

PEMBERDAYAAN GURU SD MELALUI PELATIHAN CANVA DAN WORDWALL DALAM UPAYA PENINGKATAN LITERASI

Ketut Susiani¹, Kadek Suranata², Ni Made Dainivetri Sinta Sari³, Kadek Trina Des Ryantini⁴, I Nyoman Sugita Rupiana⁵

^{1,3,5} Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA); ² Jurusan IPPB FIP Undiksha

Email: ketut.susiani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Literacy skills among elementary school students constitute a crucial foundation for academic success at higher levels of education. However, data from the Buleleng District Education Office (2025) indicate that 356 junior high school students still struggle with reading, a challenge largely rooted in weak literacy acquisition during primary education. One of the contributing factors is the limited use of technology-based interactive learning media by teachers. To address this issue, a community service program was carried out in the form of training on the development of interactive learning media using Canva and Wordwall for teachers at SD Negeri 1 Baktiseraga. The implementation method included socialization, training, mentoring, hands-on practice, classroom implementation, and both formative and summative evaluations. The results demonstrated an improvement in teachers' skills in designing digital learning media, with an average reflection score of 4.27 on a scale of 1 to 5. The highest score was achieved in the mentoring component (5.00), while challenges were still noted in the use of Wordwall (3.67). Overall, the program had a positive impact on enhancing teacher competence, diversifying learning approaches, and motivating students in literacy activities.

Keywords: literacy, elementary school teachers, Canva, Wordwall, interactive media

ABSTRAK

Kemampuan literasi siswa sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi keberhasilan belajar di jenjang berikutnya. Namun, data Dinas Pendidikan Kabupaten Buleleng (2025) menunjukkan sebanyak 356 siswa SMP masih mengalami kesulitan membaca, yang sebagian besar berakar pada lemahnya penguasaan literasi sejak SD. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi oleh guru. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall bagi guru SD Negeri 1 Baktiseraga. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan, praktik, implementasi di kelas, serta evaluasi formatif dan sumatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media ajar digital, dengan skor refleksi rata-rata 4,27 dari skala 1–5. Aspek pendampingan praktik mendapat skor tertinggi (5,00), sedangkan tantangan masih ditemukan pada penggunaan Wordwall (3,67). Secara umum, program ini berdampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru, memperkaya variasi pembelajaran, dan memotivasi siswa dalam kegiatan literasi.

Kata kunci: literasi, guru SD, Canva, Wordwall, media interaktif

PENDAHULUAN

Literasi dasar, khususnya membaca, merupakan keterampilan esensial yang menjadi prasyarat dalam keberhasilan belajar di semua mata pelajaran. Namun, realitas di Kabupaten Buleleng

menunjukkan masih rendahnya capaian literasi siswa. Data Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Buleleng (2025) mencatat 356 siswa SMP belum mampu membaca dan mengeja. Kondisi ini merupakan akumulasi dari lemahnya

fondasi literasi sejak sekolah dasar, diperburuk oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang menarik.

Guru SD memiliki peran strategis dalam membangun fondasi literasi, tetapi banyak guru masih belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Padahal, media digital seperti Canva dan Wordwall menawarkan potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan menyenangkan.

Roadmap kegiatan PKM ini diarahkan untuk: (1) meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media ajar interaktif berbasis Canva dan Wordwall; (2) mendukung pembelajaran literasi yang inovatif dan kontekstual; serta (3) menghasilkan produk media ajar digital yang dapat direplikasi di sekolah lain. Outcome yang diharapkan adalah peningkatan motivasi siswa dalam belajar literasi, sedangkan output berupa produk media pembelajaran, laporan kegiatan, dan publikasi ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

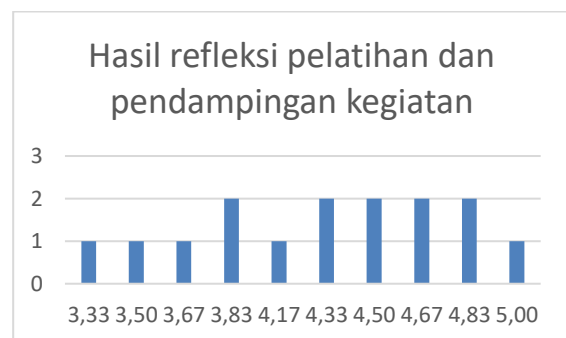
Pelatihan diikuti oleh 17 guru SD Negeri 1 Baktiseraga. Berdasarkan refleksi, rata-rata skor keseluruhan mencapai 4,27 (kategori sangat baik). Aspek pendampingan praktik memperoleh skor tertinggi (5,00), menunjukkan efektivitas metode berbasis praktik langsung. Kejelasan penyampaian narasumber (4,83) dan kesesuaian materi dengan kebutuhan guru (4,67) juga mendapat apresiasi tinggi. Namun, beberapa tantangan ditemukan. Kemampuan membuat kuis dengan Wordwall relatif lebih rendah (3,67), sementara aspek berbagi pengetahuan dengan rekan sejawat (3,33) dan rasa

