

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS CANVA DAN WORDWALL

Oleh:

Sunandar Azma'ul Hadi¹, Ade Jauhari²

¹Universitas Islam Negeri Mataram

²Universitas Mataram

¹sunandar@uinmataram.ac.id

Abstrak

Canva dan wordwall adalah software yang memiliki fitur-fitur desain yang cukup menarik. Penggabungan kedua aplikasi ini bisa memudahkan pendidik dalam Menyusun media ajar yang interaktif. Pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis Canva dan Wordwall yang dilaksanakan memiliki hasil yang sangat memuaskan. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan kedua platform tersebut secara efektif. Canva, sebagai alat desain grafis, memudahkan pembuatan materi ajar visual yang menarik seperti poster dan infografis, sementara Wordwall memungkinkan pembuatan aktivitas edukatif interaktif, termasuk permainan dan kuis berbasis web. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta untuk secara langsung menerapkan dan mengevaluasi solusi terhadap media ajar yang dihadapi. Beberapa temuan selama pelatihan yaitu, peserta mengalami kendala terkait perbedaan jenis akun yang digunakan, yaitu akun gratis versus akun Pro, yang membatasi akses ke beberapa fitur premium. Meskipun demikian, saran untuk upgrade akun Pro dengan biaya terjangkau diungkapkan untuk memaksimalkan manfaat yang diperoleh. Penggabungan Canva dan Wordwall dalam pengembangan media ajar menawarkan pendekatan inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis. Diskusi mendalam selama pelatihan menunjukkan antusiasme peserta serta keinginan untuk mengatasi masalah seperti penurunan motivasi siswa. Pelatihan ini secara umum dapat meningkatkan keterampilan para peserta dalam Menyusun media ajar berbasis canva dan wordwall. Peserta diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dengan membantu guru menciptakan media ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga memperbaiki suasana kelas dan efektivitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: canva, wordwall, pengembangan, media ajar, interaktif

Abstract

Canva and wordwall are software that have quite interesting design features. The combination of these two applications can make it easier for educators to create interactive teaching media. The training on developing teaching materials based on Canva and Wordwall that was carried out had very satisfying results. This training was designed to improve teachers' skills in using both platforms effectively. Canva, as a graphic design tool, makes it easy to create attractive visual teaching materials such as posters and infographics, while Wordwall allows the creation of interactive educational activities, including web-based games and quizzes. The method applied in this activity is *Participatory Action Research* (PAR). This approach was chosen because it emphasizes the active involvement of participants in the learning process, allowing participants to directly apply and evaluate solutions to the teaching media they face. Some findings during the training were that participants experienced obstacles related to the differences in the types of accounts used, namely free accounts versus Pro accounts, which limit access to several premium features. However, suggestions for upgrading a Pro account at an affordable cost were expressed to maximize the benefits obtained. The combination of Canva and Wordwall in developing teaching media offers an innovative approach that increases student engagement and facilitates more dynamic learning. In-depth discussions during the training showed the enthusiasm of the participants and the desire to overcome problems such as decreased student motivation. This training can generally improve the skills of participants in compiling teaching media based on canva and wordwall. Participants are expected to be able to provide a significant positive impact by helping teachers create teaching media that are more interactive and in accordance with student needs, thereby improving the classroom atmosphere and the effectiveness of the learning process.

Keywords: canva, wordwall, development, teaching media, interactive

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Syafudin dkk, 2012). Pengembangan media ajar berbasis Canva dan Wordwall merupakan salah satu langkah strategis untuk mencapai tujuan tersebut. Canva dan Wordwall adalah dua platform yang menawarkan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan materi ajar yang menarik dan interaktif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, mulai dari poster, infografis, hingga presentasi. Dengan antarmuka yang *user-friendly* dan beragam template yang tersedia, Canva memudahkan pendidik untuk merancang materi ajar yang estetik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kemampuan Canva untuk menggabungkan teks, gambar, dan elemen desain lainnya menjadikannya alat yang sangat berguna dalam menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Hapsari & Julaeha, 2021).

Sedangkan Wordwall adalah platform yang memungkinkan pembuatan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan, dan latihan berbasis web. Dengan Wordwall, pendidik dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat diakses secara online, sehingga memudahkan siswa untuk belajar sambil berinteraksi dengan materi ajar. Fitur-fitur Wordwall mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmi & Anggraina, 2021).

