ABDI KAMI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Publisher:
Lembaga Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
UNIVERSITAS ISLAM IBRAHIMY BANYUWANGI
E-ISSN: 2654-6280
P-ISSN: 2654-606X

ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 09, Number 02 (2026) : 338-351
Available online at https://ejournal.uniib.ac.id/index.php/Abdi_Kami/

Pendampingan Kelompok Kerja Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Eka Ramiati[1], Imam Wahyono[2], Gadis Yuli Adelia[3], Ahmad Nur Efendi[4], Deva Putri Cahya Leksana[5], Luthfia Firda Nabila[6], Jauharul Latifah[7], Viya Vinan Khisisa[8]
Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia
e-mail:, ekaramiati@uniib.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Published:
August 31, 2026	October 26, 2026	October 28, 2026	October 31, 2026

*Corresponding author

Abstract

Teachers in the Teacher Working Group (KKG) in Kepundungan Village face limitations in digital literacy due to the lack of systematic IT training and continuous post-training support, resulting in teaching media that tends to be monotonous, text-oriented, and lacking in variety. This community service activity aims to enhance KKG teachers' digital competence through the use of Canva for visual design, PowerPoint and Gamma AI for interactive presentations, and Baamboozle for gamifying learning evaluations. The activity was carried out using a Participatory Action Research (PAR) approach combined with descriptive research, involving 20 teacher representatives from primary schools and madrasahs in Kepundungan Village through three stages: preparation, implementation, and evaluation, with data collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was done together with the teachers through stages like identifying problems, planning actions, carrying out mentoring, observing, and reflecting together. We made sure the data was solid by checking sources and methods and confirming results with the participants (member checking) to make sure the findings matched the teachers' experiences and situations during mentoring. The results showed that teachers got better at understanding digital learning media, learned more about the different apps they can use, grew in confidence, and were brave enough to try making learning media on their own, even though these achievements are still at a basic level, so they'll need ongoing support to keep it going in the classroom.

Keywords: *Canva, PowerPoint, Baamboozle, Digital Learning Media*

Abstrak

Guru anggota Kelompok Kerja Guru (KKG) di Desa Kepundungan menghadapi keterbatasan literasi digital akibat minimnya pelatihan teknologi informasi secara

Copyright © 2026 The Author(s).
This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

sistematis dan pendampingan berkelanjutan pascapelatihan, sehingga media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, berorientasi teks, dan kurang variatif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru KKG melalui pemanfaatan Canva untuk desain visual, PowerPoint dan Gamma AI untuk presentasi interaktif, serta Baamboozle untuk gamifikasi evaluasi pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang dipadukan dengan penelitian deskriptif, melibatkan 20 guru perwakilan jenjang SD dan MI se-Desa Kepundungan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara partisipatif melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan pendampingan, observasi, dan refleksi bersama guru. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik serta konfirmasi hasil kepada peserta (member checking) untuk memastikan kesesuaian temuan dengan kondisi dan pengalaman guru selama kegiatan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru mengenai konsep media pembelajaran digital, bertambahnya pengetahuan mengenai variasi aplikasi yang dapat digunakan, tumbuhnya kepercayaan diri, serta keberanian guru untuk mencoba membuat media pembelajaran secara mandiri, meskipun capaian tersebut masih berada pada tahap adopsi dasar sehingga diperlukan pendampingan lanjutan untuk mendukung keberlanjutan penerapannya di kelas.

Kata Kunci: *Canva; PowerPoint; Baamboozle; Kelompok Kerja Guru; Media Pembelajaran Digital*

INTRODUCTION

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut guru merancang media pembelajaran interaktif-kontekstual berbasis digital. Semakin mendesak sejak pandemi COVID-19 mempercepat adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi berlanjut pasca-pandemi seiring Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran variatif-terpusat pada siswa. Kajian menunjukkan rendahnya kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi menjadi kendala digitalisasi pembelajaran di berbagai daerah (Rizal et al., 2023). Semakin nyata di pedesaan, keterbatasan pendampingan berkelanjutan menyebabkan media pembelajaran monoton dan berorientasi teks (Ristiawan et al., 2023). Sehingga pentingnya penguatan kompetensi digital melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan.

