



**WORKSHOP /DISEMINASI PEMBELAJARAN DIGITAL: PEMANFAATAN
ZOOM, WORDWALL GAME, CANVA, DAN SMART PRESENTATIONS
DALAM PEMBELAJARAN DI SMP MUHAMMADIYAH JAYAPURA
ABEPURA**

Irfun¹, Muhammad Nur Jaya² Ismail Maswatu³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Papua
email: Irfunedc@gmail.com

Abstract

This Community Service Program (PKM) aims to enhance the competencies of teachers at SMP Muhammadiyah Jayapura Abepura in utilizing digital technology for innovative and interactive learning. Through a digital learning workshop and dissemination activities, participants were equipped with practical skills in using the Zoom platform for online learning, Wordwall Game to create quizzes and educational games, Canva to design engaging visual teaching materials, and Smart Presentations as an effective presentation medium. The implementation methods included training sessions, demonstrations, and hands-on practice, with a focus on strengthening teachers' digital skills. The results indicate a significant improvement in participants' understanding and ability to integrate technology into the learning process. This program is expected to support digital transformation within the school environment and encourage the creation of more active, creative, and enjoyable learning experiences for students.

Keywords: Digital learning, Zoom, Wordwall, Canva, Smart Presentations

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Muhammadiyah Jayapura Abepura dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Melalui workshop/diseminasi pembelajaran digital, peserta dibekali keterampilan praktis dalam menggunakan platform Zoom untuk pembelajaran daring, Wordwall Game untuk menciptakan kuis dan permainan edukatif, Canva untuk mendesain materi ajar visual yang menarik, serta Smart Presentations sebagai media presentasi yang efektif. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, demonstrasi, dan praktik langsung yang berfokus pada peningkatan keterampilan digital guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Keywords: Pembelajaran digital, Zoom, Wordwall, Canva, Smart Presentations

Pendahuluan

Memasuki era industri 4.0, dunia pendidikan turut serta menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Bagi seorang pengajar kondisi ini tentu menjadi sebuah tantangan, pasalnya posisi guru kemungkinan bisa tergantikan oleh teknologi. Hasil penelitian yang dilakukan Hole in the Wall oleh Sugata Mitra di India, menemukan bahwa anak muda sekarang bisa belajar sendiri menggunakan komputer dan internet. Dengan demikian, siswa yang sudah memahami bagaimana mengoperasikan komputer dan internet untuk belajar, ternyata memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibanding anak lainnya.

Fenomena ini bisa menjadi ancaman bagi eksistensi guru, jika guru masih mengabaikan teknologi dan hanya fokus mengajar dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, hal



ini bukan berarti menjadi penghalang bagi guru untuk terus menerbar ilmu. Sebaliknya, guru harus mempunyai semangat yang tinggi untuk beradaptasi dan meningkatkan kualitas diri dalam mengajar dengan memahami dan memanfaatkan teknologi yang ada.

Untuk itu, guru sebagai pendidik harus paham bagaimana cara menjadi pengajar di era digital. Pada Pembelajaran di era digital seorang guru menuntut lebih kreatif dalam mengajar. Ide kreatif yang muncul dari seorang guru sangat dibutuhkan untuk memberi perubahan pada proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan mendorong semangat siswa. Di era teknologi digital, ide pembelajaran bisa dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan internet, karena umumnya generasi muda sekarang lebih menyukai hal-hal yang up-to-date. Anda dapat mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan platform yang ada.

Di era digital, guru harus bisa melakukan inovasi – inovasi dalam pembelajaran. Sebagai inovator pembelajaran guru harus senantiasa meningkatkan kemampuan dirinya, meliputi : 1) kemampuan teknologi yang mendukung terbentuknya inovasi dan penyesuaian pembelajaran. Misalnya dari pembelajaran offline menjadi online (daring). 2) Adanya kreativitas yang muncul dari gagasan-gagasan baru. Seorang inovator adalah orang yang berhasil memanfaatkan peluang dan merealisasikan gagasan yang ada untuk dikembangkan.

Menggunakan teknologi tidak hanya efektif dalam kegiatan mengajar, tetapi juga untuk lebih memudahkan para siswa dalam hal komunikasi dengan guru. Generasi saat ini sangat cepat mempelajari teknologi, mereka mampu mengoperasikan berbagai perangkat untuk menunjang kegiatannya. Demi menyeimbangkan diri dengan perkembangan pola kegiatan anak yang aktif menggunakan teknologi, guru harus terus belajar dan memahami teknologi yang sifatnya dinamis.

