



Peningkatan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Genially dan Canva

Muhammad Sholeh¹, Yantoro², Sahrizal Vahlepi³, Alirmansyah⁴, Khoirunnisa⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

e-mail: muhammadsholeh@unja.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan Genially dan Canva. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 40/I Bajubang Laut, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, pada 16–18 Juli 2026 dengan melibatkan kepala sekolah dan guru sebagai mitra. Pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, pengenalan platform, praktik pembuatan media, pendampingan konsultatif secara individual dan kelompok kecil, serta evaluasi hasil karya dan refleksi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman tentang media digital, mampu menggunakan fitur dasar Genially dan Canva untuk membuat bahan ajar interaktif dan visual, serta lebih percaya diri dalam mengeksplorasi media pembelajaran secara mandiri. Keberhasilan kegiatan didukung oleh pendampingan konsultatif, kolaborasi dosen, mahasiswa, guru, dan dukungan sekolah. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu, perangkat digital, jaringan internet, serta pengalaman awal peserta. Pelatihan ini efektif memperkuat kompetensi digital guru dan perlu dilanjutkan secara berkelanjutan agar keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari.

Kata Kunci: *Kompetensi Digital, Pelatihan Guru, Genially, Canva, Media Pembelajaran.*

Abstract

This community service activity aimed to strengthen elementary school teachers' digital competence in designing teaching materials, interactive videos, and quizzes using Genially and Canva. The activity was conducted at SD Negeri 40/I Bajubang Laut, Muara Bulian District, Batanghari Regency, on 16–18 July 2026, involving the principal and teachers as community partners. The program consisted of needs identification, platform introduction, hands-on media development, individual and small-group consultative mentoring, and evaluation through participants' products and reflection. The activity showed that teachers developed a better understanding of the functions of digital learning media, were able to use basic Genially and Canva features to create interactive and visual learning materials, and demonstrated greater confidence in independently exploring digital media. Consultative mentoring, collaboration among lecturers, university students, and teachers, and school support facilitated the activity, while limited time, digital devices, internet access, and participants' initial experience with web-based applications remained challenges. The activity indicates that training accompanied by contextual mentoring can serve as a practical effort to strengthen teachers' digital competence and should be followed up so that the acquired skills can be applied sustainably in classroom learning.

Kata Kunci: *Digital Competence, Teacher Training, Genially, Canva, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Guru dituntut tidak lagi sekadar menjadi penyampai materi, tetapi juga perancang pembelajaran yang mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Tuntutan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai perancang pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari penyusunan asesmen awal, pemilihan metode, hingga penyesuaian media ajar dengan kebutuhan peserta didik. (Astuti et al., 2019; Manan, 2023)

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kesenjangan literasi digital masih banyak dialami oleh guru sekolah dasar, khususnya di daerah yang jarang mendapatkan intervensi pengembangan kapasitas berbasis teknologi. Kondisi ini teridentifikasi di SD Negeri 40/I Bajubang Laut, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Berdasarkan penelusuran awal, guru-guru di sekolah tersebut masih mengandalkan buku paket, presentasi sederhana, serta video pembelajaran yang diunduh langsung dari internet tanpa modifikasi. Guru belum berinisiatif merancang media pembelajaran secara mandiri karena keterbatasan waktu, keterampilan teknis, dan belum pernah mendapatkan pelatihan khusus terkait platform pembuatan media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pendampingan yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah dasar (Ceda & Purnomo, 2024; Fauziah et al., 2023).

Dua platform yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah Genially dan Canva. Genially memungkinkan guru menciptakan presentasi interaktif, video pembelajaran dengan elemen navigasi, serta kuis digital yang dapat diakses melalui tautan tanpa proses transfer data secara manual. Canva, di sisi lain, unggul dalam penyediaan templat desain visual yang memudahkan guru menyusun bahan ajar berupa poster, infografis, lembar kerja peserta didik, hingga modul ajar tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang tinggi. Kombinasi kedua platform ini memberi peluang bagi guru untuk menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan berpusat pada peserta didik. (Ayuningtyas et al., 2024; Putra & Afrina, 2023)

Permasalahan tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan merancang bahan ajar, video interaktif, dan kuis menggunakan Genially dan Canva bagi guru SD Negeri 40/I Bajubang Laut. Kegiatan dirancang tidak hanya untuk memperkenalkan aplikasi, tetapi juga memberi kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media sesuai kebutuhan pembelajaran dan memperoleh pendampingan ketika menghadapi kendala teknis. Dengan pola tersebut, kegiatan pengabdian diarahkan pada penyelesaian masalah nyata mitra, yaitu

keterbatasan pengalaman dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri.