Di berbagai *platform* digital, Canva dikenal sebagai aplikasi desain materi dan video pembelajaran kreatif (Annajmi et al., 2026). *PowerPoint* tetap menjadi media presentasi populer. Namun, perlu dioptimalkan melalui integrasi Canva agar lebih interaktif dan menarik (Ristiawan et al., 2023). Sedangkan, Baamboozle platform kuis berbasis permainan evaluasi maupun *ice breaking* secara kolaboratif, menarik dan menyenangkan, disertai pembuatan akun dan soal yang sederhana (Amalinda,

2024). Ketiganya berpotensi menjawab kebutuhan guru terhadap media pembelajaran utuh, mulai penyampaian materi hingga evaluasi.

Menurut Basir dalam Sanisah et al., (2023) Kelompok Kerja Guru (KKG) merupakan wadah guru sekolah dasar berbagi pengalaman, meningkatkan kompetensi, dan mengatasi keterbatasan sumber daya secara kolektif. Namun, observasi awal menunjukkan mayoritas KKG Kepundungan belum mendapatkan pelatihan media pembelajaran digital (Sri Wiyanah et al., 2022). Keterbatasan akses pelatihan, minimnya pendampingan, serta kesenjangan literasi digital antar-guru, menjadikan pemanfaatan media pembelajaran digital masih tahap adopsi dasar, belum berkembang lebih kontekstual dan interaktif. Padahal, literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran (Judijanto, 2024). Kondisi ini menjadikan pendampingan KKG sebagai kebutuhan mendesak, karena pendekatan kelompok memungkinkan: replikasi pengetahuan, diskusi kolaboratif, dan keberlanjutan praktik antarsekolah.

Tiga kajian terdahulu menunjukkan pelatihan media digital efektif meningkatkan kompetensi guru, namun masih parsial (Rizal et al., 2023), pelatihan pembelajaran digital di dua KKG Kecamatan Jamanis, berfokus Canva, Phet, dan Quizizz, mencapai 92% tanpa PowerPoint dan Baamboozle. 2. (Rasiman, 2025), pelatihan Canva dan PowerPoint bagi KKG PAI Banyuates, menunjukkan kombinasi efektif namun belum mengintegrasikan Baamboozle. 3. Sa'diyah et al. (2021), fokus *edugame* Quizizz dan Baamboozle tanpa pelatihan desain seperti visual sebagai rangkaian utuh.

Ketiganya, menunjukkan platform digital terpisah, berfokus mata pelajaran tertentu, dan belum menyasar KKG di pedesaan. *Novelty* KKN-PPM terletak: (1) integrasi tiga media dalam satu rangkaian pendampingan berkelanjutan yang saling melengkapi tahap penyampaian materi hingga evaluasi; (2) sasaran kegiatan adalah KKG lintas sekolah dasar di Kepundungan, sehingga dampak keberlanjutan dan replikasi berpotensi lebih luas; (3) pendampingan bertahap, bukan sekadar sekali pelatihan, selaras rekomendasi pendampingan partisipatif lebih efektif dibanding pelatihan konvensional (Rahmatullah et al., 2026).

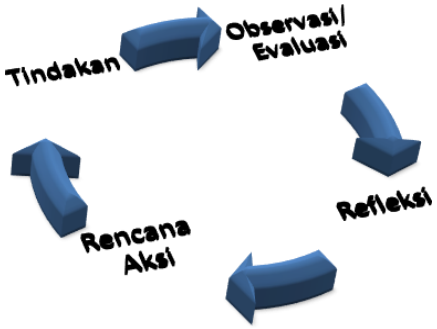
Pendampingan KKG oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata–Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKN-PPM) Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi (UNIIB) bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru KKG Kepundungan melalui Canva (media visual), PowerPoint (presentasi pembelajaran interaktif), dam Baamboozle (evaluasi gamifikasi). Kegiatan, juga bertujuan membentuk pola pendampingan berkelanjutan, sehingga kompetensi yang telah diperoleh dapat diterapkan, dikembangkan, direplikasi, dan dipertahankan pasca KKN-PPM.

Kegiatan diharapkan memberi kontribusi pendampingan KKG yang mengintegrasikan tiga media digital secara komplementer. Hasil yang diharapkan meliputi: meningkatnya kompetensi digital guru dalam menghasilkan bahan ajar digital; tersedianya produk media pembelajaran siap pakai; serta kebiasaan berbagi praktik antaranggota KKG sebagai modal keberlanjutan program di Desa Kepundungan.

