

Peningkatan Kompetensi Digital Guru PAUD melalui Pelatihan Media Interaktif *Canva* dan *Wordwall*

Dhea Ardiyanti¹, Nasywa Dhiya Amatulloh Sholihah²,
Nazwa Ghaita Aina Salsabila³, Salma Zuhrotunnasikhoh⁴, Tuti Alawiah⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Pendidikan Indonesia

Surel: dheaardiyanti@upi.edu¹, nasywa04@upi.edu², nazwaghaita28@upi.edu³,
salmazuhrotunnasikhoh@upi.edu⁴, tutialawiah.24@upi.edu⁵

Abstract

The development of digital technology requires early childhood teachers to be able to design creative and interactive learning media. However, an initial survey at TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta showed that most teachers were not yet able to create digital learning media independently and were unfamiliar with the Canva and Wordwall platforms. This condition creates a digital competency gap that impacts the sub-optimal learning experiences of children. This service activity aims to improve teachers' digital competence thru structured training. The methods used include initial needs analysis, training on the use of digital media, and the implementation of technology-based learning media. The activity was held at TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta, with teachers as the main participants. The results of the activity show an improvement in teachers' ability to manage and develop visual learning media using Canva and interactive media based on Wordwall. Teachers demonstrated high enthusiasm, were able to practice creating digital media, and began implementing it in their teaching. Despite facing challenges such as limited facilities and technological experience, this program has a positive impact on improving teachers' digital competence. It is concluded that digital media training is effective in increasing the capacity of early childhood education teachers. It is recommended that there be ongoing mentoring and training updates so that technology integration in learning can run optimally.

Keyword: Visual Interactive Media, Canva, Wordwall, Early Childhood Teachers

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru PAUD untuk mampu merancang media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Namun, survei awal di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mampu membuat media pembelajaran digital secara mandiri serta belum mengenal platform *Canva* dan *Wordwall*. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan kompetensi digital yang berdampak pada kurang optimalnya pengalaman belajar anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan terstruktur. Metode yang digunakan meliputi analisis awal kebutuhan, pelatihan penggunaan media digital, dan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta dengan melibatkan guru sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengelola dan mengembangkan media pembelajaran visual menggunakan *Canva* serta media interaktif berbasis *Wordwall*. Guru menunjukkan antusiasme tinggi, mampu mempraktikkan pembuatan media digital, dan mulai mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Meskipun masih ditemui kendala berupa keterbatasan fasilitas dan pengalaman teknologi, program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Disimpulkan bahwa pelatihan media digital efektif meningkatkan kapasitas guru PAUD. Direkomendasikan adanya pendampingan berkelanjutan dan pembaruan pelatihan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal.

Kata Kunci: Media Interaktif Visual, Canva, Wordwall, Guru Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat seiring berjalannya waktu dan berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan media digital sebagai alat bantu yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran di berbagai jenjang (Isaeva et al., 2025; Lu et al., 2025). Dalam pendidikan anak usia dini, integrasi teknologi digital dipandang strategis karena mampu memperluas pengalaman belajar anak melalui media yang konkret, visual, dan interaktif yang selaras dengan prinsip belajar melalui bermain serta tahapan perkembangan anak usia dini (Firdaus & Prasetyo, 2025; Nafiqoh & Nurcahyani, 2025). Pemanfaatan teknologi digital ini memberikan peluang bagi anak untuk belajar secara lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual dengan dunia mereka, sehingga dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara optimal.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini juga sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*), khususnya poin ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas. Poin ini menekankan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran sejak pendidikan anak usia dini serta penguatan kapasitas dan kompetensi guru agar mampu menyediakan pengalaman belajar yang inklusif, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21 (Calero et al., 2025; Yulaelawati, 2016). Melalui penguasaan media digital yang kreatif dan interaktif, guru PAUD diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, mendorong literasi

teknologi sejak dini, serta mendukung terwujudnya kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua anak.

