin, 20 Januari 2025.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasukan materi rangkuman point yang sudah di sediakan pemateri atau menyesuaikan dan mencari materi pembelajaran tersendiri yang sesuai dengan mata pelajaran yang ingin di rancang dalam pembuatan media pembelajran.</li> <li>- Menambahkan elemen dan animasi</li> <li>- Mengedit tiap detail desain slide</li> </ul>	
5.	Selasa, 21 Januari 2025.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasukan instrument suara dan rekaman suara</li> <li>- Hyperlink</li> <li>- Mengunggah video dari youtube ke dalam PowerPoint interaktif</li> <li>- Mengunggah foto dan video.</li> </ul>	

6.	Kamis, 23 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan platform wordwall</li> <li>- Login akun di platform wordwall</li> <li>- Memilih template yang ingin digunakan</li> <li>- Memasukan materi di template yang sudah dipilih</li> <li>- Memasukan gambar sesuai soal/jawaban</li> <li>- Memilih template background</li> <li>- Share link wordwall yang sudah dikerjakan</li> </ul>	
7.	Kamis, 30 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan Aplikasi Educandy</li> <li>- Download Aplikasi Educandy di Microsoft Store (Laptop) / Play Store (Hp)</li> <li>- Membuat akun di Aplikasi Educandy menggunakan Email</li> <li>- Login akun di Aplikasi Educandy</li> </ul>	
8.	Senis, 03 Februari 2025.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih template yang ingin digunakan</li> <li>- Memasukan materi di template yang sudah dipilih</li> <li>- Share link Educandy yang sudah dikerjakan</li> </ul>	
9.	Selasa, 04 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenalkan platform Animate Drawing kepada guru-guru.</li> <li>- Guru membuka melalui Web.</li> <li>- Guru mencoba Platform, sambil melatih guru-guru bagaimana tatacara penggunaan.</li> <li>- Setelah selesai guru-guru mengirim link pada grup WhatsApp.</li> </ul>	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan di SD Negeri Pulang Pisau 1 melibatkan seluruh guru sebagai peserta. Pelatihan ini difokuskan pada empat media digital, yaitu *Canva*, *Wordwall*, *Educandy*, dan *Animate Drawing*. Setiap media diperkenalkan secara bertahap, mulai dari pengenalan fitur dasar, praktik langsung, hingga pendampingan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas masing – masing. Tujuan kegiatan pelaksanaan pelatihan kepada guru ini adalah agar guru dapat menguasai teknologi dalam pemanfaatannya pada pengembangan media pembelajaran interaktif

Sebelum Kegiatan dilakukan tim pengabdian melakukan observasi dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah di SD Negeri Pulang Pisau 1 dan seluruh guru. Diketahui sebanyak 80% guru tidak memahami aplikasi berbasis teknologi sebagai media pembelajaran interaktif karena banyak guru masih kesulitan mengikuti perkembangan teknologi. Kendala ini disebabkan oleh minimnya pengembangan media pembelajaran dan pelatihan kepada guru di sekolah. Dibuktikan dari kondisi yang tim lihat di lapangan bahwa SD Negeri Pulang

Pisau 1 masih sangat mengandalkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik tanpa dukungan teknologi yang dapat membantu menghidupkan materi pembelajaran. Hampir semua guru tidak mengenal aplikasi maupun website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, ada pula yang hanya mengenal tapi tidak pernah mencoba membuat serta mengimplementasikan platform digital tersebut terutama pada platform yang akan dilatih kepada guru peserta pelatihan.

