

Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Powerpoint*, *Wordwall*, dan *Canva* di SD Negeri Mentor 2

Husni Mubaroq, Ribut Prastiwi Sriwijayanti*, Rina Nasyiatul Laily
Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia

*Corresponding Author: nasyiatulrina@gmail.com

Dikirim: 13-08-2025; Direvisi: 17-09-2025; Diterima: 19-09-2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. Program ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengembangkan serta mengaplikasikan media digital guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif di kelas. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan pembuatan media, demonstrasi penggunaan, pendampingan langsung di kelas. Kegiatan ini diikuti oleh guru SD Negeri Mentor 2 dengan pendekatan partisipatif, sehingga guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga aktif berlatih dan mengimplementasikan media yang diperkenalkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dan rasa percaya diri guru dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran interaktif. Guru mampu mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran dengan lebih baik sehingga mendukung terciptanya suasana kelas yang lebih menarik dan terarah. Implikasi dari kegiatan ini adalah meningkatnya literasi digital dan kompetensi profesional guru, serta tersedianya media pembelajaran praktis yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk mendukung pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pelatihan guru; Pendampingan; Media Pembelajaran Interaktif; Kompetensi Digital

Abstract: This community service activity aims to improve teachers' competence in using interactive learning media based on PowerPoint, Wordwall, and Canva at SD Negeri Mentor 2. The program was designed to provide training and mentoring for teachers in developing and applying digital media to support more effective classroom learning. The methods applied include needs analysis, training sessions on media development, demonstration of media use, classroom mentoring. The activity involved teachers of SD Negeri Mentor 2 through a participatory approach, ensuring that they were not only recipients of training but also actively practiced and implemented the media introduced. The results showed an increase in teachers' skills and confidence in creating and applying interactive learning media. Teachers were able to integrate digital tools into their teaching more effectively, making classroom activities more engaging and structured. The implication of this program is the improvement of teachers' digital literacy and professional competence, as well as the availability of practical media that can be continuously utilized to support innovative learning at the elementary school level.

Keywords: Teacher Training, Mentoring, Interactive Learning Media, Digital Competence

PENDAHULUAN

Pada era pendidikan modern, guru dituntut memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Peran guru tidak lagi sebatas penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membantu siswa aktif berpartisipasi dalam

pembelajaran. Pendidikan adalah pondasi penting dalam membentuk karakter dan keterampilan generasi muda, yang nantinya akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pihak sekolah secara aktif mendukung penggunaan alat-alat teknologi seperti Powerpoint, Wordwall, dan Canva untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Adiba dkk,2023). Dengan menggunakan teknologi sebagai alat bantu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan siswa melalui aktivitas langsung, seperti kuis interaktif dan tugas berbasis desain visual (Andriyani dkk,2025).

Pemanfaatan media interaktif seperti PowerPoint, Wordwall, dan Canva menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Ayu dkk., 2024). Namun demikian, sebagian guru sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan keterampilan digital, khususnya dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini membuat proses pembelajaran kurang maksimal dan cenderung monoton.

Menurut pendapat UNESCO (2021) menegaskan bahwa integrasi teknologi dan kompetensi digital pendidik merupakan faktor penting dalam peningkatan mutu pembelajaran di era digital dalam pendidikan dasar dapat memperluas akses informasi dan mendorong pembelajaran mandiri yang bermakna, sehingga penting bagi sekolah untuk memperkuat fasilitas digital dan pelatihan literasi media.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan. Powerpoint membantu penyajian materi secara visual dan terstruktur; Wordwall menyediakan kuis dan permainan edukatif yang memicu keterlibatan siswa; sementara Canva memungkinkan pembuatan materi visual kreatif yang menarik minat baca dan mempermudah pemahaman. Agar pemanfaatan media ini efektif, guru memerlukan pendampingan dan pelatihan agar mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa sekaligus meningkatkan literasi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *PowerPoint*, *WordWall*, dan *Canva*. *PowerPoint* dapat membantu guru menyajikan materi secara visual dan terstruktur; *WordWall* menyediakan kuis dan permainan edukatif yang memacu keterlibatan siswa; sedangkan *Canva* memungkinkan pembuatan materi visual kreatif yang menarik minat baca dan mempermudah pemahaman.

Agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat berjalan optimal, guru memerlukan pendampingan agar memiliki keterampilan teknis sekaligus rasa percaya diri dalam menggunakannya. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Mentor 2 masih menghadapi kendala, terutama keterbatasan kemampuan digital dalam merancang dan menerapkan media berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan potensi teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini penting dilaksanakan untuk membantu guru meningkatkan kompetensi digital mereka. Program ini dirancang melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung penggunaan PowerPoint, Wordwall, serta Canva sehingga guru mampu mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif secara mandiri. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan permasalahan keterbatasan kompetensi digital guru dapat



teratasi dan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, efektif, serta relevan dengan kebutuhan siswa.

KAJIAN TEORI

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai tujuan yang valid untuk meningkatkan ketercapaian belajar siswa melalui pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok. Tujuan pemanfaatan media seperti menyampaikan informasi (To Inform) sebagaimana yang sudah diuraikan pada pokok bahasan media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima.

Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif. Variatif atau beragamnya penggunaan media akan mampu memediasi peserta didik yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik. Adapun tujuan lainnya yaitu memotivasi (to motivate) dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Menciptakan aktivitas belajar (to learn) Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan "meaningful learning experience", yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar "learning experience" pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan "learning experience" yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas sehingga perlunya meningkatkan kemampuan literasi agar tercapainya tujuan pembelajaran.



Meningkatkan kemampuan literasi digital siswa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki beberapa manfaat Dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa :

1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran: Penggunaan media interaktif dan multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Mengaktifkan semua indera siswa: Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis.
3. Meningkatkan motivasi peserta didik: Media pembelajaran yang menarik dan informatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
4. Memperluas jangkang mengajar: Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mencapai lebih banyak siswa di lebih lama waktu, mengurangi beban kerja dan biaya pendidikan.

Lebih jauh, media digital juga membantu guru memperkaya variasi pembelajaran. PowerPoint, Wordwall, dan Canva merupakan contoh media yang mudah digunakan serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Reinita dan Sспен (2024) mengungkapkan bahwa Wordwall mampu memotivasi siswa melalui kuis interaktif, sementara Canva efektif dalam memperkuat tampilan visual materi pelajaran.

Selain itu, UNESCO (2021) menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dasar untuk memperluas akses informasi dan mendorong pembelajaran mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya memperkaya metode mengajar, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan abad ke-21.

Kompetensi Digital Guru

Keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi utama yang wajib dimiliki guru di era pendidikan modern. Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan perangkat digital yang mendukung perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pembelajaran. Judijanto (2024) menegaskan bahwa literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran yang terjadi di kelas.

Sayangnya, tidak semua guru sekolah dasar memiliki keterampilan digital yang memadai. Hal ini seringkali membuat pembelajaran menjadi kurang variatif. Rahayuningsih dan Rijanto (2022) menekankan perlunya program peningkatan kapasitas guru dalam bidang teknologi, baik melalui pelatihan maupun pendampingan berkelanjutan.

Upaya peningkatan kompetensi digital juga berfungsi untuk membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola teknologi. Dengan cara ini, kompetensi digital tidak hanya menjadi keterampilan teknis, melainkan juga bagian dari keahlian pedagogis yang menunjang pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual.

Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pemanfaatan Media Interaktif

Upaya pelatihan yang disertai dengan pendampingan terbukti menjadi pendekatan yang tepat dalam membantu guru menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut Listiaji dan Subhan (2021), pendampingan mempercepat proses adaptasi guru terhadap media digital sekaligus memberikan solusi langsung terhadap kendala teknis yang muncul.

Tidak hanya itu, pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan juga memastikan guru benar-benar menerapkan hasil pelatihan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Syabrina dkk. (2024) menjelaskan bahwa proses



pendampingan mampu mendorong guru untuk terus berinovasi dalam menggunakan media digital secara konsisten.