Kondisi tersebut menempatkan guru PAUD sebagai faktor kunci dalam transformasi pembelajaran digital di lingkungan pendidikan anak usia dini. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini, tetapi juga harus memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif, aman, dan bermakna (Aziz et al., 2025; Cadima et al., 2025; Zainil et al., 2025). Kompetensi digital ini menjadi penting karena berperan langsung dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan dunia anak. Dalam upaya meningkatkan kompetensi tersebut, guru perlu menguasai berbagai strategi pembelajaran interaktif agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan menarik, khususnya di jenjang pra-sekolah (Filiz et al., 2025; Tengku Wook et al., 2025; Yusuf et al., 2024).

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital berbasis *Canva* dan *Wordwall*. *Canva* memungkinkan guru merancang materi visual menarik seperti poster, lembar kerja, dan infografis yang disesuaikan dengan tema pembelajaran PAUD (Endang Komara et al., 2024; Kocaarslan et al., 2024; Nurlaila et al., 2023). *Wordwall* menyediakan permainan edukatif interaktif seperti kuis, pencocokan gambar, dan teka-teki yang mendorong partisipasi aktif anak melalui gamifikasi (Arsyad, 2024; Damayanti et al., 2025; Khoerunnisa et al., 2025). Menurut Gurning et al. (2024) dan Rohita & Haryadi (2024), penggunaan *Canva* efektif meningkatkan

kemampuan desain guru dengan hasil validasi mencapai skor tinggi pada aspek estetika dan relevansi konten pembelajaran.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif anak PAUD melalui gamifikasi, dengan peningkatan minat belajar hingga 30% dalam studi pengembangan media (Mulyawati & Budiarti, 2024). Integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran prasekolah juga memfasilitasi penguatan kognitif dan motorik halus anak, serta memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi bagi guru di kelas dengan keterbatasan sumber daya (Supiani et al., 2025; Supriyadi et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermain-bersama, di mana teknologi digital seperti webinar interaktif dan aplikasi edukatif terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak usia dini melalui elemen multisensori dan kolaboratif (Aranda et al., 2022; Ma-Ui & Phrakhrusutheejaritawattana, 2025).

Namun demikian, survei awal di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta menunjukkan bahwa hanya sedikit guru yang mampu membuat media pembelajaran sendiri dan mengenal platform *Canva* maupun *Wordwall*. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan terstruktur untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital guru agar tercipta pengalaman belajar holistik yang efektif. Temuan ini sejalan dengan kajian nasional yang menunjukkan bahwa literasi digital guru PAUD masih tergolong rendah, dengan mayoritas guru merasa kurang percaya diri akibat keterbatasan keterampilan teknis dan minimnya pelatihan terstruktur (Winarti et al., 2022). Studi Siregar & Tjitrosmarto (2025) juga menunjukkan

bahwa sebelum pelatihan digital, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring, termasuk aspek desain media pembelajaran, masih tergolong rendah.

Di sisi lain, penelitian mengenai pemanfaatan *Wordwall* di jenjang PAUD masih terbatas dalam publikasi ilmiah lima tahun terakhir, sehingga mengindikasikan adanya kesenjangan pemanfaatan media interaktif yang perlu diisi melalui intervensi pelatihan dan pengabdian masyarakat (Harianja et al., 2024). Meski beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan *Wordwall* mampu meningkatkan kompetensi guru di jenjang dasar dan menengah, pemanfaatannya pada konteks PAUD masih relatif terbatas dan belum banyak dikaji secara spesifik (Hardiningrum et al., 2025; Ramadhan et al., 2024). Berdasarkan pemetaan awal, seluruh guru memiliki telepon genggam, namun hanya sebagian yang memiliki laptop dan terbiasa menggunakan platform desain atau gim edukatif berbasis web.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru PAUD di TK Plus Al Maghfiroh melalui perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan media visual-interaktif berbasis *Canva* dan *Wordwall* yang kontekstual. Secara konseptual, kegiatan pengabdian ini didukung kajian literatur mutakhir yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung, pendampingan, dan refleksi efektif meningkatkan keberlanjutan penggunaan media digital oleh guru (Haswan et al., 2025), sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAUD.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif seluruh peserta. Sasaran kegiatan ini adalah guru PAUD di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta yang berjumlah 7 orang dengan latar belakang pendidikan SMA dan sarjana, rentang usia 28–49 tahun, yang secara kelembagaan telah mulai mengadopsi Kurikulum Merdeka namun belum optimal dalam pemanfaatan media digital interaktif. Dalam proses pelaksanaannya, para guru tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai mitra kolaboratif pada setiap tahapan kegiatan. Tahap awal kegiatan diawali dengan analisis awal kebutuhan guru-guru, yang dilakukan melalui diskusi dan koordinasi bersama untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman, pengalaman, serta kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, pelaksanaan program selanjutnya dilakukan melalui workshop interaktif yang mencakup penyampaian materi, sesi tanya jawab, diskusi kelompok, hingga pelatihan praktik langsung. Untuk memperkuat hasil pelatihan, kegiatan ini juga dilengkapi dengan sesi pendampingan guna memastikan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menerapkan materi secara berkelanjutan.