METHOD

Pemberdayaan dilaksanakan dengan partisipan dan fokus utama KKG SD/MI di Desa Kepundungan, Kecamatan Srono-Banyuwang. Berfokus meningkatkan kompetensi guru memanfaatkan media digital. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) menempatkan masyarakat sebagai subjek utama mengenali potensi, masalah, dan merancang dan melaksanakan perubahan (Rahmat, 2020).

Siklus metode ini umumnya meliputi observasi, refleksi, perencanaan, tindakan, dan evaluasi. Setelah tahap tindakan, siklus berlanjut ke evaluasi dan refleksi, sebagai dasar menyusun program berikutnya, berulang hingga tercapai perubahan yang diharapkan (Oktavia et al., 2025). Konteks pemberdayaan KKG Kepundungan, siklus PAR diterapkan melalui identifikasi masalah, pengorganisasian dan perencanaan program, pelaksanaan, keberlanjutan program, serta monitoring dan evaluasi.



Gambar 1. Siklus Metode PAR

Sementara pendampingan KKG dalam pemanfaatan media digital melalui; tahap indentifikasi masalah dengan observasi lapangan, pengorganisasian dan perencanaan, dilanjut pelaksanaan serta evaluasi.

1. Identifikasi masalah, dilakukan dengan observasi dan wawancara bersama KKG di desa kepundungan.
2. Dari hasil observasi, dilanjutkan perencanaan aksi melalui kolaborasi guru MI Tarbiyatus Sibyan Desa Kepundungan dan mahasiswa UNIIB.
3. Rencana tersusun, diimplementasikan melalui pendampingan KKG dalam

pemanfaatan media digital.

4. Pasca pelatihan, keberlanjutan program; guru dapat memanfaatkan dan mengoperasikan Canva, Gamma AI, Baamboozle .
5. Akhir program, dilakukan monitoring seluruh rangkaian yang telah dilaksanakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model (Miles, 2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis difokuskan pada kondisi awal kompetensi digital guru, keterlibatan peserta, kemampuan mengembangkan media pembelajaran digital, serta kendala dan tindak lanjut pendampingan.

Keabsahan data diperiksa berdasarkan kriteria *trustworthiness* yang dikemukakan Lincoln dan Guba (1985), meliputi kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitas diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik serta konfirmasi hasil interpretasi kepada peserta (*member checking*). Transferabilitas didukung oleh deskripsi kontekstual mengenai karakteristik peserta, kondisi sarana, proses pendampingan, dan hasil kegiatan. Dependabilitas dijaga melalui dokumentasi sistematis terhadap instrumen, catatan lapangan, proses pengodean, dan keputusan refleksi. Adapun konfirmabilitas dilakukan dengan menelusuri keterkaitan antara kesimpulan dan bukti empiris, melakukan diskusi sejawat, serta mencatat refleksi tim pengabdi. Seluruh prosedur tersebut dilaksanakan untuk memastikan bahwa interpretasi hasil pengabdian dapat ditelusuri, dipertanggungjawabkan, dan sesuai dengan data lapangan.

RESULTS AND DISCUSSION

Pendampingan KKG di Desa Kepundungan dilaksanakan melalui tiga pertemuan berkesinambungan: pada 8, 12, dan 19 Agustus 2026 di MI Tarbiyatus Sibyan, diikuti perwakilan guru SD/MI se-Desa Kepundungan. Pertemuan dirancang bertahap, mulai penyampaian materi, praktik pembuatan media, keterampilan penyajian dan pembuatan *game* pembelajaran, sehingga memperoleh pengalaman belajar yang utuh.

Pertemuan Pertama. Sabtu, 8 Agustus 2026, peserta memahami konsep media pembelajaran digital secara umum. Media pembelajaran digital merupakan sarana teknologi pendukung interaksi pembelajaran (RODIAH, 2026). Guru diarahkan memahami penyesuaian penggunaan media digital dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta ketersediaan fasilitas.

Materi disampaikan Ibu Ubaidatillah, S.Pd. Penekanannya, teknologi bukan pengganti guru, melainkan alat bantu memperkaya metode. Dilanjutkan Rekanita

Luthfia Firda Nabila, memperkenalkan tiga aplikasi pembelajaran digital, yakni Canva, Gamma AI, dan Baamboozle.