Dengan adanya pelatihan dan pendampingan ini, guru diharapkan mampu merancang, mengembangkan, serta mengimplementasikan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint, Wordwall, dan Canva secara mandiri. Program ini sejalan dengan tujuan utama pengabdian kepada masyarakat, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus memperkuat profesionalisme mereka dalam proses pembelajaran.

Powerpoint sebagai Media Pembelajaran

Powerpoint memadukan teks, gambar, grafik, dan video, sehingga penyampaian materi menjadi lebih hidup dan mudah dipahami. Fitur hyperlink dan kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, guru dapat mengatur tempo pembelajaran sesuai.

Wordwall untuk Pembelajaran Interaktif

Wordwall memudahkan pembuatan kuis, permainan edukatif, dan aktivitas lain yang meningkatkan partisipasi siswa. Desainnya yang sederhana dan dapat diakses online membuat siswa dapat diakses online membuat siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas ini efektif untuk meningkatkan motivasi dan membantu mengingat informasi secara menyenangkan.

Canva sebagai Alat Desain Pembelajaran Visual

Canva memudahkan pembuatan poster, infografik, dan materi visual lain yang memperkaya pembelajaran. Guru dapat membuat materi yang tidak hanya menarik tetapi informatif, sementara siswa dapat dilibatkan dalam pembuatan karya visual untuk memperdalam pemahaman sekaligus melatih kreativitas.

METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Mentor 2 pada bulan Juli–Agustus 2025 dengan melibatkan guru kelas sebagai peserta utama. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Analisis kebutuhan: pemetaan kondisi awal terkait kemampuan guru dalam penggunaan media digital.
2. Pelatihan: penyampaian materi teknis terkait pemanfaatan PowerPoint, Wordwall, dan Canva.
3. Demonstrasi dan praktik: guru diberi kesempatan untuk mencoba langsung pembuatan media interaktif.
4. Pendampingan : bimbingan intensif kepada guru saat mengimplementasikan media dalam pembelajaran.
5. Evaluasi: dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan diskusi untuk menilai dan diskusi untuk menilai keterampilan guru setelah kegiatan.

Alokasi dan Waktu

Pelatihan ini dirancang dalam tiga kali pertemuan, dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Materi yang diberikan selama kegiatan pelatihan meliputi :



Tabel 1. Materi Pelatihan Guru dalam Penggunaan Media Interaktif

Tanggal	Pertemuan	Materi Pelatihan
30 Juli 2025	1	Pengenalan media interaktif (PowerPoint, Wordwall, dan Canva) serta prinsip penggunaannya dalam pembelajaran.
31 Juli 2025	2	Workshop pembuatan media interaktif: desain slide PowerPoint yang menarik dan penyusunan kuis dengan Wordwall.
01 Agustus 2025	3	Praktik implementasi media pembelajaran digital di kelas serta pendampingan penggunaan Canva untuk materi visual.

Setelah tahapan kegiatan pengabdian dilakukan, kegiatan dilanjutkan melakukan evaluasi hasil belajar siswa dan kegiatan pengabdian di Sekolah Dasar Negeri Mentor 2 Kecamatan Sumberasih.

Teknik dan Alat yang Digunakan

Teknik yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi ceramah interaktif, workshop yang dipadukan dengan diskusi kelompok, demonstrasi penggunaan media digital, serta pendampingan baik secara individual maupun dalam kelompok kecil. Sementara itu, alat dan media yang digunakan dalam mendukung kegiatan meliputi laptop atau komputer sekolah, proyektor dan layar presentasi, serta koneksi internet yang memadai

Kegiatan ini difokuskan untuk memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kontekstual dan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Dengan pendekatan praktik langsung, diharapkan guru dapat menerapkan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran di kelas secara mandiri dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program yang dijalankan memberikan dampak nyata berupa peningkatan keterampilan digital para guru. Mereka lebih percaya diri dalam menyusun materi interaktif menggunakan PowerPoint, merancang kuis dengan Wordwall, serta membuat desain pembelajaran visual melalui Canva.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mengubah pola pembelajaran menjadi lebih variatif dan partisipatif. Guru mulai terbiasa memanfaatkan media digital untuk memperkaya metode mengajar sehingga suasana kelas lebih menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Listiaji & Subhan (2021) bahwa peningkatan literasi digital guru memiliki pengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran.

