

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dan Wordwall Untuk Guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis

Leli Hasanah Lubis ¹, Eryk Hoyer Larsen ², Irhamuddin ³, Mariani Siregar ⁴, Yuslinda ⁵

¹ STIT ALBukhary Labuhanbatu, Indonesia

² STIT HASIBA Barus, Indonesia

³ STIT Al-Washliyah Binjai, Indonesia

⁴ STIT Hamzah Al Fansuri Sibolga -Barus, Indonesia

⁵ STIT STAI Bahriyyatul Ulum KH. Zainul Arifin Pandan, Indonesia

Corresponding Author: Leli Hasanah Lubis, ✉ E-mail: lelihasanahlubis86@gmail.com

ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu koordinasi dengan pihak madrasah, identifikasi kebutuhan guru, penyampaian materi, praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, praktik pembuatan aktivitas interaktif menggunakan Wordwall, serta evaluasi dan refleksi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memahami fungsi Canva dan Wordwall sebagai media pendukung pembelajaran serta mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan mendorong guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan. Meskipun masih terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan awal guru, keterbatasan waktu, dan kebutuhan pendampingan lanjutan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru madrasah. Dengan demikian, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung inovasi pembelajaran di MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis.

Kata Kunci Keywords

Canva, Wordwall, media pembelajaran interaktif, guru madrasah, pengabdian kepada masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan madrasah. Proses pembelajaran tidak lagi cukup mengandalkan penyampaian materi secara

verbal dan satu arah, tetapi perlu dikembangkan melalui media yang lebih visual, interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. UNESCO (2023) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu diarahkan secara tepat agar benar-benar mendukung akses, kualitas, inklusi, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya persoalan mengikuti perkembangan zaman, melainkan bagian dari upaya meningkatkan mutu pengalaman belajar peserta didik.

Di Indonesia, tuntutan pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada peserta didik juga semakin kuat dalam kebijakan pendidikan nasional. Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses menegaskan bahwa proses pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika sosial (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2026). Selain itu, Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah memberikan landasan penting bagi satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2024). Kebijakan tersebut menunjukkan bahwa guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memilih strategi, media, dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Madrasah Tsanawiyah sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang berilmu, berakhlak, dan memiliki kecakapan hidup abad ke-21. Madrasah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan agama dan umum, tetapi juga sebagai ruang pembentukan literasi, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Panduan Penyelenggaraan Madrasah Digital yang disusun oleh Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta menekankan bahwa digitalisasi madrasah perlu diarahkan untuk meningkatkan mutu dan akses pendidikan di lingkungan madrasah (Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta, 2019). Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru madrasah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang penting dan mendesak.

Guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi tidak akan memberikan dampak optimal apabila guru hanya memahami aspek teknis, tetapi belum mampu menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan

kebutuhan peserta didik. Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge atau TPACK menjelaskan bahwa pengajaran berbasis teknologi yang efektif membutuhkan keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Dengan kerangka ini, pelatihan guru perlu dirancang bukan sekadar mengenalkan aplikasi, melainkan juga membimbing guru agar mampu mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam desain pembelajaran yang bermakna.

Kompetensi digital guru juga menjadi aspek penting dalam pengembangan profesionalisme pendidik. DigCompEdu menjelaskan bahwa kompetensi digital pendidik mencakup keterlibatan profesional, penggunaan sumber daya digital, pengajaran dan pembelajaran, asesmen, pemberdayaan peserta didik, serta fasilitasi kompetensi digital peserta didik (Redecker, 2017). Kerangka ini menunjukkan bahwa guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih, membuat, memodifikasi, dan menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Dalam konteks pembelajaran madrasah, kompetensi tersebut sangat penting agar guru mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik tanpa mengabaikan nilai-nilai pendidikan Islam, etika digital, dan tujuan pembentukan karakter peserta didik.

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik belajar lebih mendalam ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Media yang visual dan interaktif dapat mengurangi kejenuhan, memperjelas konsep abstrak, serta memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Canva merupakan salah satu platform desain digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur yang relatif mudah dioperasikan oleh guru. Canva for Education menyediakan fasilitas untuk membuat bahan ajar, presentasi, poster, infografis, lembar kerja, dan berbagai materi pembelajaran visual lainnya (Canva, n.d.). Kemudahan penggunaan Canva memungkinkan guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis tetap dapat menghasilkan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik. Dalam kegiatan pembelajaran di madrasah, Canva dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi ajar berbasis visual, bahan presentasi, kartu pembelajaran, infografis keislaman, maupun media pendukung evaluasi.

