

Workshop Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dan Powtoon Bagi Para Guru Di SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau

Lucy Asri Purwasi^{a,*}, Rani Refianti^a, Anna Fauziah^a, Idul Adha^a, Denny Alfian^b

^aUniversitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Air Kuti, Kec. Lubuk Linggau Tim. I, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan, Indonesia
^bPoliteknik Negeri Sriwijaya, Jl Sriwijaya Negara Bukit Besar Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Abstract

This activity aims to explore the knowledge and skills of teachers of Elementary School 41 Lubuklinggau City in compiling interactive teaching materials by utilizing the Canva and Powtoon applications. The number of participants in the activity was 20 people, consisting of class teachers and subject teachers. The implementation methods were discussions, lectures and demonstrations. The instruments used in the activity were questionnaires related to understanding, skills and application. Data analysis used a descriptive quantitative approach. The evaluation results showed very good criteria results in each aspect of participants' understanding of the concept with a percentage of 87.5%, while skills in operating the application reached 84%, and the desire to apply it in learning showed results of 88.66%. This shows that the teachers have succeeded in mastering the material and skills taught, and are expected to be able to implement them in the learning process in the classroom.

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan guru Sekolah Dasar Negeri 41 Kota Lubuklinggau dalam menyusun bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Powtoon. Jumlah peserta kegiatan adalah 20 orang, terdiri dari guru kelas dan bidang studi. Adapun metode pelaksanaan yaitu diskusi, ceramah dan demonstrasi. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan, yaitu angket berkaitan dengan pemahaman, keterampilan dan penerapan. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil evaluasi menunjukkan hasil kriteria sangat baik pada masing-masing aspek pemahaman konsep peserta dengan persentase sebesar 87,5%, sementara keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut mencapai 84%, dan keinginan penerapan dalam pembelajaran menunjukkan hasil sebesar 88,66%. Hal ini menunjukkan bahwa para guru berhasil menguasai materi dan keterampilan yang diajarkan, serta diharapkan dapat mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di kelas

Kata kunci: bahan ajar interaktif, canva, powtoon, sekolah dasar

1. Pendahuluan

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang merupakan unsur yang sudah selayaknya terintegrasi pada proses pembelajaran pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Implementasi TIK dalam proses pembelajaran sudah harus diterapkan sejak sedini mungkin mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Perkembangan ICT memberikan dampak positif perubahan yang cukup signifikan pada output dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran di kelas (Nasrulloh & Ismail, 2017). Pergeseran tren pendidikan di era revolusi 4.0 menjadi tanggung jawab dan peran para guru untuk mendukung transisi dan tidak menganggapnya sebagai ancaman bagi pengajaran konvensional demi mengembangkan serangkaian kompetensi, keterampilan, dan pengetahuan kompleks dan mengeksplorasi seluruh potensi kreatif peserta didik (Lase, 2019). Salah satu keterampilan yang harus dimiliki para pendidik untuk menghadapi revolusi Industri 4.0 adalah akrab dengan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik pendidikan 4.0 dimana adanya keterbukaan dan kemerdekaan dalam belajar, tuntutan konsep *self-directed learning*, dan *long-life learning* (Lase, 2019; Pratidhina, 2020)

¹ Corresponding author
E-mail address: asripurwasi@gmail.com



Implementasi teknologi dan informasi bisa menjadi solusi untuk masalah materi guru yang kurang menarik, cara mengajar guru yang terbatas, atau lingkungan belajar yang kurang mendukung (Doringin et al., 2020). Salah satu cara optimalisasi penggunaan TIK di kelas dengan memanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran. Khususnya di sekolah dasar penggunaan TIK sangat membantu dalam hal penyampaian materi, dengan menggunakan visualisasi dan animasi sehingga guru sekolah dasar harus lebih kreatif dan inovatif dikarenakan berbedanya karakteristik dari setiap mata pelajaran (Dewi & Hilman, 2018). Memanfaatkan TIK dalam menyusun sumber belajar atau membuat media pembelajaran juga akan membuat tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal dan peserta didik juga akan lebih paham jika materi disajikan dalam bentuk visualisasi atau animasi, karena hal tersebut dapat menarik minat dan perhatiannya (Amalia, 2020).