Canva memudahkan guru merangkai materi, sekaligus meningkatkan kemampuan merancang media pembelajaran interaktif secara mandiri (Hanan et al., 2026). Gamma AI aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk menghasilkan rancangan awal presentasi secara sistematis (Safii, 2025). Sementara itu, Baamboozle sebagai platform kuis berbasis permainan (*edugame*), memungkinkan guru merancang evaluasi maupun *ice breaking* secara kolaboratif, menarik, dan menyenangkan, serta pembuatan akun dan soal sederhana (NIKEN, 2025). Pengenalan ketiga aplikasi tersebut memberikan gambaran awal pilihan media pembelajaran.



Gambar 2. *Penyampaian materi media pembelajaran berbasis digital*

Pertemuan Kedua. Kegiatan dilanjutkan pada Rabu 12 Agustus 2026, yakni membuat media interaktif bentuk *PowerPoint.* Peserta diarahkan mempraktikkan penggunaan Canva dan Gamma AI dalam menyusun materi secara terstruktur dengan perpaduan teks, gambar, tabel, dan berbagai elemen visual pada format PowerPoint. PowerPoint membantu menyajikan ringkasan materi lebih menarik, sehingga memudahkan siswa memahami informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Fitri, 2026).

Sesi praktik, KKG diarahkan mengenali *template*, menambahkan teks dan gambar, serta menyesuaikan desain dengan materi pada Canva, sebelum hasilnya disusun menjadi bahan presentasi pada PowerPoint. Guru memanfaatkan Gamma AI untuk mempercepat proses penyusunan rancangan. Peserta aktif mengikuti demonstrasi, mencoba fitur aplikasi, dan mengajukan pertanyaan, sehingga memperoleh pengalaman yang lebih konkret.



Gambar 3 *Praktik penggunaan aplikasi media pembelajaran digital*

Pertemuan Ketiga. Tahap penguatan**,** Rabu, 19 Agustus 2026, berfokus pada cara penyajian materi sekaligus pembuatan media evaluasi interaktif, yaitu *edugame* menggunakan Baamboozle. Peserta dilatih menyusun aktivitas dan kuis pembelajaran interaktif, sebagaimana ditunjukkan Tsurayya (2023), bahwa Baamboozle dapat mendukung evaluasi lebih menyenangkan. Selaras dengan temuan, bahwa pendekatan gamifikasi pada Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa (Marwah & Ain, 2022).

Selain itu, peserta berlatih cara menyajikan materi pembelajaran digital, mencakup alur presentasi, momen penggunaan media interaktif, serta pelibatan audiens. Sehingga, pengenalan aplikasi memberikan guru pilihan, dan tidak bergantung pada satu media, melainkan dapat memilih aplikasi dan strategi berdasarkan kebutuhan, kemampuan siswa, dan fasilitas yang tersedia.

Ketiga pertemuan menunjukkan pemahaman peserta menggunakan aplikasi meningkat. Keberanian KKG mencoba membuat media secara mandiri, menunjukkan pendampingan dapat membantu guru menerapkan teknologi secara lebih aplikatif. Pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara tepat. UNESCO (2023) menjelaskan, teknologi pendidikan perlu mempertimbangkan relevansi, kesetaraan, kualitas, dan kepentingan siswa. Aplikasi sebaiknya dipilih karena mendukung tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru tetap menjadi pengambil keputusan utama.

Temuan menunjukkan, pentingnya keberlanjutan. Sejalan dengan Sunarsi et al. (2024), program pengabdian masyarakat perlu dirancang berkelanjutan, agar dampaknya bertahan sesuai sasaran. Pendampingan tidak berlanjut pada pembuatan produk nyata, melainkan berlanjut sampai penerapannya.

Tabel 1. Perubahan Pemahaman dan Keterampilan Kelompok Kerja Guru (KKG) Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Aspek yang Diamati	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Pemahaman media digital	Sebagian peserta belum memahami fungsi dan jenis	Peserta mampu menjelaskan pengertian,

	media digital secara menyeluruh.	fungsi, dan manfaat media pembelajaran digital.
Pengetahuan aplikasi	Peserta belum banyak mengenal alternatif aplikasi pembelajaran.	Peserta mengenal Canva, PowerPoint, Gamma AI, dan Baamboozle.
Keterampilan praktik	Penggunaan aplikasi belum dilakukan secara optimal.	Peserta mencoba membuat media secara langsung dengan pendampingan.
Kepercayaan diri	Sebagian peserta masih ragu mencoba aplikasi baru.	Peserta lebih percaya diri untuk mencoba dan mengembangkan media.