Berbagai kegiatan dan kajian sebelumnya menunjukkan bahwa Genially dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media interaktif, multimedia pembelajaran, dan peningkatan keterampilan guru, sedangkan pelatihan media digital yang disertai praktik langsung membantu guru mengenal alternatif media pembelajaran yang lebih variatif (Ayuningtyas et al., 2024; Einstein et al., 2022; Lehan et al., 2023; Putra & Afrina, 2023; Rahayu et al., 2023; Rusmining et al., 2024). Dalam kegiatan PkM ini, Genially dipadukan dengan Canva agar guru memperoleh pengalaman merancang media dari dua sisi yang saling melengkapi, yaitu interaktivitas dan visualisasi. Pendampingan konsultatif juga digunakan agar peserta dapat memperoleh bantuan sesuai kesulitan masing-masing selama praktik.

Berdasarkan kebutuhan mitra tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru mengenai pemanfaatan Genially dan Canva dalam pembelajaran; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam merancang bahan ajar, video interaktif, dan kuis digital; serta (3) mendorong kepercayaan diri dan kemandirian guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang berorientasi pada praktik langsung. Rangkaian kegiatan disusun berdasarkan kondisi awal mitra dan diarahkan agar peserta tidak hanya memahami fungsi platform, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk kebutuhan kelas. Secara umum, kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, pelatihan penggunaan Genially dan Canva, pendampingan konsultatif, dan evaluasi kegiatan.

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 40/I Bajubang Laut, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi pada tanggal 16, 17, dan 18 Juli 2026. Mitra kegiatan adalah kepala sekolah dan guru SD Negeri 40/I Bajubang Laut yang mengikuti rangkaian pelatihan. Tim pelaksana melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi. Keterlibatan pihak sekolah sejak tahap awal dimanfaatkan untuk menyesuaikan materi dan bentuk pendampingan dengan kemampuan awal serta kebutuhan peserta.

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan melalui pengamatan awal dan dialog dengan pihak sekolah mengenai pemanfaatan media pembelajaran. Informasi pada tahap ini menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan buku paket, presentasi sederhana, dan video dari internet. Berdasarkan kondisi tersebut, materi pelatihan difokuskan pada pengenalan antarmuka Genially dan

Canva, pemilihan templat, pengaturan tata letak dan elemen visual, pembuatan presentasi interaktif, penyisipan tombol navigasi, integrasi video, serta pembuatan kuis digital.

Pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi singkat yang dilanjutkan dengan praktik langsung. Pada tahap pendampingan konsultatif, fasilitator mendampingi peserta secara individual maupun dalam kelompok kecil sehingga kesulitan teknis dapat ditangani sesuai kebutuhan masing-masing guru. Peserta diarahkan untuk menyelesaikan produk sederhana, antara lain presentasi interaktif berbasis Genially yang dilengkapi kuis evaluasi serta poster dan lembar kerja peserta didik menggunakan Canva. Selama proses tersebut, peserta memperoleh umpan balik untuk memperbaiki hasil karya.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengamatan selama proses praktik, penilaian terhadap hasil karya peserta, lembar refleksi, serta umpan balik dari kepala sekolah dan guru. Evaluasi difokuskan pada perubahan pemahaman terhadap fungsi media digital, kemampuan menggunakan fitur dasar Genially dan Canva, kepercayaan diri peserta saat mengeksplorasi platform, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan pendampingan lanjutan agar keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal dan Permasalahan Mitra

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 40/I Bajubang Laut sebagian besar masih mengandalkan buku paket, presentasi sederhana menggunakan Microsoft PowerPoint, serta video pembelajaran yang diunduh dari internet tanpa modifikasi lanjutan. Guru juga menyampaikan bahwa mereka belum pernah mendapatkan pelatihan khusus mengenai platform pembuatan media pembelajaran interaktif seperti Genially maupun Canva. Kondisi ini menjadi dasar dalam menentukan materi, tingkat kesulitan praktik, dan pola pendampingan agar kegiatan benar-benar sesuai dengan kebutuhan awal peserta (Kuntarto & Sholeh, 2022; Rusmining et al., 2024).