Pemanfaatan dan memahami teknologi yang ada, akan sangat membantu para guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Terutama memahami penggunaan platform digital yang berkaitan dengan media pembelajaran seperti Zoom, Canva, Wordwall Game, dan smart presentation. Zoom adalah salah satu platform yang bisa kita gunakan untuk belajar online secara interaktif. Guru bisa berkomunikasi dengan para siswa layaknya tatap muka di kelas apalagi platform ditambah lagi fitur – fitur yang menarik seperti immersive dimana seorang guru bisa membuat group class secara online. Platform lain yang menarik adalah canva dan smart presentation. Dengan canva dan smart presentation, seorang guru bisa mendesain materi pembelajarannya menjadi menarik. Pada platform ini disediakan fitur-fitur yang menarik untuk mendesain materi, presentasi, rekam video. Guru bisa langsung merekam presentasinya dan membuatnya dalam bentuk video di aplikasi ini. Dengan aplikasin ini guru bisa melakukan inovasi dan menciptakan kreativitas proses pembelajaran yang kekinian. Wordwall game adalah media pembelajaran yang tidak kalah menariknya dengan media pembelajaran yang lain. Dengan menggunakan Wordwall game pembelajaran tidak akan menjadi monoton. Di aplikasi ini tersedia berbagai fitur-fitur game yang membuat anak – anak tertarik untuk belajar sambil main game.

SMP Muhammadiyah adalah sekolah menengah pertama di bawah naungan persyarikatan Muhammadiyah yang berada di kecamatan/ Distrik Abepura, kota Jayapura Provinsi Papua. Saat ini di SMP Muhammadiyah Abepura tengah melaksanakan Kurikulum Merdeka yang dimana tuntutannya sekolah adalah digitalisasi sekolah. Dengan demikian para guru dan Staf TU di SMP Muhammadiyah Abepura dituntut menguasai teknologi. Oleh karena itu, penulis dan tim fasilitator Pembelajaran digital memberikan pelatihan tentang sebagaimana tertuang dalam judul pada tulisan ini kepada para guru dan staf TU di SMP

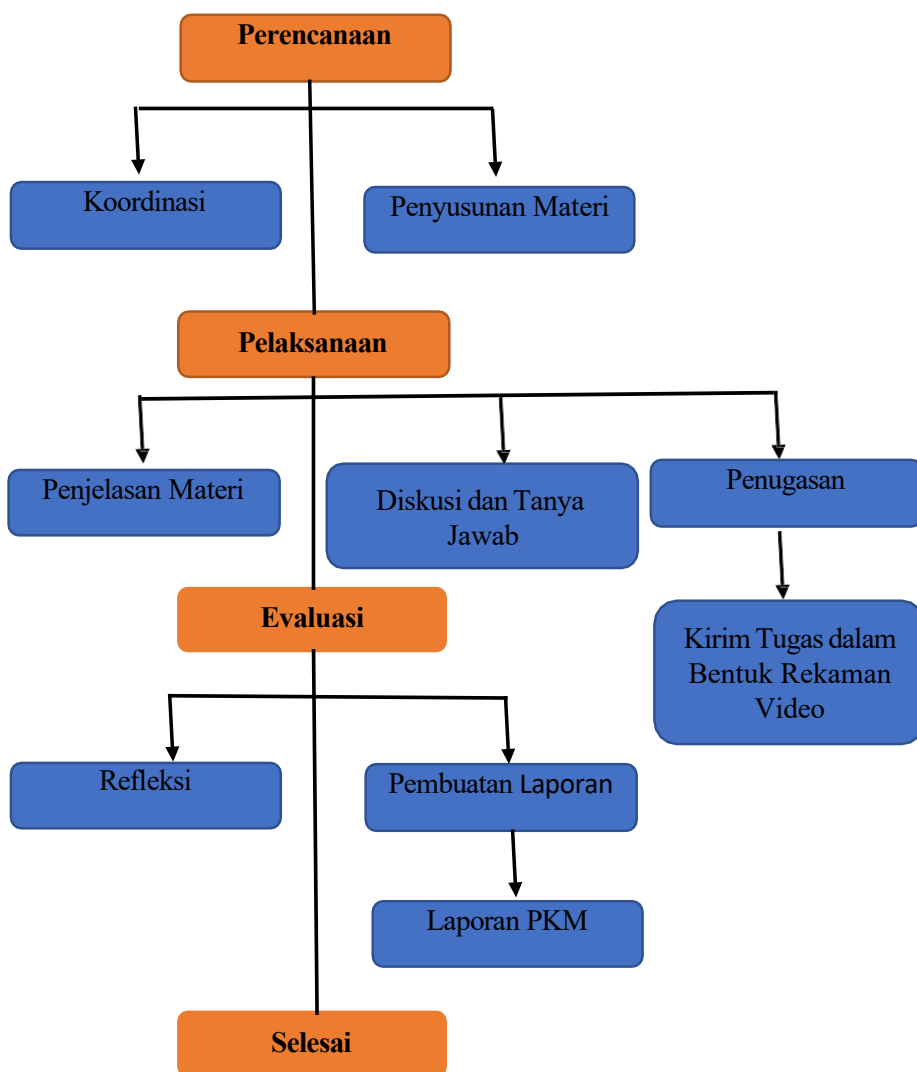
Muhammadiyah Abepura. Penulis sendiri menyampaikan materi tentang ZOOM dan Canva.