Pendampingan yang diberikan secara berkelanjutan juga sangat bermanfaat. Guru dapat berdiskusi mengenai kendala yang mereka hadapi dan mendapatkan solusi langsung. Temuan ini mendukung hasil penelitian Syabrina dkk. (2024) yang menegaskan bahwa pendampingan berperan penting dalam memunculkan inovasi pembelajaran berbasis media digital

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Metode Survey

Tim pengabdian melakukan observasi awal untuk memetakan kondisi pembelajaran, ketersediaan fasilitas, serta tingkat literasi siswa. Informasi ini menjadi dasar perencanaan kegiatan.





Gambar 1. Observasi bersama kepala sekolah

2. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah interaktif dan demonstrasi penggunaan media digital. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai pemanfaatan PowerPoint, Wordwall, dan Canva kepada guru. Peserta terlihat aktif mengikuti pelatihan, baik dengan memperhatikan pemaparan materi maupun mencoba langsung praktik melalui perangkat laptop yang tersedia. Mengenalkan penggunaan media interaktif



Gambar 2. Dokumentasi Tahap Pelatihan Guru dalam Penggunaan Media Interaktif

3. Demonstrasi dan Praktik

Pada tahap ini, guru diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung penggunaan media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara membuat materi presentasi dengan PowerPoint, menyusun kuis digital menggunakan Wordwall, serta mendesain bahan ajar visual melalui Canva. Guru kemudian mempraktikkan langkah-langkah tersebut dengan bimbingan fasilitator sehingga memperoleh pengalaman langsung dalam pembuatan media.



Gambar 3. Dokumentasi Tahap Demonstrasi dan Praktik Media Interaktif

4. Pendampingan

Tim pengabdian melakukan pendampingan baik secara individu maupun kelompok kecil. Guru didampingi dalam mengimplementasikan media yang telah dibuat ke dalam proses pembelajaran di kelas, sekaligus diberikan solusi jika menghadapi kendala teknis.



Gambar 4. Dokumentasi Pendampingan

Dampak positif yang terlihat adalah mulai tumbuhnya kolaborasi antara guru kelas dengan siswa dalam memanfaatkan powerpoint sebagai penunjang pembelajaran. Guru-guru kini dapat dengan mudah merekomendasikan materi pelajaran sesuai tema pembelajaran di kelas, bahkan beberapa guru sudah mulai menerapkan metode pembelajaran ke dalam materi yang mereka bagikan kepada siswa. Hal ini tentu sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar. Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan agar guru dapat mengintegrasikan media ini secara mandiri ke dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri Mentor 2 memberikan hasil yang menggembirakan dan berdampak nyata pada peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Setelah powerpoint, wordwall, dan canva diterapkan, akses terhadap media pembelajaran menjadi jauh lebih mudah dan tidak lagi terbatas oleh internet yang kurang memadai. Hal ini secara langsung memperluas jangkauan literasi, mendukung proses belajar mandiri.

Keberadaan media pembelajaran ini juga mendorong perubahan perilaku di lingkungan sekolah. Guru-guru mulai terbiasa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya mengarahkan siswa untuk belajar lewat powerpoint, tetapi siswa juga aktif menjawab dan antusias mengikuti pembelajaran. Sementara itu, guru yang sebelumnya belum mengelola platform digital kini telah mampu mengunggah konten baru, menata tampilan *Powerpoint* serta memperbarui koleksi secara mandiri. Hal ini menandai peningkatan kompetensinya.