Gambar. 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan mengombinasikan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung agar proses pelatihan berjalan lebih efektif, komunikatif, dan bermakna (Mohammadi et al., 2025; Staneviciene & Žekienė, 2025). Dalam pelaksanaannya, fasilitator tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga mengajak peserta terlibat aktif melalui diskusi, tanya jawab, serta pemecahan masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAUD. Pendekatan ini dirancang untuk membangun pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis, sehingga para pendidik mampu mengaitkan materi pelatihan dengan konteks pembelajaran nyata di kelas. Melalui interaksi yang intensif, peserta memperoleh kesempatan untuk saling berbagi pengalaman, memperkaya wawasan, serta memperkuat motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pada sesi pelatihan *Canva*, para pendidik dibimbing secara bertahap dalam merancang berbagai media visual pembelajaran yang menarik, seperti poster edukatif, LKPD digital, hingga desain kreatif lain yang dapat mendukung proses belajar anak. Peserta diajak untuk mengeksplorasi berbagai fitur *Canva*, mulai dari pemilihan template, pengaturan warna dan huruf, hingga penyesuaian konten agar selaras dengan tujuan pembelajaran PAUD. Selanjutnya, pada sesi *Wordwall*, peserta dilatih untuk merancang beragam permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas pembelajaran berbasis gim yang mampu meningkatkan keterlibatan anak. Selama tahap praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan

secara intensif dan berkelanjutan agar setiap peserta merasa didukung, mampu mengatasi kesulitan teknis, serta menghasilkan produk media pembelajaran digital sebagai luaran nyata dari kegiatan pelatihan.

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi, yang dilakukan secara sistematis melalui observasi langsung selama workshop berlangsung untuk memantau tingkat partisipasi, pemahaman, dan perkembangan keterampilan peserta. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dialami peserta sepanjang kegiatan. Di akhir sesi, para peserta diminta menyampaikan refleksi terkait pengalaman belajar, pemahaman yang diperoleh, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang masih dihadapi dalam penerapan media pembelajaran digital. Hasil refleksi tersebut menjadi indikator kualitatif penting untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan, sekaligus menjadi bahan masukan dalam penyempurnaan dan pengembangan program pendampingan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pelatihan atau workshop yang dilaksanakan memberikan dampak nyata bagi guru-guru di sekolah, khususnya dalam peningkatan keterampilan digital. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh kemudahan sekaligus kepercayaan diri dalam mengembangkan media pembelajaran digital, seperti pembuatan *worksheet* dan *games* interaktif menggunakan *Canva* dan *Wordwall*. Proses pembuatan media menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan dalam

waktu yang relatif singkat dibandingkan dengan pembuatan media pembelajaran secara manual yang memerlukan waktu lebih lama. Media yang dihasilkan bersifat interaktif, kreatif, dan variatif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik di era digital, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan guru dan siswa yang memerlukan proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Selain itu, pelaksanaan program pengabdian menunjukkan adanya kebutuhan pendampingan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sesuai dengan situasi, kondisi, serta ketersediaan fasilitas di sekolah. Dalam proses pelaksanaan dan pengembangan media pembelajaran digital, ditemukan berbagai kendala yang memerlukan pembahasan bersama, terutama terkait proses pembuatan dan hasil media ajar yang dihasilkan. Melalui diskusi dan pendampingan, guru tetap mampu menghasilkan media ajar berbasis *Canva* dan *Wordwall* yang kreatif, menarik, dan interaktif, meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan yang ada.