Pada pelatihan Pembelajaran digital ini diikuti oleh peserta dari kalangan guru, staf hingga kepala sekolah SMP Muhammadiyah Abepura. Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan membantu para peserta pelatihan agar lebih memahami mengenai tentang pentingnya teknologi, dan penggunaannya dalam pembelajaran digital. Berbagai tujuan ini berupaya dicapai oleh penulis, salah satunya melalui pemberian materi ini para guru diharapkan bisa menggunakan ZOOM dan Canva pada khususnya dengan baik dalam pembelajaran serta aplikasi lain yang ada dalam materi workshop/ diseminasi ini.

Metode Kegiatan

Adapun bentuk kegiatan adalah pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam desiminasi penggunaan aplikasi dalam belajar dengan melibatkan dosen dari Universitas Muhammadiyah Papua yang dapat bermanfaat bagi Guru di SMP Muhammadiyah Jayapura.

Mekanisme pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara umum berupa perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan



Pada gambar 1.1 terdapat 3 kegiatan besar dalam mekanisme kegiatan pengabdian masyarakat yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi:

1. Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan ini yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan rektor Universitas Muhammadiyah Papua sebagai pemberi izin dan tugas untuk penulis memberikan pelatihan tentang pembelajaran digital, selain rektor Universitas Muhammadiyah Papua penulis melakukan Koordinasi juga dengan kepala sekolah SMP Muhammadiyah Abepura sebagai mitra pelaksanaan pelatihan. Kemudian penulis melakukan penyusunan materi sesuai instruksi dan kebutuhan mitra.

2. Pelaksanaan

Metode yang digunakan selama pelaksanaan pelatihan ini adalah menggunakan metode pemaparan materi (ceramah), diskusi serta tanya jawab, dan penugasan pada saat kegiatan dilaksanakan berupa praktek langsung pembuatan materi pembelajaran digital pada masing-masing setiap guru. Materi-materi dijelaskan oleh penulis sebagai pemateri. Setelah pemaparan materi selesai, serta penugasan selesai dikerjakan yang berupa Latihan pembuatan Link Zoom dan materi yang lainnya, setiap peserta melakukan menerapkan atau mempresentasikan hasil tugasnya.

Hasil dari kegiatan ini adalah para guru di SMP Muhammadiyah Abepura di harapkan bisa menguasai system pembelajaran digital, menjadikan guru di SMP Muhammadiyah menguasai teknologi pembelajaran, guru kreatif dan innovative pembelajaran sesuai kebutuhan Zaman sehingga menjadikan pembelajaran online dan offline yang menyenangkan.

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi terdiri dari refleksi dan pembuatan laporan. Hasil luaran refleksi adalah desain kebutuhan awal para guru di SMP Muhammadiyah Abepura yang telah dirangkum dari para peserta (Guru) saat pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pembuatan laporan keluarannya adalah laporan PKM ini bertujuan untuk mendokumentasi kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat, metode pendekatan yang digunakan dan hasil yang dicapai.

1. Nama Ketua Pelaksana

Nama : Irfun, M.Pd

Tugas;

- a. Bertanggung jawab dan merancang program pengabdian masyarakat.
- b. Melakukan pendekatan kepada mitra.
- c. Mempersiapkan pelaksanaan program.
- d. Menyusun Materi
- e. Melakukan pelatihan cara penggunaan aplikasi Duolingo dan Mahir Bahasa Inggris.
- f. Menyusun laporan pengabdian masyarakat.



2. Anggota 1

Nama : Dr. Muhammad Nurjaya, M.Si

Tugas :

- a. Menyusun rancangan kegiatan program pengabdian masyarakat
- b. Melakukan pengontrolan terhadap perlengkapan kegiatan dan alat yang dibutuhkan selama pengabdian masyarakat

3. Anggota 2

Nama : Ismail Maswatu, SE., SH., MH.

Tugas :

- a. Membuat press release pengabdian masyarakat.
- b. Membuat dokumentasi kegiatan.

