

**PELATIHAN GURU SD MELALUI MEDIA INTERAKTIF GENIALLY
BERBASIS SPEECH-BASED INTERACTION UNTUK PENGUATAN
LITERASI PEMBELAJARAN DI SDN BANJARAGUNG 1 MOJOKERTO**

*Training for Elementary School Teachers Using Speech-Based Interactive
Genially Media to Strengthen Instructional Literacy at SDN Banjaragung 1
Mojokerto*

**Muhammad Saibani Wiyanto*¹, Masriatus Sholikhah², Anisah Nabilah³,
Santika Aliyah Firdaus⁴**

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Jombang

***Email: msaibaniw@gmail.com**

Article Info

Article History

Send : 8/8/2026

Received : 9/8/2026

Accepted : 29/9/2026

Abstract

This community service program aimed to improve the ability of teachers at SDN Banjaragung 1 Mojokerto to utilize technology in developing interactive learning media. The main problems faced by the partner were limited technological skills and the continued use of conventional learning media. The proposed solution was training in the use of Genially based on speech-based interaction. The program began with a needs analysis through observation and interviews, followed by three stages: introduction and media design, assistance in developing learning media, and training in saving and publishing the results. The activities were conducted on June 27, July 4, and July 11, 2026, totaling 15 lesson hours. The results showed that participants were able to understand Genially features, create and edit interactive learning media, and save, share, and publish their work. The training positively improved teachers' digital skills and encouraged technology-based learning innovation at school.

Keywords: Training; Technology, Genially, Speech-based interaction

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru SDN Banjaragung 1 Mojokerto dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Permasalahan utama mitra adalah keterbatasan keterampilan dalam menggunakan teknologi serta masih dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional. Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Genially berbasis speech-based interaction. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, kemudian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pengenalan dan perancangan media, pendampingan pembuatan media, serta pelatihan penyimpanan dan publikasi hasil. Kegiatan dilaksanakan pada 27 Juni, 4 Juli, dan 11 Juli 2026 dengan total 15 jam pelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami fitur Genially, membuat dan mengedit media pembelajaran interaktif, serta menyimpan, membagikan, dan mempublikasikan hasil karya. Pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital guru dan mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Kata Kunci: Pelatihan; Teknologi, Genially, Speech based-interaction

PENDAHULUAN

Peran pendidikan tidak hanya terbatas pada proses alih pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, penguatan nilai spiritual, pengendalian diri, kecerdasan intelektual, serta pengembangan akhlak mulia. Orientasi tersebut diarahkan untuk mewujudkan pembangunan manusia dan masyarakat yang berkelanjutan, selaras dengan nilai moral dan norma sosial yang berlaku, sehingga tercapai kualitas kehidupan yang bermartabat¹. Dalam konteks pendidikan masa kini, guru dihadapkan pada tuntutan untuk merancang pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan kreatif peserta didik dengan tetap memperhatikan kecerdasan emosional serta karakter individu². Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif dengan memanfaatkan sumber daya yang relevan di era digital, khususnya teknologi. Kondisi ini menegaskan bahwa kebutuhan akan integrasi teknologi dalam pendidikan telah mendorong terjadinya perubahan pada konten kurikulum dan pendekatan pedagogis, dari pola pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif³.

Pembelajaran berbasis teknologi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan berbagai perangkat dan platform digital yang mudah diakses oleh guru untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang kontekstual dan dinamis⁴. Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat menuntut guru untuk terus menyesuaikan diri dalam penggunaan serta pengelolaan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan pembelajaran⁵. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara atraktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu peserta didik⁶.

Analisis situasi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Sekolah Dasar Negeri Banjaragung 1 Mojokerto yang beralamat di Jl. Raden Wijaya No.3, Gatul, Banjaragung, Kecamatan Puri, Kota Mojokerto, Jawa Timur dengan kode pos 61363. Sasaran utama kegiatan ini adalah guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut. Berdasarkan kondisi eksisting dari mitra/masyarakat yang diberdayakan, proses pembelajaran di SDN Banjaragung 1 Mojokerto saat ini telah sepenuhnya dilaksanakan secara tatap muka. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, sebagian besar guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional itu bisa dilihat dari hasil observasi dan wawancara. Meskipun strategi tersebut memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung, keterbatasan interaktivitas dan variasi penyajian materi berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan mitra berupa rendahnya variasi media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan platform *Genially*. *Genially* merupakan platform berbasis online dengan antarmuka visual yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan guru mengembangkan konten pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks, seperti pembuatan presentasi interaktif, animasi, dan media berbasis *interactive game*⁷. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Genially* terbukti mampu mendorong peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif peserta

didik dalam pembelajaran⁸. Selain itu, fitur interaktif, visual yang dinamis, serta integrasi audio yang dimiliki *Genially* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa⁹. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengoperasikan serta menerapkan media belajar *Genially* berbasis *Speech-based interaction* sebagai sarana penguatan literasi pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan materi ajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat serta antusiasme belajar peserta didik.