Salah satu komponen yang penting dalam sistem dan meningkatkan mutu pendidikan, yaitu ketersediaan sumber belajar atau bahan ajar. Bahan ajar yang terintegrasi dengan TIK adalah bahan ajar interaktif. Penerapan dan penggunaan bahan ajar digital interaktif sangat mendukung pembelajaran yang akan meningkatkan prestasi belajar siswa, karena bahan ajar ini dapat dengan jelas melalui gambar, video, dan animasi, didesain secara menarik, dan dapat berinteraksi dengan siswa (Khamidah et al., 2019). Selain itu juga, melihat potensi positif yang diberikan dari penggunaan bahan ajar digital interaktif, maka diperlukan bahan ajar digital yang dikemas secara menarik untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dengan mempertimbangkan konten/isi materi yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Yuliana et al., 2021).

Beberapa platform yang digunakan dan dimanfaatkan para guru untuk membuat atau menyusun bahan ajar interaktif adalah canva dan powtoon. Kedua platform ini bisa diakses di www.canva.com dan www.powtoon.com. Kelebihan aplikasi canva dapat digunakan untuk mendesain dan membuat poster, presentasi, bahan ajar, LKPD dan konten visual lainnya yang sudah tersedia serta beragam animasi, template, dan fitur lainnya yang dapat digunakan secara langsung sehingga dapat menunjang kreativitas pengguna (Sholeh et al., 2020; Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Sedangkan kelebihan dari aplikasi Powtoon, yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan dalam membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar dan mudah diakses kapan dan dimana pun serta menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara (record), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup (Dewi & Handayani, 2021).

Namun, beberapa fakta di lapangan yang mempengaruhi para guru terbatas memanfaatkan menggunakan TIK, yaitu 1) guru masih nyaman menggunakan pembelajaran verbal dan konvensional, 2) tidak memiliki bahan ajar interaktif untuk dipresentasikan, 3) tidak bisa membuat media powerpoint dan tidak bisa menghubungkan proyektor ke laptop, 4) ada beberapa sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan TIK dalam proses pembelajaran di sekolah (Umardulis, 2019). Sejalan dengan hal ini masih banyak guru yang menggunakan metode tradisional dalam mentransfer pengetahuan dan belum menginovasi media pembelajaran khususnya di tingkat sekolah dasar (Salmiyanti et al., 2022).

Mitra yang dijadikan target dalam *workshop* ini adalah SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau, dimana jumlah seluruh tenaga pengajarnya adalah 20 orang dan jumlah seluruh peserta didiknya seluruh jenjang kelas 1 hingga 6 berjumlah 292 orang. Sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, ketersediaan listrik di masing-masing kelas sudah ada. Sehingga hal ini tidak membatasi para guru dalam menggunakan media atau bahan ajar yang memanfaatkan TIK untuk digunakan di kelas. Namun, ketersediaan WIFI yang memang belum menyebar ke semua kelas, hanya bisa diakses di ruang kepala sekolah dan guru saja. Akan tetapi, akses jaringan internet sudah kuat dan lancar untuk semua operator, hal ini dikarenakan letak strategis lokasi sekolah berada di dalam kota dan pusat mobilitas masyarakat Kota Lubuklinggau.



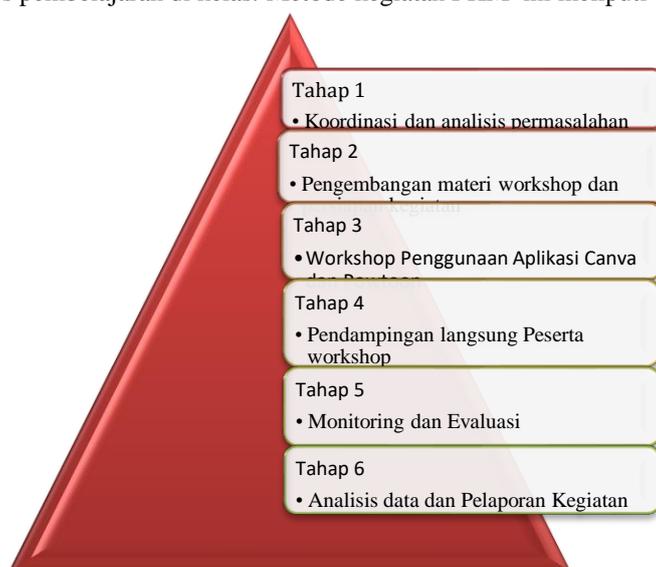
Gambar 1. Lingkungan dan Situasi belajar SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau

Adapun alasan pemilihan mitra hal ini berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ke Sekolah Dasar Negeri 41 Kota Lubuklinggau diperoleh kondisi mitra, yaitu 1) penggunaan bahan ajar masih terbiasa dan rutin menggunakan buku teks, dimana terdiri dari buku teks siswa dan guru yang sudah tersedia sebelumnya dari sekolah; 2) Tidak semua guru mengembangkan bahan ajar sendiri maupun mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar interaktif. Hal ini dipengaruhi juga dengan penguasaan TIK yang belum optimal dalam mengembangkan bahan ajar interaktif. Selain itu juga sebagian guru yang masih jarang mengikuti baik secara daring maupun luring berkaitan dengan pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran, salah satunya berkaitan dengan penyusunan bahan ajar digital yang mensupport pembelajaran abad 21.

Beberapa penelitian relevan berkaitan pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan powtoon, yaitu Purwasi et al. (2024) pengembangan e-modul interaktif menggunakan aplikasi canva dapat memfasilitasi keterampilan pemecahan masalah dan menunjukkan efektivitas pembelajaran di kelas. Ciptaningtyas et al. (2022) e-book interaktif berbasis canva sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD menghasilkan e-book valid, praktis, efektif, dan layak untuk digunakan dengan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 86%. Anjarsari et al. (2020) pengembangan media audiovisual powtoon pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar menghasilkan media layak dan menarik minat siswa serta dapat digunakan pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika. Penelitian lainnya Fitra & Maksun (2021) efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon menunjukkan media sudah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan kategori sangat baik. Selanjutnya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi canva dan powtoon pada guru sekolah dasar, yaitu Purwasi & Refianti, (2022) berkaitan workshop penggunaan aplikasi canva menunjukkan pemahaman dan kompetensi peserta dengan kriteria sangat baik. Santiari et al. (2023) berkaitan pelatihan penggunaan aplikasi canva dan powtoon menunjukkan indikator capaian adalah 100% Guru SMK Bina Madina Denpasar yang mengikuti pelatihan dapat membuat media pembelajaran dengan Canva dan Powtoon. Kegiatan lainnya Baihaqi et al. (2023) berkaitan pemanfaatan canva dan powtoon untuk peningkatan kualitas video pembelajaran bagi guru sekolah dasar menunjukkan setelah mengikuti kegiatan guru sebagai peserta pelatihan sudah dapat memanfaatkan dan mempraktekan Canva dan Powtoon dalam membuat video pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi dan beberapa penelitian dan pengabdian yang relevan yang telah dilakukan terhadap keberhasilan dalam penggunaan aplikasi canva dan powtoon dalam proses pembelajaran diperlukan kegiatan *Workshop* Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Powtoon Bagi Para Guru SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau.

2. Metode

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada guru Sekolah Dasar Negeri 41 Kota Lubuklinggau. Kegiatan PKM ini dilaksanakan berdasarkan koordinasi awal dengan Kepala SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau dan analisis permasalahan yang dilakukan pada saat melakukan observasi awal kegiatan. Melalui pelaksanaan kegiatan PKM ini diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi TIK para guru dalam mendesain bahan ajar interaktif yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Metode kegiatan PKM ini meliputi ceramah, praktek dan diskusi.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

Tahap I, berupa Koordinasi dan Analisis permasalahan

- a. Koordinasi dilakukan langsung pada mitra kegiatan ini yaitu, bersama Kepala Sekolah SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau untuk mengkonfirmasi bahwa akan dilakukan kegiatan *workshop* selama 3 hari dengan target sasaran seluruh guru SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau.
- b. Analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah Hj. Husnilawati, S.Pd. dan salah satu guru SD Negeri 41 Lubuklinggau terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas, pandangan serta pengalaman terhadap pembelajaran yang mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi serta pengalaman dalam menyusun bahan ajar interaktif.