Penggabungan Canva dan Wordwall dalam pengembangan media ajar yang menawarkan berbagai keuntungan. Canva menyediakan dasar desain yang kuat untuk menciptakan materi ajar yang visual dan informatif, sementara Wordwall menambahkan dimensi interaktif yang membuat pembelajaran lebih *engaging*. Dengan menggunakan kedua platform ini secara bersamaan, pendidik dapat menghasilkan media ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Senada dengan yang disampaikan oleh Marwah (2024) menyatakan

bahwa teknologi bisa membuat pembelajaran menjadi menarik dan memotivasi siswa dengan efektif.

Dalam praktiknya, tidak semua guru mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi termasuk Canva dan Wordwall secara efektif (Mahardika dkk, 2021). Meskipun sering mendengar tentang kedua platform ini, banyak pendidik yang menghadapi kesulitan dalam mengoperasikannya secara maksimal. Observasi kami di Kecamatan Masbagik, yang mencakup guru-guru di MA Al Ijtihad, MTs Al Ijtihad, RA Al Madinatul Islamiyah, TK Al Husna Paokmotong, dan TK Al Barokah, menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik di sekolah-sekolah tersebut masih belum familiar dengan penggunaan Canva dan Wordwall untuk pengembangan media ajar.

Menghadapi tantangan ini, kami menjalin kerja sama dengan Lembaga Bimbingan Belajar Rumah Belajar Zahra untuk menyelenggarakan pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis Canva dan Wordwall. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada guru-guru di Kecamatan Masbagik. Dengan membatasi jumlah peserta hingga 35 orang, kami bertujuan memastikan bahwa setiap guru mendapatkan perhatian yang cukup dan dapat langsung mempraktekkan materi yang disampaikan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media ajar yang lebih efektif dan menarik.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lokasi belajar Rumah Belajar Zahra yang beralamat di Jl. Lintas Laskar 45 Desa Danger Kecamatan Masbagik. Kegiatan ini dilaksanakan pada Tanggal 24 Agustus 2024 dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 35 orang. Seluruh peserta berasal dari unsur Guru Madrasah dan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Masbagik.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Canva dan Wordwall" ini bertujuan untuk memfasilitasi guru-guru yang ada di Kecamatan Masbagik agar bisa mengembangkan media ajar sendiri menggunakan canva dan wrdwall. Kedua aplikasi ini bisa diakses bebas di internet, sehingga para guru bisa menghasilkan media

ajar interaktif tanpa harus mengeluarkan dana yang banyak.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Participatory Action Research (PAR). Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta untuk secara langsung menerapkan dan mengevaluasi solusi terhadap media ajar yang dihadapi (Silaban, dkk 2023). Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, kami mengimplementasikan metode ini melalui praktik langsung di lokasi, di mana demonstrasi dilakukan secara interaktif untuk memastikan pemahaman dan keterampilan peserta dapat diukur dan ditingkatkan secara efektif.

Narasumber dalam kegiatan berjumlah dua orang, yaitu yang pertama adalah Sunandar Azma'ul Hadi, M.Pd. merupakan Dosen Universitas Islam negeri Mataram yang juga merupakan Founder dan Direktur Rumah belajar Zahra. Sedangkan narasumber yang kedua adalah Ade Jauhari, M.Pd. yang merupakan Dosen Universitas Mataram.

Secara umum, pelatihan ini dilaksanakan dalam empat tahap utama, yaitu persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi serta refleksi (Hadi, 2023). Setiap tahap dirancang untuk memastikan keberhasilan pelatihan secara menyeluruh, dengan rincian kegiatan yang dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap persiapan, khususnya, berfokus pada pemahaman mendalam mengenai kondisi peserta. Hal ini penting untuk merumuskan kegiatan pengabdian yang paling sesuai dan efektif bagi kebutuhan spesifik peserta tersebut.