METODE

Metode pelaksanaan ini disusun dengan mempertimbangkan kondisi mitra, skala prioritas permasalahan, serta partisipasi aktif guru sebagai subjek utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

1. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan pengenalan awal kepada guru mengenai pemanfaatan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif, khususnya untuk pengembangan *Interactive Reading Game* berbasis *Speech-based Interaction*.

2. Pelatihan

Peserta pelatihan, yaitu Bapak dan Ibu Guru SDN Banjaragung 1 Mojokerto, diarahkan untuk mengakses platform *Genially* melalui perangkat laptop atau komputer dengan membuka laman resmi *Genially* menggunakan peramban internet. Pada tahap ini, peserta dikenalkan dengan tampilan antarmuka *Genially*.

3. Penerapan Aplikasi

Untuk dapat menggunakan *Genially*, guru diwajibkan memiliki akun terlebih dahulu dengan mengakses situs resmi *Genially* dan memilih menu pendaftaran akun atau *sign in* sebagai tahap awal penggunaan media pembelajaran *genially* berbasis *Speech-based Interaction*.

- a. Guru melakukan proses pendaftaran dan setelah berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda *Genially* yang menjadi pusat pengelolaan proyek pembelajaran interaktif berbasis *speech-based interaction*.
- b. Guru dapat menggunakan template yang telah tersedia.
- c. Pada tahap berikutnya, guru mengedit latar belakang (background) dengan menyesuaikan warna, gambar, dan tata letak agar menarik serta mendukung kenyamanan siswa saat membaca dan mendengarkan narasi suara.
- d. Untuk memperkaya konten, guru dapat menambahkan teks bacaan, ilustrasi, ikon, tombol navigasi yang dapat dikombinasikan dengan perintah *Speech-based Interaction*.
- e. Guru menambahkan karakter pendukung atau ikon visual yang berfungsi sebagai pemandu membaca, yang nantinya dapat diintegrasikan dengan suara narasi atau instruksi lisan.
- f. Guru dapat mengatur ukuran, posisi, serta tampilan karakter menggunakan fitur pengeditan.
- g. Untuk menambah variasi visual dan interaksi, guru dapat menambahkan karakter melalui *Speech-based Interaction*.

- h. Guru juga dapat menyisipkan fitur interaktif seperti tombol pilihan jawaban, teks pop-up, serta simbol navigasi yang dihubungkan dengan perintah suara.
- i. Setelah seluruh elemen visual selesai, tahap selanjutnya adalah mengaktifkan fitur animasi dan *Speech-based Interaction*, seperti merekam suara narasi bacaan, instruksi membaca, atau umpan balik suara untuk jawaban siswa.
- j. Guru dapat mengombinasikan berbagai bentuk interaksi seperti pertanyaan pemahaman, pilihan ganda, dan alur cerita bercabang yang dilengkapi *Speech-based Interaction* untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa.
- k. Setelah media selesai dikembangkan, guru menyimpan proyek ke dalam akun *Genially* masing-masing dan membagikannya ke siswa melalui tautan

4. Pendampingan, Praktik, dan Evaluasi

Tahap ini dilaksanakan sebagai bentuk pendampingan dan evaluasi terhadap penerapan solusi di lapangan. Kegiatan difokuskan pada pendampingan langsung kepada guru dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Genially* berbasis *Speech-based Interaction*. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap media yang dihasilkan untuk menilai kesesuaian dengan tujuan pembelajaran literasi, tingkat interaktivitas, serta efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Keberlanjutan Program Pelatihan

Keberlanjutan program dirancang melalui pembagian peran dan tanggung jawab tim pelaksana sebagai berikut:

- a. Ketua tim bertanggung jawab sebagai koordinator kegiatan serta mengeksplorasi pemanfaatan *Genially* berbasis *Speech-based Interaction* dalam pembelajaran literasi.
- b. Anggota 1 bertugas melaksanakan kegiatan pelatihan dan mendampingi guru selama proses pembuatan media.
- c. Anggota 2 berperan sebagai pendamping teknis dan fasilitator praktik penggunaan *Genially*.
- d. Mahasiswa 1 bertugas sebagai pendukung teknis (IT support) aplikasi *Genially*, membantu anggota tim dalam aspek teknis dan pengelolaan media interaktif dan bertanggung jawab sebagai administrator kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen di Universitas PGRI Jombang menjalankan program pengabdian masyarakat melalui kegiatan pelatihan ini. Fokus pelatihan ini adalah bapak dan ibu guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto yang mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat teknologi untuk membantu proses pembelajaran di era modern. Di era pendidikan yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi menjadi komponen yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Dalam hal ini, para bapak dan ibu guru di tiga institusi pendidikan tersebut menghadapi tantangan saat menggunakan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dilakukan untuk membantu guru mempelajari cara menggunakan teknologi agar mereka dapat terus berinovasi dalam pendidikan. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini terdiri dari dua kategori, yaitu kegiatan pelaksanaan dan kegiatan persiapan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Banjaragung 1 Mojokerto dimulai dengan persiapan dan perencanaan awal. Beberapa persiapan yang

