

Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

Galuh Bunga Usadani, Aiga Ventivani, Karina Fefi Laksana Sakti, Dhevt Olivia Firdaus

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Penulis korespondensi : Galuh Bunga Usadani

E-mail : galuh.usadani.fs@um.ac.id

Diterima: 20 Agustus 2025 | Direvisi: 01 September 2025 | Disetujui: 02 September 2025 | Online: 13 September 2025
© Penulis 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan Genially sebagai media pembelajaran interaktif serta penyusunan panduan praktis yang dapat digunakan secara mandiri. Melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, pelatihan mencakup pengenalan fitur utama Genially, praktik pembuatan konten berbasis microsite dan gamifikasi, serta sesi refleksi dan umpan balik. Evaluasi melalui survei dan dokumentasi menunjukkan peningkatan pemahaman teknologi dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media interaktif ke pembelajaran Bahasa Mandarin. Keberadaan booklet panduan dan forum diskusi daring memperkuat keberlanjutan hasil pelatihan. Keberadaan booklet panduan dan forum diskusi daring turut memperkuat keberlanjutan program. Kegiatan ini memberikan kontribusi strategis bagi pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat direplikasi di bidang pendidikan lainnya.

Kata kunci: pelatihan; *genially*; media ajar interaktif; bahasa mandarin

Abstract

This community service program aims to enhance teachers' competence through training on the use of Genially as an interactive learning medium, along with the development of a practical guidebook for independent use. Implemented using the Participatory Action Research (PAR) approach, the training covered the introduction of Genially's main features, hands-on practice in creating microsite- and gamification-based content, as well as reflection and feedback sessions. Evaluation through surveys and documentation indicated improvements in teachers' technological understanding and their ability to integrate interactive media into Mandarin language teaching. The availability of the guidebook and an online discussion forum further strengthened the sustainability of the program. This initiative provides a strategic contribution to the development of innovative learning and can be replicated in other educational fields.

Keywords: training; *genially*; interactive teaching media; mandarin

PENDAHULUAN

Pendidikan di era kemajuan teknologi yang cepat dan berbagai tantangan global, guru dituntut untuk beradaptasi dengan metode pengajaran yang lebih inovatif. Dalam konteks pendidikan bahasa asing, pentingnya penggunaan media interaktif sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien semakin diakui. Penelitian oleh (Shaquille & Parga Zen, 2023) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Dalam pengajaran bahasa Mandarin, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang relatif lebih dinamis dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang seringkali monoton (Wajdi et al., 2021). Salah satu studi oleh (Loris, 2018) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Mandarin dapat meningkatkan performa dan hasil belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik daripada metode tradisional. Beberapa media interaktif yang digunakan dalam konteks ini mencakup berbagai bentuk teknologi, seperti aplikasi mobile dan perangkat lunak berbasis multimedia. Nikmah dan Rahmawati (2022) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang menggunakan *PowerPoint* dapat mengintegrasikan berbagai komponen, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang bertujuan menciptakan aktifitas pembelajaran yang lebih atraktif dan menyenangkan. Realitas ini selaras dengan penelitian oleh (Iskandar, 2022) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk membangkitkan atensi dan motivasi siswa.