Pendampingan media pembelajaran digital pada Sabtu, 08 Agustus 2026 di MI Tarbiyatus Sibyan, Desa Kepundungan, menunjukkan hasil sesuai tujuan; meningkatnya pemahaman konsep media digital, bertambahnya pengetahuan aplikasi variatif (Canva, PowerPoint, Gamma AI, dan Baamboozle), serta keberanian mencoba membuat media secara mandiri. Ketercapaian didukung desain kegiatan yang memadukan materi dengan praktik, sehingga guru memperoleh pengetahuan teoretis dan aplikatif (Annisa, 2026). Tingginya antusiasme praktik mengindikasikan pendekatan PAR memposisikan guru (subjek aktif), cukup efektif mendorong motivasi belajar. Meskipun demikian, ketercapaian ini masih tahap adopsi dasar, karena satu kali pendampingan belum cukup membentuk kebiasaan penerapan mandiri dan berkelanjutan.

Temuan memperkuat kajian dan praktik sejenis yang dilakukan sebelumnya (Tirtoni & Salsabillah, 2025); pelatihan Canva meningkatkan kemampuan merancang media interaktif secara mandiri. PowerPoint terbukti mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dan pengenalan Baamboozle membuat proses asesmen lebih menyenangkan (Marwah & Ain, 2022). Keduanya konsisten dengan respons positif peserta selama sesi pengenalan aplikasi. Gamma AI mempercepat penyusunan bahan ajar (M.Si et al., 2025), meskipun tetap perlu selaras rekomendasi (Maruanaya et al., 2026), bahwa harus mempertimbangkan relevansi, kesetaraan, dan kualitas, sehingga hasil olahan tetap memerlukan peninjauan guru. Dibandingkan kajian (Cahya, 2022), menemukan tingkat literasi digital guru SD masa pembelajaran jarak jauh masih beragam. Penguasaan awal peserta relatif rendah, namun meningkat melalui pendampingan praktis.

Faktor pendukung, antara lain: penyusunan modul dan skenario pendampingan disesuaikan kebutuhan dan kompetensi digital guru, sejalan dengan kompetensi yang menekankan penyesuaian intervensi terhadap kemampuan awal

pengguna (Redecker & Punie, 2017). Selain itu, antusiasme peserta, peran aktif fasilitator KKN-PPM, serta koordinasi yang baik dengan KKG turut mendukung kelancaran kegiatan.

Faktor penghambatnya, yakni: keterbatasan waktu, sehingga belum memungkinkan guru berlatih maksimal, variatifnya literasi digital guru khususnya senior, serta keterbatasan sarana pendukung. Selaras temuan kesenjangan literasi digital guru banyak dipengaruhi faktor individu, seperti pengalaman dan organisasi, dukungan sekolah maupun ketersediaan pengembangan berkelanjutan (Judijanto, 2024).

Hasil kegiatan memberikan implikasi keberlanjutan di Desa Kepundungan. Sejalan dengan pandangan bahwa program pengabdian masyarakat perlu dirancang berkelanjutan agar dampaknya bertahan (Yoga Maulana, 2026). Pendampingan lanjutan sebaiknya diarahkan pada produk nyata, seperti modul digital, bahan presentasi, poster, maupun kuis interaktif. KKG difungsikan sebagai wadah keberlanjutan melalui berbagi praktik antaranggota secara rutin, sehingga tidak bergantung pada tim KKN-PPM. Pendampingan lanjutan perlu memperhatikan kesenjangan kompetensi digital antar-guru, sesuai kajian faktor individu dan organisasi yang memengaruhi literasi digital guru (Judijanto, 2024). Sehingga dapat memperkuat KKG sebagai komunitas belajar profesional di Desa Kepundungan.

Pendampingan menunjukkan hasil sesuai tujuan, ditandai tiga indikator utama: (a) meningkatnya pemahaman konsep media pembelajaran digital, (b) bertambahnya pengetahuan variasi aplikasi (Canva, PowerPoint, Gamma AI, dan Baamboozle), (c) Keberanian guru membuat media mandiri. Ini didukung desain kegiatan memadukan materi dengan praktik, sehingga memperoleh pengalaman aplikatif bukan sekadar teori. PAR, memposisikan guru sebagai subjek aktif, bukan penerima pasif, mendorong antusiasme dan motivasi belajar.