dilakukan termasuk menyiapkan perlengkapan pendukung untuk kegiatan pelatihan yang akan dilakukan, menerapkan pengurusan administrasi kerjasama dengan mitra yang menyelenggarakan pelatihan, dan mempersiapkan pembagian tugas untuk setiap anggota tim yang terlibat dalam pelatihan. Pengabdian memutuskan untuk bertemu dengan pihak SDN Banjaragung 1 Mojokerto untuk membahas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan di sana. SDN Banjaragung 1 Mojokerto sangat mengapresiasi upaya tim pengabdian dari Universitas PGRI Jombang. Setelah tim bekerja sama dengan baik, tim pengabdian langsung menganalisis kebutuhan mitra untuk membuat susunan perencanaan kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan segera. Kegiatan ini akan melibatkan pengabdian untuk menganalisis kebutuhan, masalah, kondisi, dan kemampuan guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto. Setelah melakukan observasi, pengabdian menemukan beberapa masalah dengan guru. Mereka menemukan bahwa guru masih menggunakan teknologi untuk hal-hal yang sudah biasa dan kurang berani mencoba hal baru. Pada akhirnya, siswa menjadi bosan karena guru lebih suka menggunakan media pembelajaran konvensional. Guru sering mengalami kesulitan dan kurang telaten dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik. Mereka juga merasa membutuhkan refreshment untuk memperkaya pengetahuan mereka tentang penggunaan aplikasi di smartphone maupun laptop untuk menguatkan keterampilan dan menggunakan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

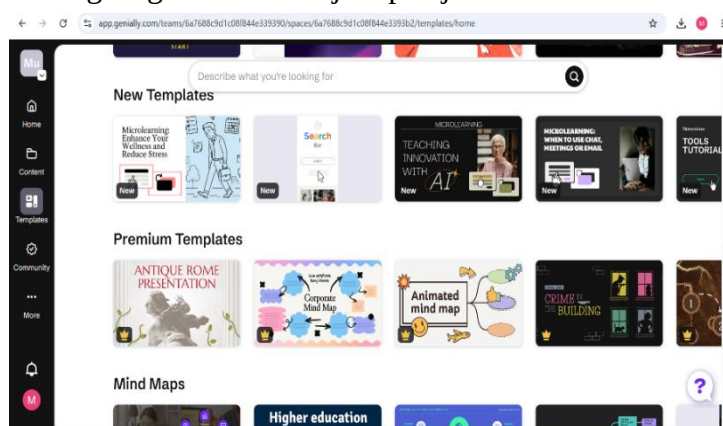
Pengabdian membuat perencanaan program untuk kegiatan yang akan dilaksanakan berdasarkan hasil analisis kondisi mitra. Selama kurang lebih satu minggu, tim pengabdian juga mengadakan rapat internal dengan SDN Banjaragung 1 Mojokerto. Rapat internal ini bertujuan untuk membahas proses pelatihan dan hasil dari analisis kebutuhan mitra. Tim pengabdian juga membahas tentang partisipan yang akan terlibat dalam pelatihan. Selanjutnya, tim pengabdian menjelaskan lebih detail tentang proses pelatihan, di mana pelatihan dilaksanakan. Kegiatan pelatihan akan dilakukan secara bertahap agar pendidik benar-benar merasa mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Setelah mencapai kesepakatan, tim pengabdian mulai membeli perlengkapan untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini mencakup pelatihan guru SD dengan menggunakan media interaktif genius berbasis bicara untuk meningkatkan literasi pembelajaran. Pelatihan ini akan diselesaikan dalam waktu tiga hari pelaksanaan. Peralatan yang dibutuhkan termasuk laptop atau HP, koneksi internet yang stabil, ruang pelatihan, LCD, dan proyektor. Pelatihan tahap pertama dijadwalkan berlangsung dari pukul 09.00 WIB hingga selesai. Kegiatan pelatihan dimulai pada hari pertama tanggal 27 Juni 2026. Tim pengabdian dan SDN Banjaragung 1 Mojokerto melakukan pembukaan. Untuk membangun hubungan antara tim pengabdian dan peserta pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan anggota tim pengabdian. Selanjutnya, tugas yang dilakukan oleh anggota tim pengabdian selama kegiatan pelatihan dijelaskan. Selain itu, tim pengabdian menyatakan bahwa pelatihan dan bimbingan yang akan diberikan kepada para guru di sekolah yang berada di bawah SDN Banjaragung 1 Mojokerto akan mencakup lebih dari sekedar pelatihan tentang penggunaan aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran. Tim pengabdian juga akan memberikan pelatihan dan bimbingan tentang cara para guru dapat mendistribusikan hasil media pembelajaran berupa Media Interaktif Genially Berbasis Suara. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

di SDN Banjaragung 1 Mojokerto dimulai dengan ketua tim pengabdian memberikan materi tentang aplikasi Genially. Ketua tim mempresentasikan aplikasi pembuatan media pembelajaran Genially.