Mitra dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru Bahasa Mandarin di Malang yang masih menghadapi tantangan serius dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mampu mengoptimalkan penggunaan platform dan perangkat pembelajaran digital. Keterbatasan literasi teknologi, minimnya pengalaman dalam merancang media ajar interaktif, serta belum adanya panduan teknis yang memadai membuat pembelajaran masih cenderung konvensional, monoton, dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini menjadi hambatan utama dalam meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Mandarin yang seharusnya adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital. Muyassaroh et al., (2024) dalam penelitiannya menunjukkan urgensi pemenuhan inovasi media pembelajaran terutama di pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan pedagogis guru agar dapat memanfaatkan media digital secara efektif dalam pengajaran bahasa Mandarin. Selain itu, belum tersedia panduan teknis yang komprehensif sebagai acuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menyebabkan proses pengajaran sering kali mengandalkan metode konvensional yang kurang dinamis. Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan keterampilan dan sumber daya pendukung guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Genially adalah *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dan visual, seperti presentasi, infografis, dan gamifikasi. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan *Genially* berpotensi meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mendorong kreativitas dalam menyampaikan informasi (Judijanto et al., 2024). Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet tercatat mencapai 171,17 juta orang, dengan penetrasi sebesar 64,8 persen (Yudhistira et al., 2022). Melihat potensi ini, program pelatihan penggunaan *Genially* sebagai solusi untuk pengembangan kreativitas guru dalam pemanfaatan media interaktif menjadi sangat relevan. Pelatihan yang berfokus pada penguasaan teknologi dan media interaktif penting dilakukan untuk membekali guru dengan keterampilan yang dibutuhkan agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Huriyatunnisa (2022) yang menekankan pentingnya pelatihan adaptasi teknologi bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengoperasikan *platform* digital selama masa pandemi. Nurhayati et al., (2022) dalam pendampingan guru-guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran juga mengungkapkan bahwa perlunya pendampingan intensif pada guru terutama guru mata pelajaran bahasa untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran yang menarik.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru Bahasa Mandarin di Malang dalam memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi, khususnya *Genially*, sekaligus menyiapkan panduan praktis penggunaan *Genially* sebagai acuan yang dapat digunakan secara mandiri. Kegiatan ini dirancang tidak hanya untuk memperkaya metode pengajaran, tetapi juga untuk memberikan pengalaman pembelajaran bahasa asing yang menarik bagi siswa. Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini mencakup pelatihan intensif pemanfaatan fitur *Genially*, praktik

langsung pembuatan media interaktif, pendampingan melalui forum diskusi daring, serta penyediaan panduan tertulis untuk memastikan keberlanjutan implementasi. Dengan pendekatan ini, guru diharapkan mampu mengimplementasikan teknik dan media ajar yang inovatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif, dinamis, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Kegiatan ini tidak hanya sekadar pelatihan teknis, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Mandarin di sekolah.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan tujuan menjawab kebutuhan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya tuntutan pembelajaran berbasis digital, guru dituntut untuk mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam program ini adalah pelatihan pemanfaatan *Genially*, sebuah *platform* yang memungkinkan pembuatan media interaktif dan *microsite* edukatif.

Pelatihan dirancang menggunakan prinsip *Participatory Action Research* (PAR) bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang inklusif dan relevan bagi peserta. Prinsip dasar PAR adalah melibatkan peserta secara aktif dalam proses pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah, memungkinkan mereka berkontribusi dalam setiap tahap dari proses pelatihan (Astriawati et al., 2022). Dalam konteks program pelatihan pemanfaatan *Genially*, implementasi PAR membantu guru tidak hanya untuk memahami penggunaan teknologi, tetapi juga untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat langsung digunakan di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan PAR dapat meningkatkan keterlibatan peserta dengan membangun keterampilan yang diperlukan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif (Usman et al., 2021). Dalam kegiatan ini, guru didorong untuk mempraktikkan pembuatan media pembelajaran, saling berkolaborasi dalam mencari solusi, dan menerapkan solusi tersebut dalam praktik mereka. (Akhyar et al., (2024) menjelaskan bahwa dengan pendekatan ini, peserta dapat lebih mudah mengidentifikasi tantangan spesifik di lingkungan mereka dan mengembangkan strategi yang sesuai untuk mengatasinya. Tidak hanya itu, pelatihan berbasis PAR juga memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan refleksi terhadap praktik mengajar mereka setelah menerapkan media baru, yang membantu dalam proses evaluasi dan pembelajaran berkelanjutan. Misalnya, melalui pelaksanaan program pengabdian masyarakat, para guru tidak hanya belajar cara menggunakan *Genially*, tetapi juga mendapatkan umpan balik dari rekan-rekan mereka dan memperbaiki metode pengajaran mereka secara bersamaan. Tamrin & Yanti (2019) menyatakan bahwa PAR mampu membantu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta dan mendorong terciptanya solusi yang partisipatif serta kontekstual. Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan ini:

Tahap Persiapan

Langkah awal kegiatan ini adalah mengidentifikasi peserta pelatihan, yang ditujukan kepada para guru anggota MGMP Bahasa Mandarin di Malang. Setelah peserta terkonfirmasi, tim pelaksana menyusun materi pelatihan, termasuk penyusunan *booklet* panduan *Genially*. *Booklet* ini memuat pengenalan *platform*, fitur-fitur utama, contoh penerapan *Genially* dalam pembelajaran, serta panduan langkah demi langkah untuk membuat media interaktif yang sesuai dengan konteks pengajaran Bahasa Mandarin.

Tahap Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu sesi luring dan sesi daring, dengan rincian sebagai berikut:

Sesi Tatap Muka

Sesi ini difokuskan pada pengenalan dan eksplorasi awal terhadap *Genially*. Peserta mendapatkan materi mengenai urgensi inovasi media pembelajaran dalam era digital, dilanjutkan dengan demonstrasi langsung oleh fasilitator mengenai cara membuat media interaktif menggunakan

Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

Genially. Fasilitator menunjukkan contoh *microsite* berbasis *Genially* ditampilkan sebagai inspirasi bagi peserta. Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan dan merancang konsep media pembelajaran Bahasa Mandarin yang akan mereka buat. Fasilitator memberikan bimbingan teknis secara langsung selama kegiatan ini berlangsung.

Sesi Daring

Sesi kedua dilaksanakan secara daring sebagai forum diskusi dan evaluasi. Peserta mempresentasikan hasil karya media pembelajaran yang telah mereka kembangkan di hadapan fasilitator dan rekan peserta lainnya. Sesi ini juga menjadi ruang untuk mendiskusikan kendala teknis maupun non-teknis yang dialami peserta selama proses pembuatan media. Fasilitator memberikan umpan balik konstruktif, serta menyampaikan saran peningkatan agar hasil karya dapat lebih optimal diterapkan dalam konteks kelas.

Tahap Tindak Lanjut

Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang dari kegiatan ini, tim pelaksana melaksanakan beberapa langkah strategis berikut:

Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Setelah pelatihan, tim pelaksana menyebarkan survei untuk mengukur tingkat kepuasan, pemahaman materi, dan sejauh mana keterampilan yang diperoleh telah diimplementasikan dalam pengajaran di kelas. Selain itu, peserta diminta mengirimkan hasil karya media berbasis *Genially* yang mereka buat, yang kemudian didokumentasikan. Pada sesi daring juga, dilakukan diskusi reflektif mengenai berbagai kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi peserta, sekaligus menjadi forum umpan balik langsung antara peserta dan fasilitator.

Penyusunan Laporan

Tim pelaksana menyusun laporan yang memuat hasil dari seluruh kegiatan pengabdian masyarakat, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan dan tindak lanjut. Laporan ini tidak hanya mencakup capaian yang diraih, tetapi juga kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, laporan ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan.

Pendampingan Lanjutan

WhatsApp grup forum diskusi daring sebagai ruang berbagi dan konsultasi bagi para guru. Booklet panduan *Genially* juga tetap dibagikan sebagai referensi mandiri. Forum ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi, berbagi praktik baik, serta menjaga keberlanjutan peningkatan keterampilan dalam pengembangan media interaktif.