Selain Canva, Wordwall juga menjadi salah satu media digital yang relevan untuk mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Wordwall menyediakan berbagai bentuk aktivitas seperti kuis, menjodohkan, roda acak, kartu flash, melengkapi kalimat, pengelompokan, dan berbagai aktivitas lain yang dapat dimainkan secara daring maupun dicetak sebagai lembar kerja (Wordwall, n.d.). Keunggulan Wordwall terletak pada kemampuannya mengubah materi sederhana menjadi aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Melalui Wordwall, guru dapat mengembangkan evaluasi formatif yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga berlatih, menjawab, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Canva dan Wordwall memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Triyono, Dwijayanti, dan Sumarno (2023) menemukan bahwa masih terdapat guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam membuat media pembelajaran, sehingga pelatihan pembuatan media berbasis Canva menjadi penting untuk dikembangkan. Hafiz, Barsihanor, dan Arifin (2024) juga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan kompetensi teknologi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Temuan tersebut memperkuat pentingnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan keterampilan praktis guru dalam merancang media pembelajaran digital.

Penelitian terkait Wordwall juga menunjukkan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Elhefni, Wiyono, dan Kurniawan (2023) menemukan bahwa penggunaan media Word Wall memberikan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Suwanto (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi dapat menjadi media pembelajaran dan evaluasi yang membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall bagi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis menjadi kegiatan yang relevan untuk dilaksanakan. Sebagai lembaga pendidikan madrasah, MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis perlu terus memperkuat kualitas pembelajaran melalui peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Pelatihan ini diarahkan untuk

membantu guru merancang media ajar visual melalui Canva dan mengembangkan aktivitas interaktif serta evaluasi pembelajaran melalui Wordwall. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi, tetapi juga pada peningkatan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang lebih kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kegiatan pelatihan ini juga memiliki nilai strategis karena memadukan pendekatan teori dan praktik. Guru tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif, tetapi juga diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan media, menyusun materi, memilih template, merancang aktivitas, dan menyesuaikan media dengan mata pelajaran yang diampu. Model pelatihan yang berbasis praktik langsung penting dilakukan karena kompetensi digital guru lebih mudah berkembang melalui pengalaman, pendampingan, dan refleksi terhadap produk yang dibuat. Dengan pendekatan tersebut, guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan Canva dan Wordwall pada saat pelatihan, tetapi juga dapat menerapkannya secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, peserta didik, dan madrasah. Bagi guru, kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan mudah digunakan. Bagi peserta didik, media yang lebih visual dan interaktif dapat meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi dalam pembelajaran. Bagi madrasah, kegiatan ini dapat mendukung penguatan budaya pembelajaran digital yang sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan madrasah di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall bagi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif-praktis, yaitu peserta tidak hanya menerima materi secara teoretis, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan ini dipilih agar guru memperoleh

pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di madrasah.

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis untuk menyepakati waktu, tempat, peserta, kebutuhan teknis, dan bentuk kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, tim pelaksana juga melakukan identifikasi awal terhadap kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, khususnya Canva dan Wordwall. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui diskusi awal, observasi sederhana, serta pengumpulan informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan agar sesuai dengan kondisi nyata guru di madrasah.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru diberikan pemahaman mengenai peran media digital dalam membantu penyampaian materi, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif. Pada sesi ini, peserta juga diperkenalkan dengan konsep dasar pemanfaatan Canva dan Wordwall sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Materi disampaikan secara sederhana agar mudah dipahami oleh guru dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam.

Setelah penyampaian materi umum, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Guru dibimbing untuk membuat akun, memilih template, mengatur desain, memasukkan materi pembelajaran, menambahkan gambar atau elemen visual, serta menyusun media yang menarik dan komunikatif. Produk yang dikembangkan dapat berupa presentasi pembelajaran, poster edukatif, infografis, lembar kerja peserta didik, atau bahan ajar visual sesuai kebutuhan masing-masing guru. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pendampingan langsung agar setiap peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berbasis Canva yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Guru dibimbing untuk membuat aktivitas pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, roda acak, kartu soal, permainan kata, dan bentuk evaluasi interaktif lainnya. Peserta diarahkan untuk mengubah materi pelajaran menjadi aktivitas yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, guru juga dilatih untuk membagikan tautan aktivitas

Wordwall kepada siswa, menggunakan hasil aktivitas sebagai evaluasi formatif, serta menyesuaikan bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran. Melalui tahap ini, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton.