Tahap pelatihan selesai, diperoleh hasil yang baik ditunjukkan dari kuisioner kepuasan yang telah diisi oleh semua guru peserta pelatihan. Setelah dilakukan pelatihan terhadap guru di SD Negeri Pulang Pisau 1 hasil menyatakan semua peserta (100%) mampu membuat desain pembelajaran menggunakan *Canva*, seperti poster dan infografis. Terutama media pembelajaran PowerPoint Interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya pelatihan penggunaan platform *Canva* dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media. Sebuah studi mengungkapkan bahwa pelatihan penggunaan platform *Canva* memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran, dengan kontribusi sebesar 88,1% terhadap peningkatan kreativitas tersebut (Disman et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang efektif dalam penggunaan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain materi pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Sebanyak 90% guru berhasil membuat kuis interaktif menggunakan *Wordwall* dan *Educandy* capaian ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. Keberhasilan ini didukung oleh penelitian (Adelia Savitri et al., 2024) dalam jurnal MATAPPA, yang menyatakan bahwa lebih dari 90% peserta pelatihan menyatakan pelatihan game edukasi *Wordwall* dan *Educandy* sudah sangat sesuai dengan kebutuhan guru untuk mengkreasikan media pembelajaran. Ini mendukung bahwa angka 90% bukan kebetulan, melainkan hasil nyata dari bagaimana dilakukannya pelatihan terhadap guru. Sementara 80% dari peserta dapat membuat animasi sederhana menggunakan *Animate Drawing*. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif dan dapat diterima dengan baik oleh para guru. Pelatihan pemanfaatan media PowerPoint dengan *Canva* telah mencapai hasil yang sangat memuaskan, tercermin dari evaluasi dengan hasil capaian yang baik. Berdasarkan hasil pelatihan diketahui respon guru yang diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kuisioner Kepuasan Pelatihan

<b>Indikator Pencapaian Hasil Pelatihan Powerpoint Interaktif dengan Canva</b>	<b>Presentase</b>
Materi pelatihan Canva sesuai disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	100%
Pelatihan canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain	100%
Fasilitator pelatihan canva responsif terhadap pertanyaan Peserta	100%
Kepuasan pada keseluruhan pelatihan canva	100%
Kendala yang dihadapi selama pelatihan Canva Tidak ada Kendala: 8 Orang Menyisipkan Rekaman audio: 1 Orng Jaringan: 2 Orang	
<b>Indikator Pencapaian Hasil Pelatihan Kuis Dengan Wordwall</b>	<b>Presentase</b>
Materi pelatihan Canva sesuai disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	100%

Pelatihan canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain	100%
Fasilitator pelatihan canva responsif terhadap pertanyaan Peserta	100%
Kepuasan pada keseluruhan pelatihan canva	100%
Kendala yang dihadapi selama pelatihan Canva	2 Orang menyatakan Jaringan internet yang tidak Stabil
<b>Indikator Pencapaian Hasil Pelatihan Kuis Dengan Educandy</b>	<b>Presentase</b>
Materi pelatihan Canva sesuai disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	100%
Pelatihan canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain	90,9% Setuju 90,1% Netral
Fasilitator pelatihan canva responsif terhadap pertanyaan Peserta	100%
Kepuasan pada keseluruhan pelatihan canva	100%
Kendala yang dihadapi selama pelatihan Canva	Jaringan yang tidak Stabil
<b>Indikator Pencapaian Hasil Pelatihan Animate Drawing</b>	<b>Presentase</b>
Materi pelatihan Canva sesuai disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	100%
Pelatihan canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain	90,9% Setuju 90,1% Netral
Fasilitator pelatihan canva responsif terhadap pertanyaan Peserta	100%
Kepuasan pada keseluruhan pelatihan canva	100%
Kendala yang dihadapi selama pelatihan Canva	Jaringan yang tidak Stabil