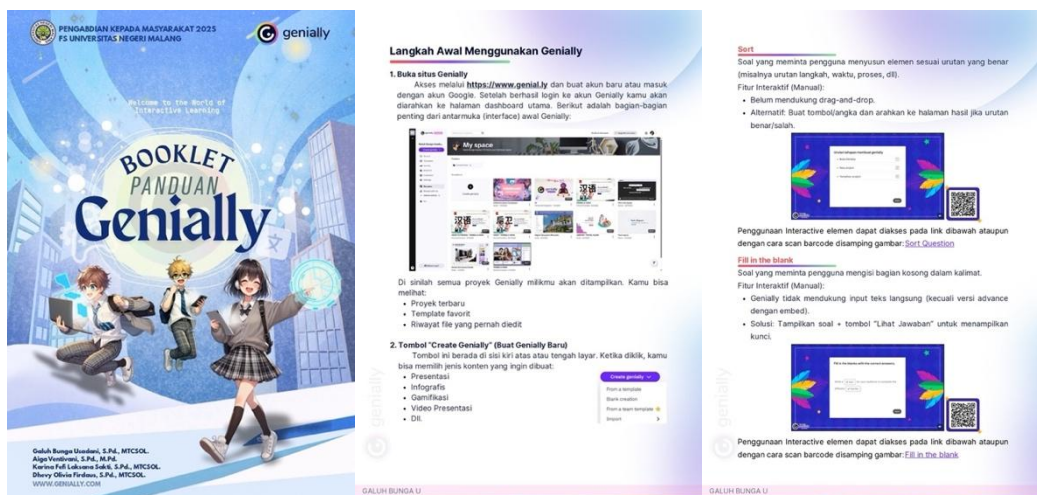
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat “Inovasi 中文教学媒体 (Zhōngwén Jiàoxué Méitǐ) Menggunakan *Genially*” berlangsung dengan penyesuaian strategis terhadap dinamika di lapangan. Penyesuaian dilakukan untuk memastikan kegiatan tetap berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru-guru Bahasa Mandarin di Malang. Seluruh rangkaian kegiatan tetap mengacu pada tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media ajar digital interaktif berbasis *Genially*. Kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dilaksanakan untuk guru-guru Bahasa Mandarin di Malang menunjukkan hasil yang menggembirakan, baik dari segi partisipasi, ketercapaian tujuan. Hasil kegiatan dapat dianalisis dari tiga tahap pelaksanaan: perencanaan, pelaksanaan, dan pascapelatihan.

Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

Tahapan Persiapan

Dalam tahapan persiapan, tim berkoordinasi dengan ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran Mandarin Malang untuk mengetahui kesediaan waktu dan kebutuhan lapangan serta pemetaan calon peserta kegiatan. Mengingat masa transisi tahun ajaran baru, penjadwalan pelaksanaan dilakukan secara adaptif untuk menyesuaikan dengan agenda mitra yang cukup padat. Selama masa koordinasi, tim pelaksana memfokuskan kegiatan internal, seperti penyusunan materi pelatihan, penyelarasan teknis kegiatan, dan finalisasi booklet panduan penggunaan *Genially*. Booklet yang disiapkan memuat panduan praktis, mulai dari pengenalan fitur utama *Genially* hingga contoh aplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Materi disusun dalam format digital agar mudah diakses oleh peserta selama kegiatan berlangsung maupun setelahnya.



Gambar 1. Booklet Panduan *Genially*.

Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan kesepakatan bersama mitra, pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam dua sesi yaitu, sesi pertama dalam metode luring pada 18 Juni 2025 di Universitas Negeri Malang, dan sesi kedua metode daring pada 8 Juli 2025 melalui Zoom. Kegiatan dilakukan dengan implementasi sebagai berikut:

Sesi Pertama 18 Juni 2025

Sesi pertama dalam *workshop* ini dibagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu penjelasan dan demonstrasi materi, sesi tanya jawab dan diskusi, serta praktik mandiri secara berkelompok. Sesi ini difokuskan pada pengenalan konsep media interaktif, urgensi inovasi pembelajaran, pengenalan *Genially* sebagai salah satu *platform* pembelajaran interaktif yang memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan materi ajar berbasis teknologi