Gambar 1. Rincian Kegiatan PKM

Tahap sosialisasi bertujuan untuk menyelaraskan persepsi seluruh tim mengenai persiapan yang telah direncanakan. Melalui tahap ini, setiap anggota tim dapat

memahami peran dan tanggung jawab mereka dengan jelas, memastikan bahwa kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan harapan. Setelah sosialisasi, tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana angket disebarakan kepada peserta untuk mengevaluasi sejauh mana mereka memahami materi yang telah disampaikan. Proses refleksi ini penting untuk mengukur efektivitas pelatihan dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis Canva dan Wordwall berlangsung dengan cara yang sangat menarik dan efektif. Kedua narasumber menyampaikan materi dengan ringkas namun mendalam, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta. Selain penyampaian teori, materi pelatihan juga langsung diterapkan melalui praktik yang dilakukan oleh peserta menggunakan gadget mereka masing-masing. Metode ini memungkinkan peserta untuk segera menerapkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga mereka dapat lebih memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan saat mereka mengulang praktik di lokasi pelatihan. Suin dan Wati (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode praktik langsung bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam pelatihan ini, narasumber langsung melakukan pembimbingan intensif sehingga peserta merasa lebih terbantu untuk memahami penggunaan canva dan wordwall dalam pembelajaran.

Materi pertama yang disampaikan dalam pelatihan adalah pengembangan media ajar menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis yang dikenal luas karena kemudahan penggunaannya dan antarmuka yang intuitif. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan desain yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pembuatan media ajar interaktif, seperti materi dalam bentuk permainan ular tangga, teka-teki silang, dan berbagai desain kreatif lainnya. Resmi dkk (2021) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran bisa meningkatkan kreativitas guru dan siswa. Contoh desain media ajar

yang dikembangkan menggunakan Canva dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Desain Canva

Pada gambar 2, media ajar tersebut disusun dengan menggunakan aplikasi canva. Media ajar ini khusus dibuat dalam versi cetak yang berbasis permainan edukatif teka-teki silang dan ular tangga. Dengan menggunakan media ajar seperti ini, guru bisa meningkatkan motivasi siswa dalam memahami informasi yang disajikan. Febrianti (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa salah satu fungsi media ajar adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam praktik penggunaan aplikasi Canva selama pelatihan, peserta menghadapi beberapa kendala, terutama terkait perbedaan jenis akun yang digunakan. Narasumber menggunakan akun Canva Pro, sementara peserta menggunakan akun gratis. Perbedaan ini mengakibatkan peserta tidak dapat mengakses sejumlah template premium yang tersedia di Canva. Meski demikian, kendala ini tidak mengurangi esensi pelatihan. Narasumber menyarankan agar peserta mempertimbangkan untuk beralih ke akun Pro dengan biaya yang cukup terjangkau, mengingat manfaat signifikan yang dapat diperoleh, termasuk akses ke fitur tambahan yang dapat memperkaya pengalaman dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif.

Materi kedua dalam pelatihan membahas pengembangan media ajar berbasis Wordwall. Wordwall adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk menciptakan permainan edukatif, seperti ular tangga atau permainan interaktif serupa yang sering ditemukan di perangkat mobile. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk merancang permainan sendiri, memberikan kebebasan untuk menyisipkan informasi edukatif secara kreatif. Dengan

pendekatan ini, siswa dapat menyerap informasi dengan cara yang menyenangkan dan menarik, tanpa menyadari bahwa mereka sedang terlibat dalam proses pembelajaran yang efektif (Yanjuan Pan, et all 2024).

Praktik penggunaan aplikasi Wordwall juga menghadapi tantangan serupa dengan Canva, yaitu terbatasnya fitur pada akun gratis. Dengan akun tersebut, peserta hanya dapat membuat hingga tiga permainan per hari. Narasumber menyarankan untuk mempertimbangkan upgrade ke akun Pro, yang menawarkan berbagai fitur tambahan dengan biaya yang relatif terjangkau. Upgrading akun ini akan memberikan fleksibilitas lebih dalam membuat permainan edukatif. Contoh hasil desain yang dibuat menggunakan Wordwall dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Desain Wordwall

Gambar 3 merupakan media ajar berbasis digital yang didesain dengan menggunakan aplikasi wordwall. Media ajar ini bisa meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Guru akan mampu menyajikan informasi dengan lebih menarik kepada siswa karena media yang dibuat sama menariknya dengan game yang biasa siswa mainkan di gadget masing-masing. Sitorus dan Santoso (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media ajar berbasis game tidak mudah menyebabkan siswa menjadi bosan, karena mereka sama halnya seperti bermain game.