a. Analisis Awal



Gambar 2. Observasi dan Diskusi Awal Bersama Pendidik

Perumusan dan penentuan program workshop bukan tanpa alasan, melainkan dilakukan dengan

menganalisis kebutuhan pendidik di sekolah melalui kegiatan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan mengamati permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas. Sering kali tim menemukan kondisi dimana anak kurang kondusif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, ada beberapa kemungkinan kondisi tersebut terjadi, salah satunya yaitu media pembelajaran yang terpaku pada media manual seperti buku dan majalah yang terkesan monoton dan tertinggal jauh dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Kompetensi digital pendidik yang dirasa masih kurang menjadi temuan dasar dalam program kegiatan pelatihan media visual-interaktif. Berdasarkan hasil diskusi awal dengan pendidik, sekolah memiliki fasilitas komputer, laptop dan proyektor sederhana tetapi penggunaannya belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakannya. Selain pembaruan media pembelajaran berbasis digital, program ini menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kompetensi digital pendidik

b. Pelatihan



Gambar 3. Presentasi *Canva* dan *Wordwall*

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan mengombinasikan penyampaian materi secara interaktif dan pemberian contoh langsung terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran. Pada sesi ini, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memaparkan langkah-langkah pemanfaatan *Canva* dan *Wordwall* sebagai sarana pendukung kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Materi disampaikan secara sistematis, mulai dari pengenalan fitur utama, contoh penerapan dalam pembelajaran, hingga tips menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik, sehingga mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan guru di sekolah.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelatihan yang diberikan. Hal ini terlihat dari perhatian penuh peserta saat pemaparan materi berlangsung serta kesungguhan mereka dalam mengikuti sesi praktik menggunakan laptop yang telah disiapkan. Peserta secara aktif mencoba setiap fitur yang diperkenalkan, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi mengenai kemungkinan penerapan media digital tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang mendorong keterlibatan aktif dan peningkatan keterampilan peserta.

c. Implementasi Digital



Gambar 4. Implementasi Media Pembelajaran Digital

Tahap ini secara khusus difokuskan untuk mengeksplor secara mendalam terkait penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Mahasiswa sebagai fasilitator memulai dengan sesi demonstrasi komprehensif kepada guru mengenai pembuatan media belajar digital yang menarik dan interaktif menggunakan website *Wordwall*. Dalam penyampaian materinya, mahasiswa menyampaikan langkah langkah secara terstruktur menggunakan *PowerPoint*. Selanjutnya, mahasiswa memberi arahan untuk guru mempraktikkan dan menciptakan desain bahan ajar secara berkelompok di website *Wordwall* menggunakan template seperti *match-up*, *quiz* hingga *find the match*. Mahasiswa mendampingi secara langsung langkah pembuatan media ajar digital mulai dari proses login, pemilihan tema yang sesuai dengan kurikulum sampai proses sharing media yang sudah selesai. Setelah itu guru melanjutkan membuat *worksheet* digital melalui *Canva* dengan hasil desain sendiri maupun memanfaatkan template siap pakai.

Mengakhiri dari sesi praktik ini yaitu guru mendemonstrasikan dan berbagi hasil dari desain yang telah dibuat secara berkelompok. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memperlihatkan secara langsung media pembelajaran digital yang telah mereka buat. Pada sesi ini berfungsi sebagai evaluasi praktik dan sebagai wujud nyata penguasaan materi. Pendampingan yang dilakukan berfokus pada pemilihan tema yang relevan, pemilihan gambar yang menarik dan interaktif.

Pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan memberikan dampak positif yang nyata dengan meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, dapat menumbuhkan kolaborasi antar guru dan memudahkan untuk berbagi hasil dari desain yang telah dibuat. Pendampingan dilakukan secara berkala diluar dari kegiatan untuk lebih memudahkan guru agar dapat mengimplementasikan secara mandiri pada kegiatan belajar. Dengan itu, hasil dari pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan dapat meningkatkan kapasitas guru untuk mengelola website digital *Wordwall* dan *Canva*. Untuk langkah selanjutnya diharapkan kegiatan ini dapat terus berkembang melalui pembaruan metode secara rutin.

d. Evaluasi

Setiap kegiatan pelatihan senantiasa diakhiri dengan proses evaluasi yang bertujuan sebagai bahan refleksi dan perbaikan untuk pelaksanaan program selanjutnya bagi pihak-pihak terkait. Pada program workshop pelatihan yang dilaksanakan, evaluasi menunjukkan adanya beberapa kendala, terutama keterbatasan fasilitas pendukung serta kondisi mayoritas pendidik yang masih awam terhadap pemanfaatan teknologi digital. Padahal,

teknologi tersebut idealnya menjadi penunjang utama dalam proses pembuatan media ajar berbasis teknologi, khususnya penggunaan *Canva* dan *Wordwall* sebagai media pembelajaran visual dan interaktif.

Meskipun demikian, berbagai keterbatasan yang dihadapi tidak menjadi hambatan berarti dalam pelaksanaan program. Tim pelaksana mengantisipasi kendala tersebut dengan menyediakan fasilitas pendukung yang dibutuhkan serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi *gadget* yang dimiliki oleh setiap pendidik. Melalui strategi ini, peserta tetap dapat mengikuti praktik pembuatan media pembelajaran secara aktif dan terarah. Dengan demikian, implementasi pengembangan media visual-interaktif berbasis *Canva* dan *Wordwall* dapat berjalan secara maksimal dan mendukung tercapainya output yang diharapkan dari pelaksanaan workshop.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan program pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan digital guru, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam merancang *digital learning media* berupa *worksheet* dan *interactive games* menggunakan *Canva* dan *Wordwall*. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Aslan et al. (2025) dan Mancenido et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan *digital literacy* guru secara lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis semata. Selain itu, efisiensi waktu dalam pembuatan media pembelajaran digital

dibandingkan media manual turut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pemanfaatan platform digital dapat mempercepat proses desain pembelajaran tanpa mengurangi kualitas konten (Isaeva et al., 2025; Zou et al., 2025).

Analisis awal melalui observasi dan diskusi dengan pendidik menjadi dasar penting dalam perumusan program *workshop*. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan media manual yang monoton dan kurang relevan dengan karakteristik generasi digital. Kondisi ini memperkuat temuan Krishan & Al-rsa'i (2023) dan Susilawati et al. (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran konvensional cenderung kurang mampu menstimulasi motivasi belajar siswa di era teknologi. Keterbatasan kompetensi digital guru yang ditemukan pada tahap awal juga sejalan dengan hasil penelitian Nii Akai Nettey et al. (2024) dan Prihatiningtyas et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa rendahnya penguasaan teknologi menjadi salah satu faktor utama belum optimalnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, meskipun fasilitas dasar telah tersedia di sekolah.

Pada tahap pelatihan, metode penyampaian materi secara interaktif yang dikombinasikan dengan demonstrasi langsung terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme guru. Peran mahasiswa sebagai fasilitator dalam memaparkan langkah-langkah penggunaan *Canva* dan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif. Hasil ini mendukung penelitian oleh Abedi (2024) dan Msimango et al. (2024) yang menyatakan bahwa *hands-on training* dan pendampingan langsung dapat

meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam mengimplementasikan *educational technology*. Antusiasme peserta yang terlihat melalui keaktifan bertanya dan berdiskusi menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi mendorong terjadinya *active learning* yang efektif bagi pendidik.