1. Penjelasan dan Demonstrasi

Sesi diawali dengan pemaparan materi oleh fasilitator mengenai konsep media pembelajaran interaktif dan urgensi inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin. Fasilitator kemudian memperkenalkan *Genially* sebagai salah satu *platform* digital yang mampu menyajikan materi ajar dalam bentuk visual interaktif, dinamis, dan menarik. Penjelasan berfokus pada fitur-fitur utama seperti pembuatan *microsite*, penambahan tombol navigasi, penyisipan animasi, serta penerapan elemen gamifikasi seperti kuis, sistem poin, dan level pembelajaran.



Gambar 2. Pengenalan contoh Produk *Microsite* menggunakan *Genially*.

2. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta diberikan waktu untuk mengajukan pertanyaan secara langsung terkait dengan fitur-fitur *Genially*, kesesuaian penggunaannya dalam kelas, serta teknis integrasi dengan materi ajar Bahasa Mandarin. Diskusi berlangsung aktif dengan banyak peserta mengaitkan materi dengan pengalaman mengajar masing-masing. Fasilitator merespons pertanyaan dengan jelas, sekaligus menambahkan tips praktis yang relevan untuk menghindari kendala umum dalam pembuatan media interaktif. Momen ini juga memperkuat kesadaran peserta bahwa teknologi seperti *Genially* bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

3. Praktik Mandiri dan Kolaboratif

Bagian akhir dari sesi ini difokuskan pada aktivitas praktik, di mana peserta dibagi ke dalam 5 kelompok kecil untuk mulai merancang prototipe media pembelajaran mereka sendiri menggunakan *Genially*. Setiap kelompok memilih topik Bahasa Mandarin yang berbeda dan mengembangkan desain konten dengan mengintegrasikan elemen interaktif dan gamifikasi sesuai pemahaman mereka. Praktik ini mendorong peserta untuk mengaplikasikan keterampilan digital sekaligus berpikir kritis dalam menyusun alur pembelajaran yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing. Antusiasme tinggi terlihat dari intensitas kerja kelompok, munculnya ide-ide kreatif, serta kolaborasi aktif antar peserta. Pelatihan berjalan lancar dan interaktif. Guru-guru peserta menyambut baik materi yang disampaikan dan menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi elemen-elemen *Genially* yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Pelatihan ini menjadi fondasi keterampilan awal yang penting sebelum peserta melanjutkan ke tahap pengembangan mandiri.



Gambar 3. Dokumentasi Sesi Pertama.

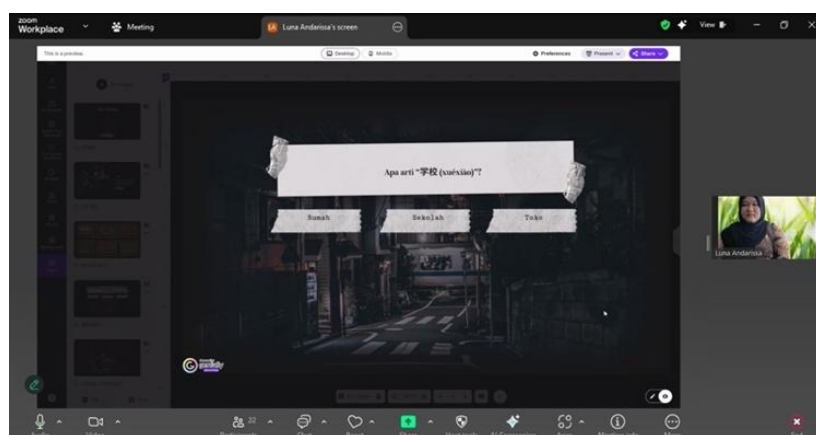
Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

Sesi Kedua 8 Juli 2025

Sesi kedua pelatihan dilaksanakan secara daring melalui *platform* Zoom. Sesi ini difokuskan pada presentasi hasil karya peserta, pemberian umpan balik, serta diskusi reflektif terhadap proses pembuatan media pembelajaran. Sesi ini dirancang sebagai forum evaluasi dan penguatan, guna memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami aspek teknis, tetapi juga mampu mengimplementasikan media secara fungsional dalam konteks kelas Bahasa Mandarin.