Penggunaan aplikasi Canva dan Wordwall secara bersamaan menawarkan pendekatan inovatif dalam pengembangan media ajar yang menarik dan interaktif. Kedua platform ini, meskipun memiliki fungsi yang berbeda, saling melengkapi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan siswa.

Canva adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan materi ajar lainnya. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai

template yang dapat disesuaikan, Canva memudahkan pendidik dalam merancang materi ajar yang estetik dan informatif. Kelebihan utama Canva adalah kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, grafik, dan elemen desain lain dengan mudah, sehingga materi ajar yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. Monoarfa dan Haling (2021) mengungkapkan bahwa canva bisa meningkatkan kreativitas guru dalam memfasilitasi siswa pada proses belajar mengajar.

Wordwall adalah platform yang memungkinkan pembuatan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan, dan pembelajaran berbasis web. Dengan Wordwall, pendidik dapat membuat berbagai jenis aktivitas yang dapat diakses online, yang tidak hanya mendukung pembelajaran aktif tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan dan interaksi langsung. Fitur-fitur Wordwall dirancang untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif, dengan fokus pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang interaktif yang ditawarkan oleh wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Contoh penggabungan canva dan wordwall dalam media ajar adalah sebagai berikut. Menggunakan Canva untuk merancang materi ajar visual, seperti slide presentasi, poster, atau lembar kerja, yang dapat digunakan sebagai referensi atau bahan ajar utama. Setelah materi visual dirancang, elemen-elemen tersebut dapat diintegrasikan ke dalam aktivitas interaktif yang dibuat dengan Wordwall. Misalnya, materi infografis dari Canva dapat digunakan sebagai bagian dari kuis atau permainan edukatif di Wordwall.

Hingga akhir sesi, peserta tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi.

Pelatihan ini juga dipenuhi dengan diskusi-diskusi yang mendalam mengenai tantangan yang mereka hadapi di sekolah masing-masing. Para peserta aktif bertanya tentang bagaimana platform ini dapat membantu mengatasi berbagai masalah, termasuk penurunan motivasi belajar siswa. Narasumber menjelaskan bahwa kedua platform ini sangat efektif dalam menghadirkan kegiatan yang sesuai dengan keinginan siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka.

Senada dengan apa yang disampaikan oleh Ikhlās, dkk (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi canva bisa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Kegiatan pelatihan yang berlangsung dengan dinamis dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan

Kami berharap pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi para guru. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, diharapkan para pendidik dapat mengembangkan media ajar yang mampu menyemarakkan suasana kelas dan menjadikannya lebih menarik. Selain itu, guru akan lebih mampu memfasilitasi siswa dengan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya dan kebutuhan individu mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan memotivasi.

Tabel 1. Respon Peserta Pelatihan Pengembangan Media Ajar berbasis Canva dan Wordwall

No.	Pernyataan	Nilai (%)			
		4	3	2	1
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami	82	18	0	0
2	Materi sesuai dengan kebutuhan di sekolah	86	14	0	0
3	Durasi waktu sesuai dengan penyampaian materi	80	20	0	0
4	Narasumber menjawab pertanyaan dengan lugas	88	12	0	0
5	Tingkat kemungkinan materi bisa diterapkan di lokasi masing-masing	78	22	0	0
6	Kecukupan dan ketersediaan alat dan bahan penunjang pelatihan	92	8	0	0

No.	Pernyataan	Nilai (%)			
		4	3	2	1
7	Metode pelatihan yang diterapkankan menarik	94	6	0	0

Tabel 1 menyajikan hasil umpan balik peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Data dari tabel tersebut menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi serta pemahaman yang mendalam mengenai materi yang disampaikan. Secara rinci, umpan balik ini menyoroti tujuh aspek.

Aspek pertama yaitu kemudahan materi, sebanyak 82% responden memberikan nilai 4 dengan kategori sangat puas. Ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan memang sangat paham. Pemahaman para peserta ini juga ditunjukkan ketika mereka mampu membuat media ajar berbasis canva dan wordwall ketika disela-sela pembimbingan intensif yang dilakukan oleh narasumber.