Nama Mahasiswa Yang terlibat dalam kegiatan tersebut adalah;

1. YOHANA SANYI (202340005)
2. KERSON WEBY (202340016)
3. ABDUL HARITS MASSUGI (202340021)

Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Adapun jadwal kegiatan adalah sebagai berikut;

Table 1. Jadwal Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	September – Oktober 2023			
		25/Sep	28/Sep	19/Ok	20/ Ok
1.	Penentuan Jadwal dan Koordinasi kebutuhan mitra				
2.	Penyusunan Materi				
3.	Pelaksanaan Pelatihan				
5.	Penyusunan Laporan				



Table 2 . Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan Desiminasi Pembelajaran Digitalisasi	
Hari	: Rabu – Kamis
Tanggal	: 19 – 20 Oktober 2023
Waktu	: 08.00 s.d. 15.00 WIT
Tempat	: Ruang Guru SMP Muhammadiyah Jayapura
Agenda	: Pelatihan, diskusi, tanya jawab & penugasan
Pemateri	: Irfun, M.Pd

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM dilaksanakan dalam bentuk workshop selama dua hari, yang mencakup:

- ✓ Hari Pertama: Pengenalan dan praktik penggunaan Zoom dan Wordwall Game.
- ✓ Hari Kedua: Pelatihan penggunaan Canva dan Smart Presentations.

Setiap sesi terdiri dari tiga tahap: pemberian materi, demonstrasi langsung, dan praktik individu/kelompok. Peserta dibimbing langsung oleh tim pelaksana dan diberikan modul digital.

1. Hasil dan Dampak

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa:

- 90% peserta mampu membuat akun dan mengelola kelas di Zoom.
- 85% peserta berhasil membuat kuis interaktif menggunakan Wordwall.
- 92% peserta mampu mendesain infografik atau slide pembelajaran menggunakan Canva.
- 88% peserta mampu membuat presentasi interaktif dengan elemen multimedia.

Salah satu guru peserta mengatakan:

"Pelatihan ini membuka wawasan saya tentang bagaimana mengajar dengan lebih menarik. Saya baru tahu bahwa Canva bisa digunakan untuk membuat materi ajar yang keren dan mudah dipahami siswa."

Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga meningkatkan semangat guru dalam berinovasi, serta mendorong kolaborasi antarguru untuk saling berbagi media pembelajaran digital yang telah mereka buat.



2. Kendala dan Solusi

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelatihan meliputi:

- ✓ Keterbatasan perangkat (laptop/smartphone) pada sebagian peserta.
- ✓ Koneksi internet yang tidak stabil.

Sebagai solusi, tim PKM menyiapkan perangkat cadangan dan menyediakan akses Wi-Fi selama kegiatan.

REALISASI BIAYA

Adapun besaran biaya yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMP Muhammadiyah Jayapura ini dapat dilihat pada rincian biaya yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 4. Realisasi Biaya yang Digunakan

No	Uraian	Quantity	Harga	Jumlah
1.	Akomodasi (Perjalanan/ Penginapan)			
	a. Transportasi	2	Rp. 300.000	Rp. 600.000
			Subtotal	Rp. 600.000
2.	Peralatan			
	a. Print Jilid Proposal	3	Rp. 60.000	Rp. 180.000
			Subtotal	Rp. 180.000
3.	Perlengkapan			
	a. Spanduk	2	Rp. 150.000	Rp. 300.000
	b. Souvenir	9	Rp. 100.000	Rp. 900.000
			Subtotal	Rp. 1.200.000
4.	Biaya lain- lain			
	a. Makan siang	90 orang	Rp. 25.000	Rp. 2.250.000
	b. Kue	90 orang	Rp. 15.000	Rp. 1.350.000
	c. Minuman	4 Dos	Rp. 30.000	Rp. 120.000
			Subtotal	Rp. 3.720.000
			Total	Rp. 5.700.000



Kesimpulan

Pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru dan kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Disarankan agar sekolah menyediakan ruang kolaborasi dan pelatihan lanjutan agar guru dapat terus mengembangkan kemampuan digitalnya. Program serupa juga layak direplikasi di sekolah lain, terutama di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar).

Reference

- Fitriyani, D. (2020). Pemanfaatan Canva dalam Mendesain Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 15–23.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putra, M. R., & Sari, N. P. (2022). Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 45–52.
- Setiawan, A., & Philipus, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Zoom dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 30–38.
- Yuliana, N. (2021). Meningkatkan Kualitas Presentasi Guru Melalui Smart Presentation Tools. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 3(3), 50–60.

LAMPIRAN