Tahap akhir kegiatan dilakukan melalui presentasi hasil karya, evaluasi, refleksi, dan tindak lanjut. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk menampilkan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian memperoleh masukan dari tim pelaksana dan peserta lainnya. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan, baik melalui pengamatan produk, diskusi reflektif, maupun umpan balik peserta. Sebagai tindak lanjut, guru didorong untuk menerapkan media Canva dan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta mengembangkan produk media secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak berhenti pada pelatihan sesaat, tetapi diharapkan dapat mendorong perubahan praktik pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall bagi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru madrasah yang memiliki latar belakang mata pelajaran berbeda, sehingga pelatihan dirancang agar bersifat umum, praktis, dan mudah diterapkan pada berbagai bidang studi. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi, terutama ketika diberikan kesempatan untuk mencoba langsung fitur-fitur Canva dan Wordwall dalam membuat media pembelajaran.

Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana menemukan bahwa sebagian guru telah mengenal teknologi digital dalam pembelajaran, tetapi belum semuanya terbiasa mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih cenderung sederhana, seperti buku paket, papan tulis, lembar tugas, dan presentasi dasar. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru sebenarnya telah memiliki pengalaman menggunakan perangkat digital, tetapi masih membutuhkan pelatihan yang lebih terarah agar mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa kendala utama guru dalam membuat media pembelajaran digital terletak pada keterbatasan waktu, keterampilan desain, pemilihan aplikasi yang sesuai, serta kurangnya

pengalaman dalam membuat media interaktif. Beberapa guru merasa bahwa membuat media digital membutuhkan kemampuan teknis yang rumit, sehingga mereka cenderung menggunakan media yang sudah tersedia. Melalui pelatihan ini, pandangan tersebut mulai berubah karena guru diperkenalkan dengan Canva dan Wordwall sebagai aplikasi yang relatif mudah digunakan, bahkan oleh pengguna pemula.

Pada sesi pengenalan Canva, peserta memperoleh pemahaman mengenai fungsi Canva sebagai platform desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran visual. Guru diperkenalkan pada berbagai fitur dasar, seperti pemilihan template, penggunaan elemen grafis, pengaturan teks, pemilihan warna, penyisipan gambar, serta pengunduhan hasil desain. Sesi ini membantu guru memahami bahwa media pembelajaran tidak harus dibuat dengan aplikasi desain yang rumit, tetapi dapat dikembangkan melalui platform sederhana yang menyediakan berbagai fasilitas siap pakai.

Praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva menghasilkan beberapa bentuk produk, seperti slide presentasi, poster pembelajaran, infografis, dan lembar kerja peserta didik. Guru menyesuaikan desain yang dibuat dengan mata pelajaran masing-masing, sehingga produk yang dihasilkan lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil praktik ini menunjukkan bahwa Canva dapat membantu guru menyusun media pembelajaran yang lebih menarik secara visual, terstruktur, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada sesi pelatihan Wordwall, peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk latihan, penguatan materi, maupun evaluasi formatif. Guru mencoba membuat aktivitas seperti kuis, menjodohkan pasangan, roda acak, kartu soal, dan permainan berbasis kata. Aktivitas ini memberikan pengalaman baru bagi guru karena materi yang sebelumnya disampaikan secara konvensional dapat diubah menjadi permainan edukatif yang lebih menarik bagi peserta didik.

Hasil praktik menggunakan Wordwall menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan aktivitas interaktif sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Guru tidak hanya belajar membuat soal, tetapi juga memahami cara memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, aktivitas kuis dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, aktivitas menjodohkan dapat digunakan untuk menghubungkan konsep dengan definisi, sedangkan roda acak dapat dimanfaatkan untuk diskusi atau tanya jawab di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi media yang fleksibel dalam mendukung variasi pembelajaran.

Pelatihan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih ragu dalam mengoperasikan aplikasi, memilih template, atau menyusun aktivitas digital. Namun, setelah mengikuti praktik dan pendampingan, guru mulai mampu menyelesaikan produk media secara mandiri. Peningkatan kepercayaan diri ini menjadi salah satu hasil penting karena keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan kemauan guru untuk mencoba.

Dari sisi pembelajaran, penggunaan Canva dan Wordwall berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Canva membantu guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih menarik, sedangkan Wordwall memungkinkan peserta didik terlibat dalam aktivitas yang bersifat interaktif. Kombinasi keduanya dapat mendukung pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi, menjawab pertanyaan, mengulang materi, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya penggunaan kombinasi teks, gambar, dan tampilan visual dalam membantu peserta didik memahami materi. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan kata dan gambar yang dirancang secara tepat. Dalam konteks pelatihan ini, Canva menjadi sarana bagi guru untuk mengembangkan materi visual yang lebih sistematis, sedangkan Wordwall menjadi sarana untuk mengaktifkan peserta didik melalui latihan dan evaluasi berbasis permainan.