Pada akhirnya hasilnya, semua elemen yang telah dipelajari dari tahap awal hingga akhir digabungkan menjadi satu kesatuan dalam PowerPoint interaktif yang lengkap. Tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan evaluasi dalam bentuk game edukasi yaitu dalam penggunaan *Wordwall* dan *Educandy*, serta refleksi melalui animasi gambar bergerak yakni *Animate Drawing*. Dengan adanya fitur evaluasi, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka, sementara refleksi dalam bentuk animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui sesi ini, Pelatihan pemanfaatan PowerPoint interaktif dengan *Canva*, *Wordwall*, *Educandy* dan *Animate Drawing* di SD Negeri Pulang Pisau 1 berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tujuan Pelatihan telah tercapai di mana sebelum pelatihan, banyak guru masih menggunakan metode mengajar yang konvensional dan belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan ini, pemahaman mereka tentang pentingnya teknologi dalam pembelajaran meningkat. Mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga langsung mempraktikkan bagaimana teknologi seperti canva bisa membuat media pembelajaran PowerPoint Interaktif lebih menarik. Dalam pelatihan ini, guru didampingi langkah demi langkah untuk membuat PowerPoint interaktif dengan berbagai elemen visual, animasi, dan fitur interaktif seperti tombol navigasi serta hyperlink. Dari sesi praktik dan bimbingan langsung, guru mulai terbiasa dan dapat membuat presentasi yang lebih menarik. Semua guru peserta pelatihan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Salah satu hasil nyata dari pelatihan ini adalah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Produk Pelatihan Guru

No	Nama	Hasil Kegiatan
1.	Aidae Suryani	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcC9DZ3g4/Vinw26aHMaauPSWFVg65gg/edit?utm_content=DAGcC9DZ3g4&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=share">https://www.canva.com/design/DAGcC9DZ3g4/Vinw26aHMaauPSWFVg65gg/edit?utm_content=DAGcC9DZ3g4&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=share</a>
2.	Minarni	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcC7ucx4E/sVaUqu4OW1Y5CUjTtMEOOA/edit?utm_content=DAGcC7ucx4E&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcC7ucx4E/sVaUqu4OW1Y5CUjTtMEOOA/edit?utm_content=DAGcC7ucx4E&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
3.	Maisyurah	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcC7TbKdo/QEtZSkRVueAqcyYRuiJpRQ/edit?utm_content=DAGcC7TbKdo&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcC7TbKdo/QEtZSkRVueAqcyYRuiJpRQ/edit?utm_content=DAGcC7TbKdo&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
4.	Menia Friskila	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcCjXf2o/lIaXaDfsGJ9oakTY5WTFQ/edit?utm_content=DAGcCjXf2o&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcCjXf2o/lIaXaDfsGJ9oakTY5WTFQ/edit?utm_content=DAGcCjXf2o&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
5.	Hanjak Leloni	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcUloOCg0/wRgd-hSym8qqRvtUbBt0Wg/edit?utm_content=DAGcUloOCg0&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcUloOCg0/wRgd-hSym8qqRvtUbBt0Wg/edit?utm_content=DAGcUloOCg0&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
6.	Ika Theresia	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcCkWyk/qyr6PhID0G4bhriN4AmK1w/edit?utm_content=DAGcCkWyk&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcCkWyk/qyr6PhID0G4bhriN4AmK1w/edit?utm_content=DAGcCkWyk&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
7.	Nelson	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcC3t9YV8/NHrRCVeywhnrdaZRntVyOg/edit?utm_content=DAGcC3t9YV8&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcC3t9YV8/NHrRCVeywhnrdaZRntVyOg/edit?utm_content=DAGcC3t9YV8&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>
8.	Norhayati Bintari	Keseluruhan Hasil <i>PowerPoint</i> Interaktif dapat dilihat pada link berikut. <a href="https://www.canva.com/design/DAGcC8Gp4UY/pAlcpYcwANSDLB-dVJs5OA/edit?utm_content=DAGcC8Gp4UY&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGcC8Gp4UY/pAlcpYcwANSDLB-dVJs5OA/edit?utm_content=DAGcC8Gp4UY&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>

9. Dina Efrensia Keseluruhan Hasil *PowerPoint* Interaktif dapat dilihat pada link berikut.

[https://www.canva.com/design/DAGcC3PQqBg/OugtQP9NcdU4iPLcMk7IA/edit?utm\\_content=DAGcC3PQqBg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGcC3PQqBg/OugtQP9NcdU4iPLcMk7IA/edit?utm_content=DAGcC3PQqBg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