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara bertahap selama tiga hari, yaitu pada tanggal 16, 17, dan 18 Juli 2026, dengan melibatkan kepala sekolah, guru, serta tim pelaksana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi. Pelatihan diawali dengan pengenalan antarmuka Genially dan Canva, kemudian dilanjutkan dengan praktik membuat bahan ajar sederhana. Pada Genially, guru mempraktikkan penyusunan presentasi interaktif, penyisipan tombol navigasi, penambahan pertanyaan pada video, dan pembuatan kuis digital. Pada Canva, guru berlatih memilih templat, mengatur tata letak, serta menambahkan elemen grafis untuk mendukung penyajian materi pembelajaran.

Setiap sesi diselingi dengan tanya jawab dan pendampingan langsung sehingga guru dapat segera mempraktikkan materi dan memperoleh umpan balik dari fasilitator. Pendampingan dilakukan secara individual maupun dalam kelompok kecil. Pola ini membantu guru yang mengalami kesulitan teknis memperoleh bantuan yang lebih spesifik. Dalam proses praktik, sebagian guru berhasil menuntaskan presentasi interaktif berbasis Genially yang dilengkapi kuis evaluasi, sedangkan guru lainnya berhasil menyusun poster dan lembar kerja peserta didik menggunakan Canva yang siap dikembangkan lebih lanjut untuk pembelajaran.

Pada akhir rangkaian kegiatan, peserta diminta meninjau kembali hasil karya dan mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman selama pelatihan. Refleksi dan pengamatan selama praktik memperlihatkan perubahan sikap dari kondisi awal yang cenderung bergantung pada media konvensional menjadi lebih aktif mengeksplorasi fitur digital, termasuk animasi dan integrasi video ke dalam presentasi interaktif. Evaluasi produk juga memberikan gambaran tentang kemampuan peserta menerapkan fitur yang telah dipraktikkan selama kegiatan.

Capaian Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Berdasarkan hasil karya, pengamatan selama praktik, dan refleksi peserta, capaian kegiatan terlihat pada tiga aspek utama. Pertama, aspek pengetahuan: guru memperoleh pemahaman baru mengenai fungsi dan potensi Genially dan Canva sebagai sarana penyusunan bahan ajar interaktif dan visual. Kedua, aspek keterampilan teknis: guru mampu memilih templat, memasukkan materi, mengatur tata letak, menambahkan elemen visual, serta menyusun kuis dan video interaktif dengan pendampingan. Ketiga, aspek sikap: guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital serta tidak hanya bergantung pada buku paket atau materi yang telah tersedia.

Capaian tersebut sejalan dengan berbagai temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dapat mendorong guru menjadi perancang pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Ayuningtyas et al., 2024; Putra & Afrina, 2023; Rahayu et al., 2023). Dalam konteks kegiatan ini, perubahan pada kepercayaan diri menjadi hal penting karena kemampuan teknis yang diperoleh selama pelatihan perlu diikuti keberanian guru untuk mencoba, memodifikasi, dan mengembangkan media secara mandiri setelah kegiatan selesai.

Faktor Pendukung dan Kendala Pelaksanaan

Evaluasi kegiatan menunjukkan beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pelatihan, yaitu pendampingan konsultatif yang dilakukan secara personal, kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru di lapangan, serta antusiasme guru yang terlihat dari keaktifan bertanya dan mengeksplorasi fitur di luar materi yang disampaikan. Dukungan kepala sekolah dalam memfasilitasi waktu dan tempat pelatihan juga menjadi faktor penting yang memperlancar kegiatan.

Di sisi lain, terdapat sejumlah kendala, antara lain keterbatasan waktu guru dalam mengikuti seluruh rangkaian secara optimal, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet yang memadai, serta pengalaman awal sebagian guru yang masih terbatas dalam menggunakan aplikasi berbasis web. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru melalui kegiatan PkM memerlukan dukungan infrastruktur dan pendampingan lanjutan agar keterampilan yang diperoleh tidak berhenti setelah kegiatan selesai (Manakane et al., 2023; Rusmining et al., 2024).