Aspek kedua yaitu urgensi materi pelatihan dalam aktivitas sehari-hari. 86% responden memberikan nilai 4. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan sangat membutuhkan keterampilan Menyusun media ajar berbasis canva dan wordwall. Sebagian besar peserta merupakan guru, ini yang menyebabkan keterampilan ini memang sangat dibutuhkan.

Aspek ketiga yaitu durasi waktu yang digunakan. Sebanyak 80% responden memberikan nilai 4. Waktu yang digunakan dalam pelatihan ini tidak terlalu banyak dan tidak terlalu singkat juga. Cukup untuk

memberikan pemahaman mendalam kepada para peserta.

Aspek keempat yaitu narasumber mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik. 88% responden memberikan nilai 4. Selama kegiatan berlangsung, peserta memang memberikan banyak pertanyaan sesuai dengan kesulitan yang mereka hadapi di dalam kelas masing-masing. Alhamdulillah narasumber mampu memberikan jawaban secara teoritis maupun praktis.

Aspek kelima yaitu tingkat kemungkinan materi bisa diaplikasikan di sekolah masing-masing. 78% responden memberikan nilai 4. Penilaian ini menunjukkan Sebagian besar peserta optimis bisa meningkatkan suasana belajar di kelas masing-masing dengan lebih baik ketika menggunakan canva dan wordwall.

Aspek keenam yaitu kecukupan media penunjang pelatihan. Sebanyak 92% responden memberikan nilai 4. Panitia pelaksana melengkapi kegiatan ini dengan fasilitas modern seperti smart tv dan wifi, sehingga peserta merasa terbantu dengan fasilitas-fasilitas tersebut.

Aspek ketujuh yaitu metode pelatihan. Sebanyak 94% responden memberikan nilai 4. Narasumber membrikan pelatihan dengan menggunakan metode yang friendly, sehingga para peserta tidak merasa sungkan untuk berinteraksi selama pelatihan, baik antara peserta dan narasumber maupun sesama peserta

berbeda, narasumber menggunakan aplikasi yang berbayar, sedangkan peserta menggunakan yang gratis. Tetapi hal ini bisa diatasi dengan demo yang dilakukan langsung oleh narasumber.

Saran

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi canva dan wordwall untuk mengembangkan media ajar. Kegiatan ini perlu ditingkatkan sampai kepada validasi media ajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Canva dan Wordwall" telah dilaksanakan dengan hasil yang sangat positif. Umpan balik dari peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru tentang cara menggunakan Canva dan Wordwall untuk mengembangkan media ajar. Rata-rata responden juga mengungkapkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kegiatan ini, mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memenuhi tujuannya. Terdapat beberapa kendala seperti aplikasi canva dan wordwall yang digunakan oleh narasumber dan peserta

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti, F. (2019, May). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 667-677).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hadi, S. A. U. (2023). Pelatihan Pengolahan Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik Cair (POC) Di Desa Jurit Baru Kecamatan Pringgasela. *ALPATIH: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Ikhlas, R. Z., Japakiya, R., & Muzayanah, T. (2023). Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158-169.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Lubis, M. (2024). Perpaduan Media Cetak Buku Ajar dengan Media Teknologi sebagai Sumber Pembelajaran Sekolah. *MATAAZIR: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 169-180.
- Pan, Y., Adams, E. L., Ketterlin-Geller, L. R., Larson, E. C., & Clark, C. (2024). Enhancing middle school students' computational thinking competency through game-based learning. *Educational technology research and development*, 1-29.
- Rahmi, L., & Angraina, D. (2021). Training on Utilization of Wordwall Media os Online-Based Learning Assessment For Elementary School Teachers 08 Supayang. *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education*, 5(2), 144-149.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Silaban, P. J., Sianipar, O., Pasaribu, F., Tafonao, N., & Samosir, K. (2023). Sosialisasi Mengenai Alat Peraga Tangga Satuan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2274-2277.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Suin, S., & Istanti, W. (2019). Keefektifan metode praktik langsung dan metode audiolingual dalam pembelajaran BIPA aspek berbicara bagi pemelajar BIPA 4 UNNES. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 120-126.
- Syafaruddin, S., Asrul, A., Mesiono, M., Wijaya, C., & Usiono, U. (2016). Inovasi pendidikan: suatu analisis terhadap kebijakan baru pendidikan.