Gambar 1. Presentasi Materi *Genially*

Setelah itu, aktivitas diteruskan dengan memberikan penjelasan kepada peserta mengenai cara menginstal dan mendaftarkan akun di aplikasi Genially. Peserta diarahkan untuk mengakses aplikasi Genially melalui laptop atau PC mereka sendiri menggunakan akun Google yang sudah diaktifkan. Dengan dukungan dua anggota tim pengabdian, peserta diarahkan untuk mengakses aplikasi Genially dengan menggunakan akun Google yang telah diaktifkan. Peserta diarahkan untuk mengakses aplikasi Genially dengan menggunakan alamat email yang telah diberikan. Tidak semua peserta pelatihan bisa segera mengikuti prosedur yang diajarkan oleh tim pengabdian. Sejumlah guru senior menghadapi kesulitan mengikuti aktivitas, dan mereka perlu dibantu untuk memahami informasi yang telah disampaikan sejak awal. Namun, kegiatan pengabdian pada tahap awal ini berhasil. Karena banyak perangkat teknologi yang dipakai oleh peserta pelatihan, seperti laptop, sudah cukup canggih untuk mengakses aplikasi Genially selama pelatihan, kegiatan pelatihan hari pertama, yaitu pada tanggal 27 Juni 2026, juga tidak menimbulkan kendala yang berarti. Kegiatan pelatihan berjalan lancar karena SDN Banjaragung 1 Mojokerto memiliki koneksi internet yang cukup baik. Kegiatan ini berlangsung selama lima jam pelajaran.



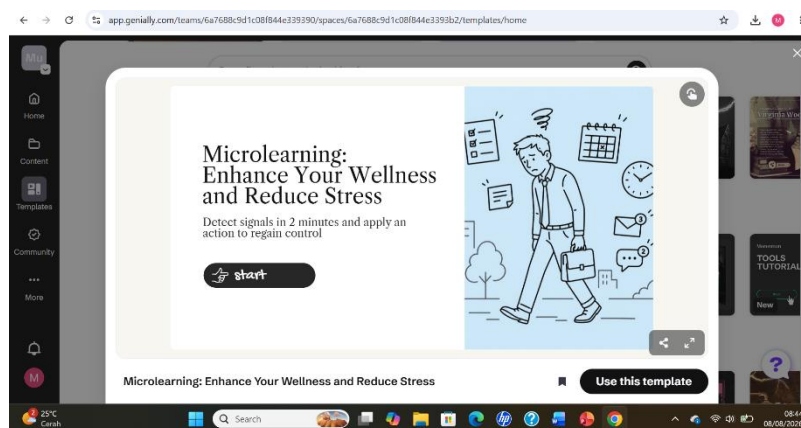
Gambar 2. Pemilihan Template *Genially*

Pada 4 Juli 2026, tahap kedua pelatihan, dimulai dengan pemanfaatan aplikasi Genially. Pelatihan ini melibatkan kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan rancangan desain dan tahap akhir desain interaksi media iterative yang berbasis suara yang akan dikembangkan. Kegiatan ini dilaksanakan mulai pukul 09.00 WIB

sampai selesai. Dengan menyiapkan peralatan seperti LCD dan proyektor, tim pengabdian melakukan persiapan awal untuk pelaksanaan pelatihan tahap dua. Anggota juga mendukung peserta pelatihan dalam mengatur aplikasi Genially di laptop pribadi mereka. Pelatihan fase kedua dimulai setelah dianggap siap. Aktivitas diawali dengan pengantar dan elaborasi ulang mengenai fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi Genially. Selanjutnya, peserta pengabdian diminta untuk langsung memanfaatkan fitur yang diperlihatkan oleh tim pengabdian. Anggota tim pengabdian lainnya dikerahkan untuk membantu peserta yang menghadapi kesulitan. Tim pengabdian juga menyatakan bahwa terdapat banyak referensi template di aplikasi Genially.

Sebagian peserta, khususnya yang berusia lebih tua, mengeluhkan bahwa mereka merasa kesulitan untuk memahami instruksi yang diberikan oleh tim pengabdian dengan terlalu cepat. Sebagai dampaknya, tim pengabdian memutuskan bahwa mereka hanya akan melanjutkan ke tahap berikutnya jika semua peserta pelatihan telah menyelesaikan langkah yang telah ditentukan. Anggota tim pengabdian juga terus mendukung peserta pelatihan yang menghadapi masalah, dan setelah masalah teridentifikasi, mereka akan berhenti.