Implementasi media pembelajaran digital pada tahap praktik memperlihatkan kemampuan guru dalam menghasilkan media ajar yang kreatif dan interaktif meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan. Pendampingan intensif dalam penggunaan *Wordwall* dan *Canva* membantu guru menguasai tahapan teknis mulai dari *log-in*, pemilihan template, hingga *sharing* media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Stumbrienė et al. (2024) dan Uzorka et al. (2023) yang menyebutkan bahwa pendampingan berkelanjutan menjadi faktor kunci keberhasilan adopsi teknologi pembelajaran di sekolah. Selain itu, kegiatan kolaboratif antarguru dalam merancang media ajar memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa kolaborasi profesional mampu meningkatkan kualitas dan keberlanjutan inovasi pembelajaran (Vičič Krabonja et al., 2024; Zhanbayev et al., 2023).

Evaluasi pelaksanaan program menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas dan rendahnya pengalaman awal guru dalam penggunaan teknologi digital masih menjadi tantangan utama. Namun, strategi adaptif yang diterapkan oleh tim pelaksana, seperti optimalisasi perangkat pribadi guru, mampu meminimalkan hambatan tersebut. Hasil ini mendukung temuan penelitian oleh Huda (2024) dan Sitthiworachart et al. (2022) yang menyatakan bahwa fleksibilitas dalam pemanfaatan sarana teknologi dapat

menjadi solusi efektif di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur. Secara keseluruhan, hasil evaluasi mengindikasikan bahwa pelatihan dan pendampingan berbasis *Canva* dan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga membuka peluang pengembangan pembelajaran inovatif secara berkelanjutan, sejalan dengan tuntutan pendidikan di era *digital transformation*.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berhasil meningkatkan kemampuan digital para guru PAUD, khususnya dalam memanfaatkan *Canva* sebagai media visual dan *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Keterlibatan aktif peserta selama proses pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengadaptasi teknologi yang diperkenalkan dan mulai memahami penerapannya dalam kegiatan belajar anak usia dini. Meskipun demikian, keterbatasan fasilitas digital serta minimnya pengalaman peserta dalam menggunakan teknologi masih menjadi hambatan utama dalam penerapan media ajar di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan kompetensi digital guru perlu dilakukan secara berkesinambungan melalui pendampingan lanjutan agar mereka mampu mengintegrasikan media berbasis teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru TK Plus Al-Maghfiroh yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan

terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan sejawat atas saran, masukan, dan dukungannya dalam proses penyusunan artikel ini. Semoga studi ini dapat berkontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar

DAFTAR RUJUKAN

Abedi, E. A. (2024). "We [teachers] first require basic technical [skills] training": Investigating formal professional development pathways and knowledge needs of teachers for technology integration. *Education and Information Technologies*, 29(10), 11793–11814.
<https://doi.org/10.1007/s10639-023-12344-w>

Aranda, G., Campbell, C., Ferguson, J., & Speldewinde, C. (2022). *Introducing Digital Technologies into Play-Based Learning in Early Childhood* (pp. 525–551).
https://doi.org/10.1007/978-981-19-0568-1_22

Arsyad, M. (2024). Harnessing Wordwall for Enhanced Vocabulary Acquisition and Engagement in Non-Formal Elementary Education. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2064.
<https://doi.org/10.33394/joltt.v12i4.12020>

Aslan, S., Alanoğlu, M., & Karabatak, S. (2025). Enhancing 21st-century teaching competencies: The key role of digital literacy in connecting pre-service teachers' TPACK. *Information Development*.
<https://doi.org/10.1177/026666692>

51315841

Aziz, M., Hasbie Ashshiddiqi, M., & Ariyanto, D. (2025). Implementation of the Islamic Education Curriculum and Learning Materials for Early Childhood in the North Labuhanbatu An-Nur Playgroup. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 7(1), 42–64.
<https://doi.org/10.47453/eduprof.v7i1.287>

Cadima, J., Ferreira, T., Guedes, C., Alves, D., Grande, C., Leal, T., Piedade, F., Lemos, A., Agathokleous, A., Charalambous, V., Vrasidas, C., Michael, D., Ciucurel, M., Chirlesan, G., Marinescu, B., Duminica, D., Vatou, A., Tsitiridou-Evangelou, M., Zachopoulou, E., & Grammatikopoulos, V. (2025). Does Support for Professional Development in Early Childhood and Care Settings Matter? A Study in Four Countries. *Early Childhood Education Journal*, 53(4), 1181–1193.
<https://doi.org/10.1007/s10643-024-01669-x>