Ketercapaian hasil masih tahap adopsi dasar, karena pendampingan hanya tiga pertemuan, sehingga belum cukup membentuk kebiasaan penggunaan teknologi. Hasil yang dicapai bersifat kognitif dan afektif. Namun, aspek psikomotorik, berupa penerapan mandiri dan konsisten di kelas memerlukan penguatan.

FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT

Faktor pendukung : [1] Kesesuaian modul dan skenario dengan kebutuhan serta kompetensi digital awal guru, sejalan dengan intervensi kemampuan pengguna kerangka *DigCompEdu* (Nisa & Mawardi, 2025). [2] Antusiasme didorong pendekatan PAR yang memposisikan guru sebagai subjek aktif. [3] Peran aktif fasilitator mahasiswa KKN-PPM UNIIB mendampingi kegiatan. [4] Koordinasi yang baik dengan KKG Kepundungan, memperlancar pelaksanaan. Faktor penghambat :

[1] Keterbatasan waktu yang berlangsung satu hari (tiga pertemuan berurutan), sehingga belum terbentuk kebiasaan dalam menggunakan aplikasi. [2] Variasi literasi digital guru senior, membutuhkan pendekatan berbeda. [3] Keterbatasan sarana pendukung, terutama jaringan internet di lokasi kegiatan. [4] Tanpa konsistensi pendampingan lanjutan, belum membuat guru terbiasa menerapkannya.

CONCLUSION

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan Kelompok Kerja Guru (KKG) di Desa Kepundungan menunjukkan bahwa perpaduan penyampaian materi dan praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman guru mengenai media pembelajaran digital. Pengenalan dan praktik penggunaan *Canva, PowerPoint, Gamma AI*, dan *Baamboozle* memperluas wawasan guru tentang alternatif pengembangan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri serta keberanian untuk mencoba mengembangkan media secara mandiri. Capaian ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik merupakan salah satu pendekatan yang potensial untuk memperkuat kompetensi digital guru dalam mendukung inovasi pembelajaran.

Dari aspek kontribusi keilmuan, kegiatan ini memberikan pengalaman empiris mengenai pentingnya pendampingan partisipatif dan praktik langsung dalam memperkenalkan teknologi digital kepada guru melalui forum KKG. Kegiatan ini juga memperkuat pemahaman bahwa peningkatan kompetensi digital tidak cukup dilakukan melalui pengenalan perangkat atau aplikasi, tetapi perlu disertai pengalaman mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik murid. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi rujukan awal bagi pengembangan model pendampingan guru berbasis komunitas profesional untuk mendukung inovasi pembelajaran digital.

Meskipun demikian, kelemahan kegiatan pengabdian ini terletak pada capaian yang masih berada pada tahap pengenalan dan adopsi dasar teknologi digital. Hasil pendampingan belum sepenuhnya membuktikan kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, menerapkannya secara konsisten di kelas, maupun meningkatkan hasil belajar murid. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya perlu diarahkan pada pendampingan berkelanjutan yang mencakup pengembangan produk media pembelajaran, uji coba dalam kegiatan belajar mengajar, evaluasi efektivitas penggunaannya, serta berbagi praktik baik secara rutin melalui KKG. Evaluasi sebelum dan sesudah pendampingan juga diperlukan untuk mengukur perkembangan kompetensi digital guru secara lebih objektif. Upaya tersebut diharapkan dapat memperkuat kontribusi kegiatan

pengabdian dalam membangun budaya inovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi (UNIIB), khususnya tim pelaksana Kuliah Kerja Nyata–Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKN-PPM), Kelompok Kerja Guru (KKG) Kepundungan, serta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk Pendampingan Kelompok Kerja Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

A, S. N., A, S. A., A, W. A., & Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar. *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, *2*(2).

Amalinda, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(7), 2.

Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, *2*(1), 39–43.

Annajmi et al. (2026). PELATIHAN PENGENALAN CANVA SEBAGAI PLATFORM SERBAGUNA DALAM MENDUKUNG PERAN GURU PADA ABAD KE-21. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*(8).

Annisa, A. (2026). *Efektifitas media pembelajaran Baamboozle berbasis Game Based Learning (GBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih Kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kota Malang*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/85030/

Astuti, S. D., et al. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 53–62.

Cahya, F. T. (2022). *Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)*.