Pada fase ini, peserta pelatihan diberikan pelatihan untuk merancang konsep awal dari media pembelajaran interaktif Genially yang berfokus pada interaksi bahasa yang akan dikembangkan. Peserta pelatihan diminta untuk merancang ide mengenai cara pembuatan media pembelajaran. Peserta pelatihan guru di SDN Banjaragung1 Mojokerto diwajibkan untuk menyusun cerita yang sesuai dengan tingkat kelas dan materi yang akan diajarkan. Setelah para pengajar merasa bahwa gagasan mereka telah siap, mereka diminta untuk mencari template desain yang menarik dan sesuai dengan gagasan mereka. Setelah semua peserta kelas menemukan template desain pembelajaran yang diinginkan, tim pengabdian melanjutkan diskusi tentang cara memanfaatkan template tersebut untuk membuat media pembelajaran yang akan dipakai guru sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.



Gambar 3. Halaman Pengeditan Desain

Peserta pelatihan dibimbing menuju tahap penyuntingan template. Selama proses ini, guru-guru diperkenalkan dan diminta untuk menguji berbagai fitur yang tersedia di halaman pengeditan. Halaman pengeditan dilengkapi dengan fitur desain yang bisa dimanfaatkan jika guru ingin menambah atau mengubah desain komik pembelajaran yang akan dibuat. Kemudian, para pengajar diperkenalkan dengan fitur teks, di mana mereka bisa menyisipkan teks jika diperlukan selama proses

pembuatan media pembelajaran yang berbasis interaksi suara. Selanjutnya, para pengajar diperkenalkan dengan fitur unggah, yang memungkinkan menambahkan foto, video, atau bahkan audio untuk membuat media komik pembelajaran lebih menarik. Akhirnya, peserta pelatihan diperkenalkan dengan fungsi elemen, di mana guru dapat menyisipkan berbagai animasi yang dapat memperindah tampilan media pembelajaran.

Setelah memahami fitur-fitur di halaman pengeditan, peserta pelatihan dibimbing untuk mengedit template desain yang telah mereka miliki sebelumnya. Dalam aktivitas pengeditan desain komik pembelajaran, peserta diminta untuk mewujudkan konsep media komik yang telah dirancang dalam template yang sudah ada. Peserta diberikan kebebasan untuk mengedit media komik pembelajaran yang akan disusun. Selain itu, peserta pelatihan diperbolehkan untuk memanfaatkan semua fitur di halaman pengeditan, termasuk penambahan teks dan berbagai fitur lainnya. Pada saat ini, anggota tim pengabdian masih terbagi untuk mendukung para peserta pelatihan yang menghadapi kesulitan saat pengeditan.



Gambar 4. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Di tahap ini, peserta pelatihan menghadapi berbagai tantangan. Sebagian besar masalah yang dialami oleh peserta pelatihan adalah cara memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di halaman pengeditan. Dalam keadaan seperti ini, anggota tim pengabdian secara bergantian mendukung guru yang mengalami masalah. Para anggota tim mengulangi langkah-langkah pemanfaatan fitur di halaman penyuntingan yang telah dipresentasikan sebelumnya. Anggota tim pengabdian mengulang cara mengunggah foto menggunakan fitur upload. Mereka juga mengajarkan cara menambah dan mengedit teks agar tampilan media pembelajaran semakin menarik.

Para pengajar yang ikut pelatihan sangat bersemangat untuk mengetahui cara memanfaatkan komik sebagai media untuk mendukung metode pembelajaran yang kreatif. Antusiasme para bapak ibu guru dalam program pelatihan hari kedua tidak dipengaruhi oleh berbagai kendala dan tantangan yang dihadapi. Kepada bapak dan ibu guru yang terlibat dalam pelatihan, berusaha menciptakan desain media yang paling menarik agar bisa bersaing dengan siswa yang lain. Setiap guru yang terlibat terus berupaya mengubah rancangan mereka agar lebih menarik. Pada hari kedua, sesi pelatihan dilaksanakan selama lima jam pelajaran. Sebelum acara ditutup, peserta pelatihan diinformasikan bahwa desain yang telah diedit dan selesai akan disimpan secara otomatis di Genially. Oleh karena itu, mereka tidak perlu cemas bahwa rancangan yang mereka lakukan tidak akan terbuat. Pelatihan hari kedua selesai setelah seluruh peserta menyelesaikan desain media edukasi mereka.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif Genially yang berfokus pada interaksi verbal dilanjutkan pada fase ketiga sesuai jadwal yang telah

disepakati. Pelatihan tahap ketiga, yaitu hari ketiga pada tanggal 11 Juli 2026, akan dilaksanakan mulai pukul 09.00 WIB hingga selesai. Sama seperti dua hari sebelumnya, aktivitas ini diawali dengan pengisian absensi hadir untuk mengetahui berapa banyak peserta yang hadir pada hari ketiga. Tujuan utama kegiatan pelatihan pada hari ketiga ini adalah dua aktivitas. Media komik pembelajaran perlu disimpan di perangkat elektronik individu dan diserahkan kepada siswa. Agenda kedua adalah cara publikasi komik pembelajaran yang telah dibuat melalui media yang digunakan oleh para guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto. Sebelum acara utama dimulai, peserta diingatkan lagi mengenai aktivitas yang telah mereka jalani pada hari sebelumnya. Di samping itu, pihak guru peserta pelatihan ditanya apakah media pembelajaran yang mereka buat menggunakan aplikasi Genially sudah sepenuhnya selesai atau jika masih ada yang perlu ditambahkan. Selain itu, tim pengabdian menyampaikan bahwa mereka akan memberikan peluang untuk memperbaiki jika ada yang harus diperbaiki dalam desain media komik pembelajaran. Akan tetapi, tim pengabdian akan meneruskan pelatihan bila tidak ada yang harus dilakukan.