1. Presentasi dan Penjelasan Karya

Setiap kelompok peserta diberikan waktu untuk mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah mereka buat menggunakan *Genially*. Beberapa karya menampilkan desain *microsite* sederhana yang memuat permainan kuis berbasis topik kosakata, *embed* dengan *Power Point* yang sudah dimiliki guru, hingga petualangan visual yang memungkinkan siswa memilih jalur belajar secara mandiri. Presentasi ini menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengadaptasi *Genially* ke dalam skenario pembelajaran nyata mampu mengeksplor kreativitas peserta.



Gambar 4. Presentasi Hasil Karya Peserta.

2. Sesi Tanya Jawab dan Umpan Balik

Setelah presentasi, peserta dan fasilitator diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan umpan balik. Diskusi berlangsung terbuka dan konstruktif, membahas aspek kekuatan visual, kejelasan alur belajar, hingga potensi penggunaan media di dalam kelas. Beberapa kendala teknis yang disampaikan oleh peserta, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak stabil, serta belum optimalnya penguasaan terhadap fitur-fitur lanjutan *Genially*, direspons dengan pemberian solusi praktis dan alternatif pendekatan oleh fasilitator. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan pengumpulan umpan balik langsung dari peserta, yang memberikan wawasan penting terkait efektivitas pelatihan. Data dari kuesioner menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap teknologi baru dan dampaknya terhadap strategi pengajaran inovatif, sebagaimana ditegaskan oleh temuan (Egert et al., 2020). Dari 19 peserta yang mengisi kuis kuesioner Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi peserta, terutama dalam pemahaman materi (89,5% meningkat atau sangat meningkat) dan kemampuan membuat media (68,4% mampu atau sangat mampu). Panduan yang disediakan dinilai efektif, dengan seluruh peserta merasa terbantu. Minat peserta untuk melanjutkan eksplorasi *Genially* juga sangat tinggi (100% berminat atau sangat berminat), dan sebagian besar berencana menerapkannya dalam waktu dekat (94,7%), menandakan potensi implementasi yang kuat dan keberhasilan pelatihan dalam mendorong adopsi teknologi pembelajaran. Melalui umpan balik ini, tantangan-tantangan yang dihadapi guru selama proses pelatihan dapat teridentifikasi secara lebih terstruktur, termasuk kesulitan dalam penerapan teknologi dalam waktu yang terbatas maupun hambatan adaptasi terhadap *platform* baru. Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang kurikulum pelatihan yang lebih responsif, adaptif, dan sesuai dengan konteks kebutuhan peserta di masa mendatang.

Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

3. Kendala

Pelaksanaan pelatihan menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan waktu belajar karena padatnya jadwal guru, koordinasi kehadiran peserta dari berbagai sekolah, serta kendala teknis seperti jaringan internet yang kurang stabil dan perbedaan literasi digital yang dimiliki oleh guru-guru. Kondisi perangkat yang dimiliki peserta juga menjadi kendala saat pelatihan, ada beberapa yang terlalu berat saat mengakses *Genially*. Adapun ketersediaan dukungan teknis tambahan, *booklet* panduan, serta forum *WhatsApp* sebagai ruang konsultasi dan berbagi dimanfaatkan dengan baik oleh peserta untuk berinteraksi diluar waktu pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *Genially* bagi guru bahasa Mandarin di Malang meningkatkan kompetensi khususnya dalam merancang materi ajar Bahasa Mandarin yang inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi interaktif. Melalui pendekatan partisipatif, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan cara pandang peserta terhadap pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Kedua sesi pelatihan berjalan efektif dengan antusiasme tinggi dari peserta dalam memahami interaktivitas, mengeksplorasi fitur *gamification*, dan mengembangkan media berbasis *microsite*.