Temuan kegiatan ini juga mendukung kerangka TPACK yang menekankan pentingnya keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Guru tidak cukup hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga perlu memahami bagaimana aplikasi tersebut dihubungkan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi. Melalui pelatihan ini, guru diarahkan untuk tidak sekadar membuat desain yang menarik, tetapi juga memastikan bahwa media yang dibuat memiliki fungsi pedagogis, sesuai dengan materi, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara nyata.

Selain itu, kegiatan ini relevan dengan penguatan kompetensi digital guru sebagaimana dijelaskan dalam kerangka DigCompEdu. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih, membuat, memodifikasi, dan menggunakan sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan Canva dan Wordwall memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan kompetensi tersebut secara praktis. Guru dilatih untuk menghasilkan produk digital,

menyesuaikan media dengan kebutuhan kelas, serta memahami cara membagikan dan menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan pelatihan yang hanya bersifat ceramah. Guru lebih mudah memahami penggunaan Canva dan Wordwall ketika langsung mencoba membuat produk, mengalami kendala teknis, lalu memperoleh pendampingan dari tim pelaksana. Proses ini membuat pembelajaran dalam pelatihan menjadi lebih bermakna karena peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun keterampilan melalui pengalaman langsung. Oleh sebab itu, kegiatan PKM yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru sebaiknya dirancang secara aplikatif dan partisipatif.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Tantangan tersebut antara lain perbedaan kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan perangkat, kestabilan jaringan internet, serta kebutuhan waktu yang cukup untuk menyelesaikan produk media secara optimal. Beberapa guru membutuhkan pendampingan lebih intensif, terutama dalam mengatur desain, memilih jenis aktivitas Wordwall, dan menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan lanjutan atau pendampingan berkala masih diperlukan agar keterampilan guru dapat terus berkembang.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis dalam merancang media pembelajaran digital. Guru memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis dalam membuat media visual dan aktivitas interaktif yang dapat diterapkan di kelas. Kegiatan ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pembelajaran di MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall bagi guru MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pelatihan ini membantu guru memahami pentingnya

media pembelajaran interaktif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam membuat media pembelajaran visual menggunakan Canva serta mengembangkan aktivitas pembelajaran interaktif melalui Wordwall. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru mampu menyesuaikan media digital dengan materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi sederhana dan mudah diakses dapat menjadi solusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Pelatihan ini juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pendidikan. Guru yang pada awalnya masih terbatas dalam membuat media digital mulai mampu merancang bahan ajar, presentasi, infografis, lembar kerja, kuis, dan aktivitas interaktif secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong perubahan cara pandang guru terhadap pentingnya inovasi media pembelajaran.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva dan Wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan madrasah. Namun demikian, pendampingan lanjutan tetap diperlukan agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan digitalnya secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkala agar transformasi pembelajaran digital di MTsS Islamiyah YPI Batang Kuis dapat berjalan lebih optimal.

REFERENCES

- Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta. (2019). *Panduan penyelenggaraan madrasah digital*. Badan Litbang dan Diklat, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Canva. (n.d.). *Canva for Education*. Retrieved July 5, 2026, from <https://www.canva.com/education/>
- Elhefni, E., Wiyono, K., & Kurniawan, D. (2023). Use of Word Wall learning media to improve learning outcomes Indonesian learning in elementary schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/1447>
- Hafiz, A., Barsihanor, B., & Arifin, M. F. (2024). Learning media technological competence for teachers using the Canva application. *Communautaire*:

- Journal of Community Service*, 3(2), 228–239.
<https://doi.org/10.61987/communautaire.v3i2.529>
- Ismayani, Y., Saiva, T. D., & Hafizin, S. (2024). Transforming conventional teaching materials towards creative learning media based on Canva for Education by pre-service teachers. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 5(2), 118–128. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/2093>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2026). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu* (Y. Punie, Ed.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Suwanto, S. (2025). Utilization of Wordwall as an interactive game media to improve motivation and learning outcomes of Asmaul Husana of elementary school students. *Research Journal on Teacher Professional Development*, 3(2), 27–37. <https://doi.org/10.21580/rjtpd.v3i02.24632>
- Triyono, T., Dwijayanti, I., & Sumarno, S. (2023). Overview of teachers' knowledge about Canva's innovative learning media. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 55–57. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6403>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- Wordwall. (n.d.). *Wordwall: Create better lessons quicker*. Retrieved July 5, 2026, from <https://wordwall.net/>