Setelah bapak dan ibu guru menegaskan bahwa tidak perlu ada penambahan, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan agenda pertama yang akan dimulai pada hari ketiga ini. Setelah semua peserta pelatihan dan tim pengabdian siap dengan peralatan elektronik, aplikasi Genially, serta desain yang telah disiapkan, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai langkah berikutnya yang harus diambil oleh semua peserta pelatihan. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa desain yang telah rampung akan disimpan secara otomatis. Akan tetapi, pada hari ketiga ini, penjabaran mengenai cara menyimpan hasil desain itu dijelaskan lagi dengan lebih jelas. Berdasarkan tim pengabdian, desain media untuk pembelajaran tersebut secara otomatis tersimpan dalam sistem aplikasi Genially, bukan di perangkat pengguna. Tim pengabdian memberikan penjelasan dan meminta peserta pelatihan untuk mengikuti prosedur menyimpan desain media komik pembelajaran yang telah dibuat ke dalam perangkat mereka pada hari ketiga. Ini adalah langkah terakhir dalam proses menciptakan media pembelajaran interaktif Genially yang didasarkan pada interaksi verbal yang telah dibuat. Peserta diarahkan sambil menerima penjelasan mengenai fitur "Bagikan" yang terdapat dalam aplikasi Genially. Peserta pelatihan diarahkan ke menu "Bagikan". Di tempat itu, mereka bisa menemukan pilihan "Unduh", yang memungkinkan Anda menyimpan desain media komik pembelajaran ke perangkat pengguna. Para peserta pelatihan, bersama anggota tim pengabdian, diajarkan cara mengunduh desain media komik pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan format yang diharapkan. Setelah mengetahui langkah-langkah pengunduhan, peserta diajarkan cara memanfaatkan media yang sudah dibuat untuk mengajar murid. Peserta diberi tahu bahwa penggunaan media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi Genially dapat dilakukan dengan gampang. Metode lainnya adalah memanfaatkan Aplikasi Genially untuk menampilkan media secara langsung kepada siswa dengan membagikan link atau menggunakan proyektor LCD di kelas.

Pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Genially sudah rampung secara teknis. Hal ini tercermin dalam keberhasilan para guru sebagai peserta pelatihan pembuatan komik yang mendukung kegiatan belajar dan menyimpannya untuk digunakan selama proses pembelajaran. Selanjutnya, dijelaskan kepada para bapak dan ibu guru yang mengikuti pelatihan mengenai bagaimana memublikasikan

media komik pembelajaran melalui Google Drive atau alat lain yang sesuai untuk masing-masing peserta pelatihan. Aplikasi Genially mendukung para guru dalam menciptakan interaksi media yang berfokus pada bahasa pembelajaran. Diharapkan ini dapat menjadi motivasi bagi pendidik lain untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya selama proses belajar mengajar. Para guru diharapkan dapat memotivasi banyak orang dengan membagikan karya mereka di media sosial seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp, dan lain-lain. Kegiatan pelatihan pada hari ketiga berlangsung dengan baik karena aktivitasnya ringan dan para peserta tidak mengalami kendala hingga acara selesai.



Gambar 5. Prosesi Foto Bersama

Di SDN Banjaragung 1 Mojokerto, kegiatan Pelatihan Guru SD menggunakan Media Interaktif Genially Berbasis Suara untuk Meningkatkan Literasi Pembelajaran telah berakhir. Kegiatan pelatihan dilakukan selama lima jam pelajaran pada hari ketiga. Kegiatan pelatihan berakhir dengan mengungkapkan rasa terima kasih kepada tim pengabdian dari Universitas PGRI Jombang karena telah memberikan dukungan kepada SDN Banjaragung 1 Mojokerto dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Setelah kegiatan berakhir, foto bersama dilakukan untuk mengingat bahwa di SDN Banjaragung 1 Mojokerto telah dilaksanakan program pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kualitas guru dan meningkatkan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan di era yang semakin maju.