Meskipun berjalan dengan baik, kegiatan masih menghadapi kendala dalam jaringan internet dan perbedaan kondisi perangkat peserta. Oleh karena itu, disarankan untuk kegiatan serupa mendatang bisa di agendakan di laboratorium komputer dengan PC yang memadai, dan disertai internet stabil dari LAN atau *router*. Untuk kegiatan pelatihan serupa, ada baiknya diberikan tes kemampuan pra-pelatihan dan evaluasi pasca pelatihan untuk lebih mengetahui secara statistik peningkatan kemampuan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada guru-guru Bahasa Mandarin di Malang atas partisipasi dan antusiasme dalam pelatihan, serta kepada Universitas Negeri Malang melalui skema PNBP Fakultas Sastra atas dukungan pendanaan. Semoga kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru dan menjadi model inovasi pembelajaran yang dapat direplikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhyar, Y., Ningsih, W., Zalisman, Z., Khasanah, N., Hariati, H., Asmidaryani, A., & Elmirawati, E. (2024). Pelatihan Komunikasi dan Instruksi Bahasa Inggris dan Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 123–130. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.2497>
- Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., Purnomo, C., & Subekti, J. (2022). PELATIHAN EDITING VIDEO BERBASIS APLIKASI KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 619. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8282>
- Egert, F., Dederer, V., & Fukkink, R. G. (2020). The impact of in-service professional development on the quality of teacher-child interactions in early education and care: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 29, 100309. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100309>
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3163–3173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>
- Iskandar, A. (2022). Developing a Word Composition Educational Game for Young Children After the Covid-19 Pandemic. *Ceddi Journal of Education*, 1(2), 19–24. <https://doi.org/10.56134/cje.v1i2.27>
- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Pola Pikir Inovatif Siswa di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(01). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i01.953>

Pelatihan inovatif pengembangan media ajar interaktif berbasis *genially* bagi guru bahasa mandarin di Malang

- Loris, H. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTRAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 4(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8762>
- Muyassaroh, L. U., Ventivani, A., Mardasari, O. R., El Marah, Z. I. N., Setyawan, R., & Ermawati, V. (2024). Audiovisual media innovation: Hanyu Shuzi learning solution. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 52(1). <https://doi.org/10.17977/um015v52i12024p30>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir: Tautan Tes awal dan tes akhir serta tautan media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Saylor, L. L., & Johnson, C. C. (2014). The Role of Reflection in Elementary Mathematics and Science Teachers' Training and Development: A Meta-Synthesis. *School Science and Mathematics*, 114(1), 30–39. <https://doi.org/10.1111/ssm.12049>
- Shaquille, Tb. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Tamrin, A. F., & Yanti, Y. (2019). Peningkatan keterampilan bahasa Inggris masyarakat pegunungan di Desa Betao Kabupaten Sidrap. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(2), 61–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i2.1673>
- Usman, J., Mawardi, M., & Husna, H. (2021). Developing the Textbook of Classroom Action Research through *Participatory Action Research*: Quality and Challenges. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i1.202101>
- Wajdi, M. F., Salsabila, U. H., Prabowo, R., & Restiyanti, A. F. (2021). The Use of Interactive Multimedia on Students' Islamic Religious Education Learning Motivation. *Interdisciplinary Social Studies*, 1(3), 267–272. <https://doi.org/10.55324/iss.v1i3.44>
- Yudhistira, S., Wahyuni, L. D., & Deasyanti, D. (2022). Literasi Digital pada Mahasiswa: Dampak Keberfungsian Keluarga dalam Mengatasi Penyalahgunaan Internet di Masa Pandemi. *MAARIF*, 17(1). <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.165>