Dengan demikian, hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat ini tidak hanya berhasil menghadirkan powerpoint, wordwall, dan canva yang dapat memperluas akses literasi bagi siswa SD Negeri Mentor 2, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola teknologi untuk mendukung pembelajaran. Program ini diharapkan dapat terus berkembang, dengan adanya pembaharuan metode pembelajaran secara rutin dan

penyelenggaraan pelatihan lanjutan agar keberadaan media pembelajaran benar-benar menjadi pusat literasi yang hidup dan relevan mengikuti perkembangan zaman. Lebih jauh, model penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi ini dapat menjadi inspirasi bagi sekolah dasar lain dalam upaya membangun budaya literasi yang adaptif terhadap era digital

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di SD Negeri Mentor 2 telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi siswa. Berdasarkan hasil observasi penerapan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka, penggunaan media seperti *PowerPoint*, *WordWall*, dan *Canva* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penerapan ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi melalui berbagai aktivitas berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa lebih termotivasi dan aktif, yang tercermin dari peningkatan antusiasme dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif kini menjadi lebih terlibat, dengan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dan memahami materi lebih baik melalui media visual dan interaktif. Namun, meskipun pendampingan ini telah memberikan banyak manfaat, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi di rumah siswa dan keterampilan digital guru masih perlu diatasi. Oleh karena itu, kebijakan sekolah perlu terus mendukung penyediaan infrastruktur yang lebih baik dan pelatihan yang lebih intensif untuk guru. Dengan dukungan yang lebih besar terhadap teknologi, pembelajaran di SD Negeri Mentor 2 dapat terus berkembang untuk menghasilkan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SD Negeri Mentor 2 atas partisipasi dan kerjasamanya selama proses penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada rekan sejawat, keluarga, dan semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data, analisis, serta penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran interaktif berbasis teknologi di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>



- Dariyatul Aini, S., & Amalia, L. (n.d.). *Pendampingan Mahasiswa Kampus Mengajar sebagai Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka di SD Negeri Campus Teaching Student Mentoring as an Implementation of Independent Learning Independent Campus in Public Elementary Schools*. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i3.1714>
- Judijanto, L. (2024). *Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia*. 2(02), 50–60. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02>
- Listiaji, P., & Subhan, S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL PADA KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) CALON GURU. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 107–116. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1948>
- Pembinaan, D., Dasar, S., Jenderal, D., Dasar, P., Menengah, D., Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. (n.d.). *GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SEKOLAH SEKOLAH DASAR*.
- Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan, U., Bilqies Andriyani, N., & Estuningsih, K. (2025). Pancasila Kelas X-8 melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3).
- Putri Wahyu Romadhona, D., Nurachmana, A., Ade Christy, N., & Mingvianita, Y. (2023). Implementasi dan Problematika Gerakan Literasi di SD Negeri 2 Palangka. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Rahayuningsih, S., & Rijanto, A. (2022). Upaya Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah sebagai Pemimpin Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak di Nganjuk. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(02), 120–126. <https://doi.org/10.46772/jamu.v2i02.625>
- Reinita, R., & Sепен, A. P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379>
- Syabrina, M., Norfaujiah, N., Hasanah, U., & Fitriyanur, W. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Books Desain Canva, Web Terintegritas Canva dan Evaluation Menggunakan Wordwall. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4). <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i4.3>
- Toharudin, M., Sari, H. K., Pranoto, B. A., & Fitri, R. M. (2021). Literacy Culture and Digital Literacy in Elementary Schools. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 175–190. <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i2.2916>
- Transformasi_Pembelajaran_di_Era_Digital_Penerapan_250813_100020. (n.d.).
- Utami, A. P., Putra, N. P., & Marlina, N. N. (2024). *Penggunaan Multimedia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SDN Pelandakan 2*. 01(03).
- Zuhriyah, A., & Rista Harimurti, E. (2023). PENDAMPINGAN BELAJAR SISWA DALAM MEMAHAMI LINGKUNGAN UNTUK MEWUJUDKAN BUDAYA LINGKUNGAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).



- Listiaji, P., & Subhan. (2021, Juni). Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 107-116.
- Reinita, & Sспен, A. P. (2025, Januari). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534-538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379>
- Resti, Wati, R. A., Ma'rif, S., & Syarifuddin. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI ALAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3). 10.35931/am.v8i3.3563
- Zahra, S., Permata, N., Komaruddin, M., Triana, L., Astuti, D., Jannah, M., Mulyana, N., & Aulia, C. E. (2025). Membangun Budaya Literasi di Sekolah Dasar Melalui Cerita dan Dongeng di Kelas Lima SDN Pasuluhan. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(6), 1193-1999. 10.46306/jabb.v6i2.1866