Tahap 2, Pengembangan materi dan persiapan kegiatan

Melakukan pengembangan materi untuk menyusun dan mengembangkan materi sebagai sarana membantu dan memfasilitasi guru SD Negeri 41 Lubuklinggau dalam mengikuti *workshop*.

Tahap 3, Pelatihan Penggunaan aplikasi canva dan powtoon

Pada tahapan *workshop* dimulai dengan terlebih dahulu memberikan materi pengenalan aplikasi canva dan powtoon. Selanjutnya, pelaksanaan demonstrasi dan praktek langsung penggunaan aplikasi canva dan powtoon.

Tahap 4, Pendampingan langsung peserta pelatihan

Pendampingan kepada para peserta dilakukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam menggunakan aplikasi canva dan powtoon. Salah satu tindak lanjut dari kegiatan penggunaan aplikasi canva dan powtoon adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penguasaan TIK para guru dalam *workshop* ini, dengan mengajak para guru untuk menyusun dan mendesain langsung bahan ajar yang sudah dipersiapkan.

Tahap 5, monitoring dan evaluasi

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memberikan motivasi pada guru SD Negeri 41 Lubuklinggau untuk menggunakan aplikasi canva dan powtoon dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan memberikan instrumen angket respon atau kuesioner guru terkait penggunaan maupun pemahaman setelah mengikuti kegiatan *workshop* ini.

Tahap 6, analisis data dan pelaporan kegiatan

Angket respon yang diberikan berkaitan dengan indikator pemahaman, keterampilan dan penerapan dalam pembelajaran. Skala yang diberikan dari 1 sampai dengan 4 dengan 1(sangat tidak setuju), 2(tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju).

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Kriteria dari skor akhir dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Aspek Pemahaman Dan Keterampilan Peserta

Skor akhir (%)	Kriteria
80,00-100	Sangat baik
70,00-79,99	Baik
60,00-69,99	Cukup
0,00-59,99	Kurang

(Rohmad, 2017)

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PKM dilaksanakan selama 3 hari dari tanggal 11-13 September 2024 yang diikuti sejumlah 20 peserta. Adapun rangkaian kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan awal kegiatan dengan terlebih dahulu memberikan materi berkaitan dengan aplikasi canva dan powton hingga kegiatan feedback atau umpan balik dengan latihan penyusunan bahan ajar interaktif yang meliputi:



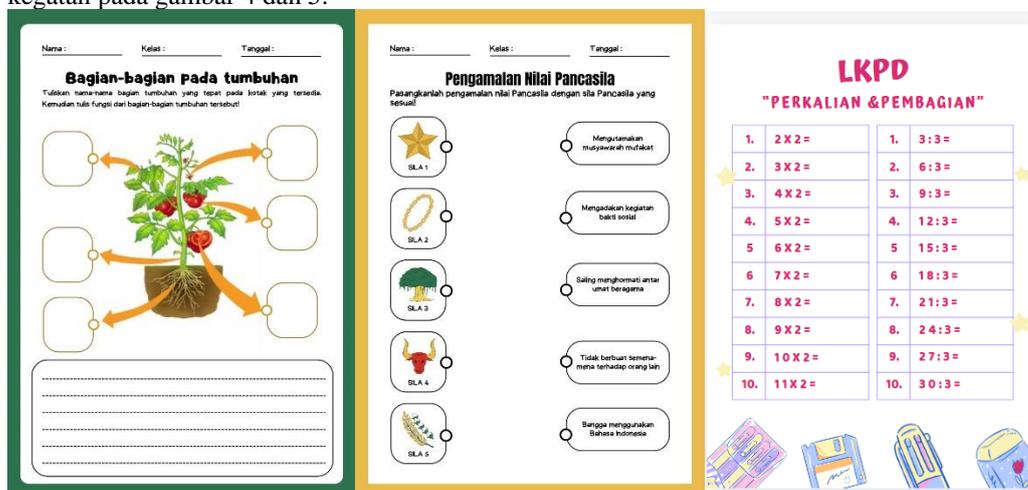
Gambar 3. Dokumentasi Pada Saat Pemaparan Materi