Calero, M., Pina, T., Mayoral, O., Cantó, J., Ull, M. Á., & Vilches, A. (2025). A study about pre-service teachers' knowledge of the Sustainable Development Goals. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 26(2), 352–371.
<https://doi.org/10.1108/IJSHE-07-2023-0284>

Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. N. (2025). Gamifying Cooperative Learning: The Impact of Team

- Games Tournament and Wordwall Media on Student Engagement in Elementary Science Education. *Jurnal VARIDIKA*, 113–130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>
- Endang Komara, Maulana, Y., Lina Dalina, & Abdul Rahman. (2024). Utilization of Canva Application as an Innovative Learning Media at Al-Wahdah Kindergarten, Bandung City. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 512–523. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i2.18865>
- Filiz, O., Kaya, M. H., & Adiguzel, T. (2025). Teachers and AI: Understanding the factors influencing AI integration in K-12 education. *Education and Information Technologies*, 30(13), 17931–17967. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13463-2>
- Firdaus, U. R., & Prasetyo, S. (2025). Effectiveness of Using Interactive Multimedia For Early Childhood Learning. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(2), 102. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i2.3675>
- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 887–897. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815>
- Hardiningrum, A., Shari, D., Basuki, E. P., Ningrum, A. A., & Saputro, T. F. N. (2025). Pemberdayaan Desa Melalui Pelatihan Edugame Wordwall: Meningkatkan Literasi Digital, Keterampilan Sosial, dan Ekspresi Emosi Anak Usia Dini [Village Empowerment Through Edugame Wordwall Training: Enhancing Digital Literacy, Social Skills, and Emotional Expression in Early Childhood]. *Indonesia Berdaya*, 6(4), 917–922.
- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., Utami, W. S., & Rosyadi, A. F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Wordwall Pada Literasi Digital Sebagai Upaya Pengoptimalan Proses Pembelajaran. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 766–773.
- Huda, M. (2024). Between accessibility and adaptability of digital platform: investigating learners' perspectives on digital learning infrastructure. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 14(1), 1–21. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-03-2022-0069>
- Isaeva, R., Karasartova, N., Dzunusnalieva, K., Mirzoeva, K., & Mokliuk, M. (2025). ENHANCING LEARNING EFFECTIVENESS THROUGH ADAPTIVE LEARNING PLATFORMS AND EMERGING COMPUTER TECHNOLOGIES IN EDUCATION. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 9(1), 144–160. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v9i1.37967>

- Khoerunnisa, A. S., Anisa Fitriyani Sholehah, Annisa Fitriyani, Dede Wartini, & Maslani. (2025). Peningkatan Pemahaman Siswa: Integrasi Canva dan Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 14(1), 34–44. <https://doi.org/10.19109/intizar.v14i1.26774>
- Kocaarslan, E., Gülcan, Eryaman, R., & Martina, M. (2024). USING “CANVA FOR EDUCATION” APPLICATION WITH COLLABORATIVE LEARNING IN VISUAL ARTS LESSON: SAMPLE ACTIVITIES FOR TEACHERS. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Krishan, I. Q., & Al-rsa'i, M. S. (2023). The Effect of Technology-Oriented Differentiated Instruction on Motivation to learn Science. *International Journal of Instruction*, 16(1), 961–982. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16153a>
- Lu, H., Limniou, M., & Zhang, X. (2025). Exploring the metacognition of self-directed informal learning on social media platforms: taking time and social interactions into consideration. *Education and Information Technologies*, 30(4), 5105–5132. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13026-x>
- Ma-Ui, C., & Phrakhrusutheejarawattana, P. (2025). Teacher Development to Collaboratively Improve Learning Environment of an Early Childhood Development Center. *World Journal of Education*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.5430/wje.v15n2p13>
- Mancenido, Z., Hill, H. C., Garcia Coppersmith, J., Carter, H., Pollard, C., & Monschauer, C. (2025). Practice-Based Teacher Education Pedagogies Improve Responsiveness: Evidence from a Lab Experiment. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 1–25. <https://doi.org/10.1080/19345747.2025.2456716>
- Mohammadi, M., Paasivara, M., & Kasurinen, J. (2025). Blended learning in higher education: good practices in platforms and teachers support, enhancing students motivation. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13770-8>
- Msimango, S. M., Mtshali, T. I., & Khoza, S. D. (2024). Equipping Civil Technology Teachers with Hands-On Skills and Educational Resources for Effective Teaching of Practical Lessons. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(2), 341–358. <https://doi.org/10.46303/ressat.2024.40>
- Mulyawati, S., & Budiarti, E. (2024). The Effect of Wordwall Media on Early Childhood Language Skills at TKIT Al-Kaukaba. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 3(3), 961–970.