Kendala

Selama program kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Banjaragung 1 Mojokerto, tim pengabdian menghadapi masalah karena proses kegiatan yang tidak dapat dipaksakan untuk berlangsung cepat dan selesai dalam waktu yang ditetapkan. Bapak dan Ibu guru dari SDN Banjaragung 1 di Mojokerto menjadi peserta pelatihan ini. Selain itu, bapak dan ibu guru yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini berasal dari berbagai rentang umur. Dalam situasi seperti itu, prosedur pelatihan harus benar-benar disesuaikan dengan kemampuan peserta pelatihan. Dalam instruksi tentang cara mengoperasikan aplikasi Genially, para peserta yang lebih mudah akan sedikit lebih cepat menangkap arahan dari tim pengabdian. Sebaliknya, bapak dan ibu guru yang lebih senior cenderung lebih sulit untuk mengikuti arahan dari pengabdian. Oleh karena itu, materi dan instruksi

pengoperasian Genially harus diberikan berulang kali. Untuk mengatasi hal ini, anggota tim pengabdian diminta untuk mendampingi peserta pelatihan yang mengalami kesulitan dan membantu mereka menyelesaikan masalah mereka.

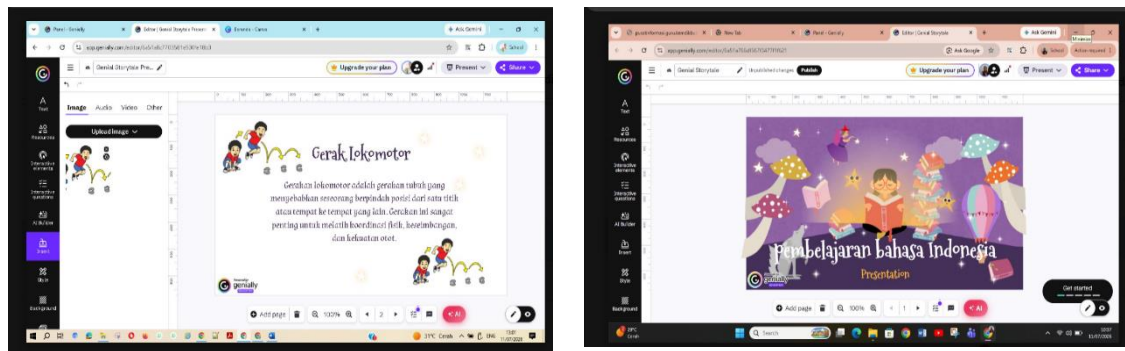
Salah satu tantangan lain yang dihadapi tim pengabdian dalam program pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah bahwa beberapa guru baru mengenal aplikasi Genially. Meskipun mereka tahu namanya, mereka tidak tahu apa fungsinya. Tim pengabdian harus memberikan penjelasan yang lengkap tentang aplikasi Genially, fitur-fiturnya, dan bagaimana setiap fitur berfungsi. Setelah melihat kegiatan tersebut, anggota tim pengabdian kembali diminta untuk membantu peserta pelatihan yang kesulitan dan membantu mereka mengatasi masalah.

Keberlanjutan Program

Di SDN Banjaragaung 1 Mojokerto, dosen dan mahasiswa Universitas PGRI Jombang melakukan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan aplikasi Genially sebagai cara untuk menggunakan teknologi untuk membuat media belajar yang kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Untuk rencana keberlanjutan program, tim pengabdian berencana untuk melakukan program pengabdian serupa yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam menciptakan suatu media belajar yang dapat menunjang kualitas pembelajaran di sekolah. Aplikasi Genially juga memungkinkan guru menjadi lebih kreatif dan tidak perlu mengambil desain lembar kerja orang lain. Lembar kerja yang dibuat melalui Canva juga memiliki fitur edit bersama, sehingga lembar kerja dan lembar kerja tidak harus selalu diprint, tetapi dapat diakses langsung melalui smartphone masing-masing, yang dianggap lebih efisien. Program ini dapat dilaksanakan di sekolah yang berbeda, di sekolah yang sama sebagai lanjutan dari program sebelumnya, atau di sekolah yang sama.