Materi Aplikasi canva

- 1) Pengenalan Canva: apa itu canva dan bagaimana platform ini dapat digunakan dalam pendidikan, penjelasan singkat tentang versi gratis dan pro canva, dan cara membuat akun canva dan mengakses berbagai template yang relevan untuk pendidikan.
- 2) Antarmuka Canva: menjelaskan antarmuka pengguna Canva: toolbar, template, elemen desain, dan area kerja, cara navigasi dalam Canva, termasuk cara mengakses dan memilih desain dari berbagai kategori LKPD, Bahan ajar, *Power Point*
- 3) Membuat Desain LKPD dan Materi Ajar Interaktif: Memilih dan Mengedit Template: Menunjukkan cara memilih template yang sudah ada dan mengeditnya sesuai dengan kebutuhan pelajaran (misalnya, LKPD untuk Matematika, IPA, atau Bahasa Indonesia), Desain LKPD: Menambahkan elemen-elemen penting dalam LKPD seperti:
 - a) Judul dan instruksi: Menyusun instruksi yang jelas untuk siswa dalam memahami tugas.
 - b) Soal dan tugas: Menambahkan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, isian, atau soal berbasis analisis.
 - c) Visualisasi Materi: Menggunakan gambar, grafik, dan ikon untuk menggambarkan konsep-konsep penting, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.
 - d) Interaktivitas: Mengintegrasikan elemen interaktif seperti hyperlink atau QR Code yang dapat mengarahkan siswa ke sumber daya tambahan, video penjelasan, atau kuis online.
 - e) Membuat Infografis: Menggunakan Canva untuk membuat infografis yang merangkum materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami, seperti langkah-langkah proses atau hubungan antar konsep.
 - f) Penyusunan Layout dan Tata Letak: Cara mengatur elemen-elemen dalam LKPD agar materi terlihat rapi, mudah dibaca, dan tidak membingungkan.
 - g) Menambahkan Teks dan Visual yang Menarik: Menggunakan font yang mudah dibaca dan kombinasi warna yang kontras untuk memastikan teks dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.
- 4) Kolaborasi dan Berbagi: Kolaborasi dengan Rekan Guru: Cara berkolaborasi dengan guru lain dalam satu proyek di Canva (misalnya, berbagi desain LKPD atau materi ajar untuk revisi bersama). Selanjutnya, menyimpan dan Berbagi Desain: Menyimpan LKPD dalam format PDF, PNG, atau JPEG, serta cara membagikan desain tersebut melalui email, platform e-learning, atau aplikasi seperti Google Classroom.

Materi Aplikasi Powtoon:

- 1) Pengenalan Powtoon:
 - a) Apa itu Powtoon dan bagaimana Powtoon dapat digunakan untuk membuat video animasi yang menarik dan edukatif.
 - b) Menjelaskan keuntungan menggunakan Powtoon dalam konteks pendidikan, seperti menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan menarik.
 - 2) Antarmuka Powtoon:
 - a) Pengenalan tentang antarmuka Powtoon: timeline, karakter animasi, background, teks, dan elemen multimedia.
 - b) Menunjukkan fitur dasar seperti memilih template animasi yang sudah tersedia, menambahkan teks, gambar, dan elemen lainnya untuk mendukung materi pembelajaran.
 - 3) Membuat Video Pembelajaran dengan Powtoon:
 - a) Memilih Template Video: Cara memilih template yang sesuai dengan materi pelajaran (misalnya, untuk video penjelasan, tutorial, atau video story-telling).
 - b) Menambahkan Elemen Visual: Menggunakan gambar, karakter animasi, ikon, dan grafik untuk menjelaskan konsep-konsep pelajaran secara lebih visual dan dinamis.
 - c) Menambahkan Teks dan Narasi: Menambahkan teks yang menjelaskan materi, serta menggunakan narasi (suara) atau musik latar untuk memberikan penjelasan yang lebih hidup dan menyenangkan.
 - d) Interaktivitas dalam Video: Menambahkan elemen interaktif dalam video seperti: Pertanyaan atau quiz untuk menguji pemahaman siswa. dan tautan atau QR Code dalam video untuk mengarah ke sumber materi tambahan atau website edukasi.
 - e) Animasi dan Transisi: Menggunakan animasi dan transisi antar slide atau karakter untuk membuat video lebih dinamis dan mudah diikuti.
 - 4) Membuat Video Interaktif untuk Pembelajaran:
 - a) Penjelasan Materi: Membuat video untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit, seperti proses-proses ilmiah, konsep matematika, atau fenomena sosial dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
 - b) Tugas Proyek atau Kegiatan: Membuat video yang memandu siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek berbasis pembelajaran (misalnya, video tutorial langkah demi langkah).
 - c) Membuat Video Ulasan atau Ujian: Menggunakan Powtoon untuk membuat video ulasan materi atau tes ringan yang dapat diakses oleh siswa sebagai bahan evaluasi.
 - 5) Penyimpanan dan Berbagi Video:
 - a) Cara menyimpan video yang telah dibuat dalam format MP4 atau membagikan video langsung melalui link (ke Google Classroom, YouTube, atau platform lainnya).
 - b) Menggunakan Kode QR untuk membagikan video dengan siswa atau mengintegrasikannya dalam LKPD atau tugas lainnya.
- b) Selanjutnya kegiatan praktek mandiri dengan guru diminta untuk mendesain bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi canva dan powtoon, adapun hasil bahan ajar interaktif yang sudah didesain oleh peserta kegiatan pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Hasil Produk Desain Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 5. Hasil Produk Desain Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon

Adapun hasil angket peserta setelah mengikuti kegiatan PKM dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Pemahaman dan Keterampilan Peserta

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
	Pengukuran Pemahaman Konsep	87,5%	Sangat Baik
1	Saya memahami definisi dan konsep dasar dari bahan ajar interaktif.	89%	Sangat baik
2	Saya memahami pentingnya bahan ajar interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.	91%	Sangat baik