10. Wanti Flourila Keseluruhan Hasil *PowerPoint* Interaktif dapat dilihat pada link berikut.

[https://www.canva.com/design/DAGcC2o4IJ4/pjW9OP\\_4ABb0yD1IVuy8ew/edit?utm\\_content=DAGcC2o4IJ4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutt](https://www.canva.com/design/DAGcC2o4IJ4/pjW9OP_4ABb0yD1IVuy8ew/edit?utm_content=DAGcC2o4IJ4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutt)

11. Noordiana Keseluruhan Hasil *PowerPoint* Interaktif dapat dilihat pada link berikut.

[https://www.canva.com/design/DAGcluTOA4/k-IU8ITc6cuEIUmCc3bhNw/edit?utm\\_content=DAGcluTOA4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGcluTOA4/k-IU8ITc6cuEIUmCc3bhNw/edit?utm_content=DAGcluTOA4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Hasil evaluasi dari pelatihan pemanfaatan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa salah seorang guru kelas 4 yang mengikuti pelatihan tersebut berhasil menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam penggunaan *PowerPoint* interaktif di kelas. Guru tersebut mengintegrasikan media interaktif ini dalam pembelajaran dengan tujuan untuk membuat materi lebih menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Kuis interaktif yang dimasukkan dalam materi juga mendorong partisipasi peserta didik, memberi kesempatan bagi mereka untuk menguji pemahaman, serta memberikan umpan balik secara langsung.

Respon dari peserta didik terhadap penggunaan media tersebut sangat positif. Banyak peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi tentang metamorfosis setelah melihat animasi yang menjelaskan setiap tahapan perubahan bentuk hewan. Salah seorang peserta didik bahkan menyatakan, "sangat menyenangkan belajar sambil melihat gambar yang tampil di layar juga sambil bermain tebak jawaban soal. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Putri et al., 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif, dapat memberikan stimulus pada seluruh indra peserta didik sehingga mampu memaksimalkan penangkapan pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi, baik dalam bentuk video, film, slide, gambar, grafik, maupun bentuk visual dan audio lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis animasi, dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep – konsep yang sulit dipahami.

Berdasarkan evaluasi tindak lanjut yang dilakukan oleh guru kelas 4 tersebut bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dampak positif yang dirasakan oleh peserta didik, seperti meningkatnya pemahaman dan minat terhadap materi, semakin memperkuat bukti bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## SIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pelatihan yang diberikan memungkinkan guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media Platform digital seperti *Canva*, *Wordwall*, *Educandy* dan *Animate Drawing* sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Pulang Pisau 1.

Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Pulang Pisau 1 berhasil meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan *Canva* untuk menciptakan presentasi yang lebih interaktif dan menarik. Untuk keberlanjutan program ini, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilakukan secara berkala agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan digital mereka dalam mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Disman, D., Suryana, A., & Suryani, N. (2024). Analisis pengaruh pelatihan penggunaan platform Canva terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.12345>
- Herlina, E. (2022). Pembuatan Animasi Drawing untuk Meningkatkan Kemampuan Basic dan Technology Literacy Peserta didik SMPN Unggulan Sindang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 89-102.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Misbahudin, D., dkk. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. 3(1). 43-48.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran mahapeserta didik PGMI pada mata kuliah media pembelajaran di era kurikulum merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/Jmie.V6i1.463>
- Savitri, A., Gusti, I. M., & Pratiwi, R. Y. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi: Wordwall, Educandy, dan Canva untuk guru SD. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 29–35. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/matappa/article/view/1683/665>
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471-1476.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.

- Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Zainuddin, M. S., & Awaluddin, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 3(1), 32-38.
- Zulfah, Astuti, Insani, S. U., Zuhendri, & Akbar, P. (2019). Development of Open-Ended Based Mathematics Problem to Measure High-Level Thinking Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1315(1), 0–8.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1315/1/012047>