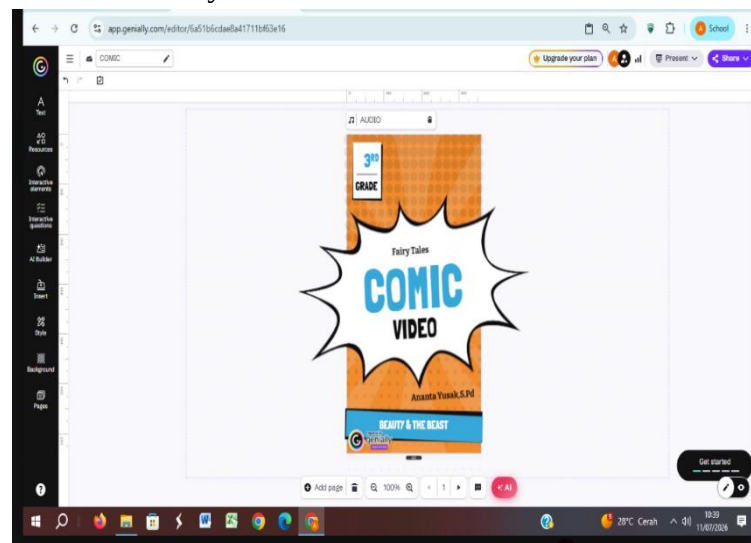
PEMBAHASAN

Di SDN Banjaragaung 1 Mojokerto, pelatihan pembuatan media interaktif untuk pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Genially dilaksanakan. Hasilnya menunjukkan bahwa ketiga indikator kinerja dan ukuran keberhasilan yang ditentukan oleh staf program tersebut tercapai dengan sangat baik. Dalam proses pengabdian, peserta pelatihan sudah mengerti fungsi serta pemanfaatan aplikasi Genially. Hal ini terlihat dari kenyataan bahwa peserta telah mengerti perannya dan bagaimana aplikasi ini dapat mendukung guru dengan lebih baik, terutama dalam produksi media pembelajaran berbasis teknologi. Indikator keberhasilan yang kedua adalah guru dapat memanfaatkan aplikasi Genially dengan baik. Peserta pelatihan dapat memahami cara mendaftar akun Genially dan memanfaatkan aplikasi Genially dengan baik.



Gambar 6. Hasil Karya Peserta Pelatihan

Salah satu indikator pencapaian dan tolak ukur keberhasilan yang ketiga adalah kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan temuan diskusi yang telah ditetapkan bersama dengan tim pengabdian. Keberhasilan para peserta pengabdian dalam membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi Genially, para guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto sekarang dapat membuat dan membuat media pembelajaran komik berbasis teknologi. Mereka juga tahu bagaimana mempublikasikan hasil karya mereka.



Gambar 7. Media Komik Pembelajaran Hasil dari Salah Satu Guru

Hasil dari pelatihan ini sejalan dengan artikel yang terdapat dalam jurnal "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Genially Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring". Dalam tulisan ini, penulis mengungkapkan bahwa pelatihan dapat memperbaiki pemahaman guru serta keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran online menggunakan canva dengan cara terlibat secara aktif dalam mendengarkan penjelasan narasumber, membaca bahan pelatihan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam jurnal lain berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Genially bagi Guru SMK Karya Andalas¹⁰, hasil menunjukkan bahwa guru lebih memilih aplikasi Genially. Aktivitas serupa juga dilakukan oleh Bakhtiar¹¹, namun mereka lebih fokus pada bahasa Inggris. Pelatihan ini mendukung guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto

dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan pelatihan ini, para pendidik juga bisa terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan guru di SDN Banjaragung1 Mojokerto dalam memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dan terdiri dari lima belas jam pengajaran. Kegiatan pelatihan ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik, yaitu "Interaksi Berbasis Suara" dengan memanfaatkan aplikasi Genially. Sebelumnya, hampir semua peserta pelatihan, yaitu para guru di SDN Banjaragung 1 Mojokerto, tidak mengetahui cara memanfaatkan aplikasi ini. Sehingga, bimbingan intensif dilaksanakan selama 3 hari, dan pada akhirnya bapak dan ibu guru dapat mengoperasikannya sebagai aplikasi. Semua bapak dan ibu guru yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan memperoleh keuntungan dari pelatihan ini. Testimoni mereka mengindikasikan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Genially ini sangat mendukung mereka. Di samping itu, ayah dan ibu pengajar dapat terus menerapkan berbagai inovasi untuk mendukung proses belajar siswa.

Untuk masa depan, SDN Banjaragung 1 Mojokerto harus lebih efektif berkolaborasi dengan pihak terkait dalam menyelenggarakan pelatihan yang bertujuan meningkatkan kualitas pengajaran guru. Diharapkan hasil dari pelatihan ini akan membuktikan bahwa peningkatan keterampilan guru akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Raharjo, S. B. (2013). Evaluasi trend kualitas pendidikan di Indonesia. *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16 (2).
2. Ambarwati. (2021). Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8 (2).
3. Junanto, T. Implementasi *digital-age literacy* dalam pendidikan abad 21 di Indonesia.
4. Hidayatullah, M. T. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan Indonesia.
5. Zidan, M. T. U. Inovasi model, strategi, atau metode pembelajaran di era 4.0 yang serba digital.
6. Rasam, F., & S. A. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dalam meningkatkan prestasi peserta didik SMK di Jakarta Selatan. 5 (1).
7. Erumit, A. K. (2020). A framework for studying programming teaching in secondary education. *Croatian Journal of Education*, 22 (2).
8. Erol, O. (2022). The effect of programming tool Scratch on the problem-solving skills of middle school students. *Education and Information Technologies*.
9. Novamizanti, L. (2023). Pelatihan programming menggunakan aplikasi Scratch untuk siswa SMP Telkom Bandung.



10. Malahayati, M., Armiani, T., Nadeak, E., Sadariawati, R., & Noval, M. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Genially bagi guru SMK Karya Andalas. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4 (3), 768-776.
11. Ahmad Bakhtiar, & S. W. [nama penulis kedua tidak tersedia]. (2025). Pelatihan metode pengajaran bahasa Inggris menggunakan Genially untuk meningkatkan kompetensi guru. *Abdimas*, 2 (2), 40-46.