Fitri, N. A. (2026). *Development and Feasibility Testing Of Liveworksheets Based E-LKPD For Learning To Make Sweet bread In Vocational Culinary School, Fitri Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi*.

GEM Report UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* (1st ed.). GEM Report UNESCO.

Hanan et al. (2026). Peran Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, *2*(03).

Hidayat, Dahlan, *Sarimanah, Suhendra* (2026). *Komitmen Organisasi Guru dan Kualitas Pendidikan di Era literasi Digital - Google Buku*.

Iis, E. W. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY (VR) BERBANTUAN GOOGLE CARDBOARD TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DI SD ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG*. https://repository.radenintan.ac.id/41883/

Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(02).

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic Inquiry. SAGE Publications.

Maruanaya et al. (2026). *Artificial Intelligence dalam Pendidikan: Peluang, Etika, dan Implikasi Pedagogis*. Edu Akademi.

Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, *1*(2).

D. R. P., et al. (2025). *Membangun Pendidikan Berkualitas: Dari Pedagogi Hingga Teknologi*. Nawala Gama Education.

Miles, M. B. (2014). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. *Thousand Oaks*.

Mustaqim, A. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Bamboozle pada Pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Terpadu Al Anwar Rembang* [Masters, IAIN KUDUS]. http://repository.uinsuku.ac.id/12874/

NIKEN, A. U. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS V DI SDN 1 WAY GALIH LAMPUNG SELATAN* [Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. https://repository.radenintan.ac.id/37313/

Nisa, M., & Mawardi, D. N. (2025). Model Pengabdian Masyarakat Berbasis TPACK dalam Penguatan Kompetensi Digital Guru: A Community Service Model

Based on TPACK for Strengthening Teachers' Digital Competence. *Journal of Educational Community Service*, *1*(2).

Nurhafifah, et al. (2025). PENGALAMAN GURU MENGENAI DINAMIKA BUDAYA SEKOLAH DALAM IMPLEMENTASI PLATFORM PEMBELAJARAN DIGITAL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4).

Oktavia, et al. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Program Widikuat dengan Metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan aplikasi Teknologi*, *5*(1).

Pramesti, et al. (2025). Manfaat dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Elementary School Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *12*, 994–1005.

Rahel, M., et al. (2025). Model Pemberdayaan Masyarakat Kolaboratif Berbasis Participatory Action Research (PAR): Sinergi Revitalisasi Spiritualitas Keagamaan dan Penguatan Ekonomi Lokal di Dusun Carabaka, Bawean. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, *6*(2).

Rahmat, W. (2020). *Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat Rahmat Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/198

Rahmatullah, A., et al. (2026). PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DI MTs DALWA PASURUAN. *Pandalungan: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2).

Rasiman, I. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan PowerPoint. *Journal of Research and Community Service*, *2*(1).

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *Digital Competence of Educators*.

Ristiawan, R., et al. (2023). Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, *2*(2).

Rizal, R., et al. (2023). PELATIHAN MEDIA DAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MEMPERSIAPKAN KURIKULUM MERDEKA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*, 4616.

RODIAH, A. S. (2026). *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN GENERATIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI KELAS X MATA*

PELAJARAN BIOLOGI DI SMA [Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. https://repository.radenintan.ac.id/42681/

Safii. (2025). *Pemanfaatan Gamma AI Sebagai Media Pendukung Pembuatan Presentasi Digital dalam Meningkatkan Literasi Teknologi Siswa SMK, Jurnal Teknologi Informasi untuk Masyarakat*. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/teknokrat/article/view/33266

Sanisah, et al. (2023). Meningkatkan kemampuan pendidik sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran multimedia berbantuan aplikasi canva for education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, *6*(1).

Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). PELATIHAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN DI SMPN 1 KASIHAN YOGYAKARTA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(1).

Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2025). Training Teachers to Create Interactive Media Using Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, *16*(1).

Yoga Maulana, Y. (2026). *LAPORAN AKHIR KULIAH KERJA NYATA-TEMATIK KOLABORATIF UNIVERSITAS BOJONEGORO: Pemberdayaan Masyarakat Melalui Peningkatan Kualitas SDM Menuju Terwujudnya Green Economy di Desa Bancer*. LPPM UNIVERSITAS BOJONEGORO. https://repository.unigoro.ac.id/id/eprint/4897/

Zunaidi, A. (2024). *METODOLOGI PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*.