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan yang dipadukan dengan pendampingan konsultatif membantu guru mempelajari penggunaan media digital secara lebih kontekstual. Rangkaian kegiatan mulai dari identifikasi kebutuhan, praktik teknis, pendampingan individual, hingga evaluasi reflektif memberi ruang bagi guru untuk mencoba fitur secara langsung dan memperoleh bantuan sesuai kendala yang dihadapi. Pola ini relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai perancang pembelajaran yang aktif dan reflektif (Sholeh & Rosmalinda, 2024; Yantoro & Sholeh, 2023).

Dalam kegiatan ini, Genially dan Canva digunakan secara saling melengkapi. Genially memperkuat dimensi interaktivitas melalui navigasi, integrasi video, dan kuis, sedangkan Canva membantu guru menyusun tampilan visual bahan ajar dengan lebih mudah. Perpaduan keduanya memberi pilihan strategi yang lebih luas bagi guru dalam menyesuaikan media dengan karakteristik materi dan peserta didik. Keberlanjutan pemanfaatannya tetap bergantung pada dukungan sekolah terhadap akses internet dan perangkat serta adanya ruang bagi guru untuk terus berlatih dan berbagi praktik baik (Mutiarra & Sutisna, 2024; Rahayu et al., 2023).

Meskipun capaian kegiatan menunjukkan perkembangan positif, pelatihan dilaksanakan dalam waktu tiga hari sehingga penguatan keterampilan masih membutuhkan tindak lanjut. Keterbatasan perangkat dan jaringan internet juga perlu menjadi perhatian apabila kegiatan serupa dilaksanakan kembali. Tindak lanjut dapat diarahkan pada pendampingan berkala, praktik pengembangan media berdasarkan materi yang benar-benar akan diajarkan, serta berbagi hasil karya antarguru agar penggunaan Genially dan Canva semakin terintegrasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan Genially dan Canva di SD Negeri 40/I Bajubang Laut telah membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Pelaksanaan yang mencakup identifikasi kebutuhan, praktik langsung, pendampingan konsultatif, dan evaluasi memberi kesempatan kepada peserta untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dan visual sesuai kemampuan awal mereka. Pendampingan, kolaborasi lintas pihak, antusiasme guru, dan dukungan sekolah

menjadi faktor pendukung utama, sedangkan keterbatasan waktu, perangkat, jaringan internet, dan pengalaman awal menggunakan aplikasi berbasis web menjadi kendala yang perlu diantisipasi. Agar hasil kegiatan berkelanjutan, diperlukan pendampingan lanjutan dan kesempatan bagi guru untuk terus mempraktikkan serta mengembangkan Genially dan Canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 469–473.
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Genially untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Ceda, K. A., & Purnomo, H. (2024). Kesulitan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran (modul ajar) Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1), 40–51. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2555>
- Einstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fauziah, K., Bastian, N., & Zakiyyah. (2023). Self directed learning berbasis literasi digital pada pandemi Covid-19. *Jurnal Integrated Science Education*, 1(1), 26–31.
- Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot bagi guru SDN 111/I Muara Bulian. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 74–81.
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. E. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, F. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 25.
- Manakane, S. E., Wlary, A., & Matitaputty, J. K. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Genially sebagai media pembelajaran inovatif berbasis digital bagi guru SMP Negeri 6 Inamosol. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera*, 2(4), 27–36. <https://doi.org/10.59059/jpmis.v2i4.587>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam dan perkembangan teknologi: Menggagas harmoni dalam era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73.
- Mutiara, D., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan media berbasis Genially dalam pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka pada IPAS kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 16.
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of Genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas*, 6(2), 138–151.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Prima:*

Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat, 2(3), 270–277.
<https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>

Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan platform Genially sebagai upaya peningkatan keterampilan mengajar guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284–290.
<https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.4312>

Sholeh, M., & Rosmalinda, D. (2024). Pendampingan rancangan asesmen formatif kerangka backward design dalam konsep understanding by design Kurikulum Merdeka. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service Sasambo)*, 6(3), 592–600.

Yantoro, & Sholeh, M. (2023). Sosialisasi model pembelajaran Kurikulum Merdeka di SDIT Aulia, Muara Bulian. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 118–125.