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
3	Saya mengetahui komponen penting dalam bahan ajar interaktif yang efektif.	89%	Sangat baik
4	Saya memahami manfaat pembuatan bahan ajar interaktif berbasis visual dan animasi.	86%	Sangat baik
5	Saya memahami cara menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik.	84%	Sangat baik
6	Saya memahami cara membuat animasi pembelajaran dengan Powtoon.	86%	Sangat baik
Pengukuran Keterampilan Praktis		84%	Sangat baik
7	Saya mampu membuat desain bahan ajar interaktif dengan menggunakan Canva.	89%	Sangat baik
8	Saya dapat menggunakan fitur Canva untuk menciptakan bahan ajar yang dinamis dan interaktif.	89%	Sangat baik
9	Saya merasa nyaman menggunakan Canva dalam membuat bahan ajar setelah mengikuti workshop ini.	80%	Sangat Baik
10	Saya mampu menggunakan Powtoon untuk menambahkan animasi ke dalam bahan ajar.	80%	Sangat Baik
11	Saya dapat mengintegrasikan video animasi dari Powtoon ke dalam bahan ajar interaktif.	83%	Sangat baik
12	Saya merasa percaya diri membuat video animasi sederhana menggunakan Powtoon.	83%	Sangat baik
Penerapan dalam Pembelajaran		88,66%	Sangat baik
13	Saya berencana menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar interaktif dalam pengajaran saya.	88%	Sangat baik
14	Saya berencana menggunakan Powtoon untuk membuat animasi pembelajaran yang menarik bagi siswa.	86%	Sangat baik
15	Saya yakin bahwa bahan ajar interaktif yang dibuat dengan Canva dan Powtoon akan meningkatkan minat belajar siswa.	92%	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket pada tabel 2 indikator pemahaman peserta dalam mengikuti kegiatan menunjukkan persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik, ketrampilan peserta sebesar 84% dengan kriteria sangat baik dan penerapan dalam pembelajaran sebesar 88,66% dengan kriteria sangat baik. Hal ini juga ditandai dengan hasil produk pengerjaan praktek mandiri para peserta dalam menyusun bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi canva dan powtoon sudah sesuai dan peserta sudah memahami menggunakan template maupun fitur-fitur yang tersedia. Selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berlangsung, antusiasme yang tinggi dari para peserta terlihat jelas. Workshop yang diselenggarakan berfokus pada penyusunan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Powtoon, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menginovasi proses pembelajaran di kelas. Para peserta aktif mengikuti setiap sesi, dengan semangat untuk mempelajari cara-cara baru dalam menyusun bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami. Materi yang diberikan mencakup teknik pembuatan desain grafis untuk bahan ajar menggunakan Canva, serta pembuatan animasi dan video pembelajaran menggunakan Powtoon. Marta, et al (2023) dan Nurmalina (2022) menyatakan pelatihan media animasi powtoon dan canva dapat meningkatkan literasi digital. Para guru sangat antusias dalam mengeksplorasi kedua aplikasi tersebut, yang dapat membantu mereka menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tidak ada hambatan yang signifikan selama pelaksanaan workshop, baik dari segi teknis maupun koordinasi antara panitia dan peserta. Hal ini menunjukkan bahwa persiapan yang matang serta kerjasama yang solid antara semua pihak sangat berperan penting dalam kelancaran acara. Dengan diadakannya workshop ini, diharapkan para guru dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam menyusun bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik serta terlibat dalam proses belajar. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi perkembangan profesionalisme guru dan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa workshop untuk guru sekolah dasar dalam penyusunan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Powtoon menghasilkan hasil yang sangat baik pada masing-masing aspek pemahaman konsep peserta dengan persentase sebesar 87,5%, sementara keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut mencapai 84%, dan keinginan penerapan dalam pembelajaran menunjukkan hasil sebesar 88,66%. Hal ini menunjukkan bahwa para guru berhasil menguasai materi dan keterampilan yang diajarkan, serta diharapkan dapat mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan inovasi pembelajaran lebih kreatif dan interaktif.

Daftar Pustaka

- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Baihaqi, W. M., Putri, A. D., Mutiara, D. A., Nursaddam, M., & Izzati, F. A. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.37802/society.v3i2.263>
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87–99. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://iioehm.rcipublisher.org/index.php/iioehm/article/view/34>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *JURNAL SUNDERMANN*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Marta, R., Giatman, M., Maksum, H., & Hikmah, R. (2023). Media animasi Powtoon: meningkatkan literasi digital guru. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 952-957.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2017). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal PETIK*, 3(1), 28–32.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53.
- Pinilih, F. W., Budiharti, R., & Ekawati, E. Y. (2013). Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 1(2), 23–27.
- Pratidhina, E. (2020). Education 4 . 0 : Pergeseran pendidikan sebagai konsekuensi revolusi industri 4 . 0. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29290.1-12>
- Purwasi, L. A., Fitriyana, N., Jayati, R. D., Fitriani, L., & Irawan, B. P. (2024). *Developing Interactive E-Modules Through Canva App* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_32
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School

- Teachers. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rohmad. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian. Purwokerto: ALIMEDIA
- Salmiyanti, Darmansyah, & Desyandri. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar Salmiyanti1*,. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11424–11429.
- Santiari, N. P. L., Ramayasa, I. P., Suwastika, I. W. K., Rahayuda, I. G. S., & Hermawan, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dan Powtoon sebagai Media Pembelajaran. *Widyabhakti (Jurnal Ilmiah Populer)*, 5(3), 50–55. <https://mail.widyabhakti.stikom-bali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/view/372%0Ahttps://mail.widyabhakti.stikom-bali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/download/372/234>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436.
- Umardulis, U. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Supervisi Klinis. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 870–878. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7539>
- Yuliana, Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Development of Interactive Digital Teaching Materials with a Contextual Approach in Microeconomics Theory Courses. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46.