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan *learning by doing* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan koordinasi awal: penyamaan persepsi dengan pihak sekolah.
2. Pelatihan dasar: workshop partisipatif pengenalan fitur Canva dan Wordwall.
3. Pendampingan pembuatan media: guru difasilitasi menghasilkan minimal satu media ajar berbasis Canva dan satu permainan Wordwall.
4. Implementasi di kelas: guru menggunakan media yang dibuat dalam pembelajaran literasi.
5. Evaluasi dan refleksi: dilakukan secara formatif dan sumatif melalui instrumen angket, observasi, serta diskusi terbuka.

percaya diri menggunakan media di kelas (3,50) masih perlu diperkuat. Hal ini menegaskan perlunya tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan dan penyediaan fasilitas yang memadai.



Grafik hasil refleksi menunjukkan bahwa mayoritas guru menilai pelatihan ini

berjalan dengan sangat baik. Skor tertinggi terdapat pada aspek pendampingan praktik (5,00), yang menegaskan bahwa metode *learning by doing* sangat efektif dalam membantu guru menguasai keterampilan baru. Aspek kejelasan narasumber dan kemudahan memahami materi juga memperoleh skor tinggi (4,83).

Sebaliknya, aspek yang masih relatif rendah adalah kemampuan membuat kuis dengan Wordwall (3,67), berbagi pengetahuan dengan rekan guru (3,33), dan rasa percaya diri menggunakan media interaktif (3,50). Hal ini menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan serta dukungan fasilitas sekolah yang lebih memadai. Secara umum, dengan rata-rata skor 4,27, pelatihan ini berhasil meningkatkan motivasi dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk pembelajaran literasi.

Dari sisi siswa, guru melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat membaca dan partisipasi siswa (Kurniawati & Rachmadi, 2022; Astuti & Widodo, 2023). Sebagai bentuk pelatihan dilampiran beberapa dokumentasi pelatihan dan pendampingan kegiatan pada tabel 1.

Tabel 1. Dokumentasi pelatihan dan pendampingan.

 <p>Menyampaikan tujuan Pelatihan dan Pengenalan Media Interaktif</p>	 <p>Memberikan Pelatihan Pembuatan media interaktif</p>
--	--

 <p>Antusias peserta mengikuti pelatihan</p>	<p>dengan canva dan wordwall</p>  <p>Antusias peserta mengikuti pelatihan</p>
 <p>Pendampingan langsung membuat media interaktif</p>	 <p>Foto bersama sebagai penutu pelaksanaan pelatihan</p>

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini memberikan dampak nyata baik bagi guru maupun siswa. Dari sisi guru, pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis dalam mendesain media interaktif berbasis Canva dan Wordwall. Guru yang sebelumnya terbatas pada penggunaan media konvensional kini mampu menghasilkan produk pembelajaran digital yang menarik, variatif, dan sesuai konteks kelas. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta memperkuat budaya kolaboratif melalui diskusi dan pendampingan intensif.

Dari sisi siswa, guru melaporkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran literasi. Media Canva yang bersifat visual membantu siswa memahami materi lebih mudah, sedangkan Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini berdampak pada suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dampak lebih luas juga terlihat pada lingkungan sekolah, di mana produk media yang dihasilkan guru berpotensi dibagikan

kepada rekan sejawat, sehingga memberikan efek pengganda (*multiplier effect*) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya

bermanfaat bagi guru peserta pelatihan, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian target peningkatan literasi nasional.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain media interaktif berbasis Canva dan Wordwall telah berhasil meningkatkan kompetensi guru SD dalam mendesain media ajar digital. Skor refleksi rata-rata 4,27 menunjukkan kategori sangat baik, dengan praktik langsung sebagai aspek paling bermanfaat. Meski demikian, keterampilan pada Wordwall dan keberanian berbagi pengalaman masih perlu ditingkatkan melalui pendampingan lanjutan. Secara keseluruhan, program ini berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran literasi di SD Negeri 1 Baktiseraga, serta berpotensi direplikasi di sekolah lain untuk mendukung agenda peningkatan literasi nasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, D., & Widodo, S. (2023). Pengaruh Media Visual Canva terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(1), 45–53.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Buleleng. (2025). *Analisis Masalah Rendahnya Kemampuan Membaca Siswa SMP di Kabupaten Buleleng* [Presentasi PowerPoint]. Buleleng: Disdikpora Buleleng.
- Kurniawati, A., & Rachmadi, A. (2022). Penggunaan Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital: Dari Teori ke Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: Combined Executive Summaries*. Paris: OECD Publishing.
- Putri, M. A., & Nugroho, R. A. (2023). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Dasar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 33–41.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.