<https://doi.org/10.58526/jsret.v3i3.455>

- Nafiqoh, H., & Nurcahyani, R. D. (2025). Development of E-Books as Educational Media to Introduce Disasters to Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2021–2029.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7462>
- Nii Akai Netey, J., Osei Mensah, R., Asafo-Adjei, R., & Adiza Babah, P. (2024). Analyzing the challenges basic school teachers face in integrating Information and Communication Technology into teaching and learning activities in a developing country. *Cogent Education*, 11(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2364544>
- Nurlaila, N., Daliyanda, R., Warmansyah, J., Al Husna, L., Komalasari, E., Yuningsih, R., & Sari, M. (2023). *Development of Canva-based Picture Storybook Media to Increase Reading Interest in Early Childhood* (pp. 371–377).
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5_35
- Prihatiningtyas, S., Shofiyah, N., Yunus, S. R., Ma'arif, I. B., & Putra, I. A. (2025). Enhancing science literacy through flipbook-based STEM Qur'an e-modules: a case study in Islamic boarding schools. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 841.
<https://doi.org/10.1057/s41599-025-05054-w>
- Ramadhan, A., Sutrisnawati, S., Masrianih, M., & Isnainar, I. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Parigi. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 649–654.
- Rohita, R., & Haryadi, D. (2024). Pemanfaatan Canva untuk peningkatan kemampuan guru PAUD dalam penanaman nilai moral agama pada anak usia dini. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 24(2), 199–216.
- Siregar, J., & Tjitrosumarto, S. (2025). Kompetensi Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 187–194.
- Sitthiworachart, J., Joy, M., King, E., Sinclair, J., & Foss, J. (2022). Technology-Supported Active Learning in a Flexible Teaching Space. *Education Sciences*, 12(9), 634.
<https://doi.org/10.3390/educsci12090634>
- Staneviciene, E., & Žekienė, G. (2025). The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education: A Systematic Review. *Sustainability*, 17(19), 8859.
<https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Stumbrienė, D., Jevsikova, T., & Kontvainė, V. (2024). Key factors influencing teachers' motivation to transfer technology-enabled educational innovation. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1697–1731.

<https://doi.org/10.1007/s10639-023-11891-6>

- Supiani, S., Sumarno, S., Saputro, B. A., & Nurfitriah, N. (2025). Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2507–2517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498>
- Supriyadi, S., Fahria, S. U. A., & Zulfah, F. (2025). The Influence of Teacher Competence and the use of Interactive Wordwall Media on Early Literacy Abilities of Early Childhood. *International Journal of Business, Law, and Education*, 6(1), 153–159. <https://doi.org/10.56442/ijble.v6i1.989>
- Susilawati, A., Yusrizal, Y., Halim, A., Syukri, M., Khaldun, I., & Susanna, S. (2022). The effect of using physics education technology (PhET) simulation media to enhance students' motivation and problem-solving skills in learning physics. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1157–1167.
- Tengku Wook, T. S. M., Mat Noor, S. F., Sahari Ashaari, N., Mohamed, H., Hussain, N. H., & Zakariya, R. (2025). Evaluation of the effectiveness of preschool English learning applications based on touch and voice multimodal interaction technique. *Universal Access in the Information Society*, 24(4), 3109–3123. <https://doi.org/10.1007/s10209-023-01075-x>
- Uzorka, A., Namara, S., & Olaniyan, A. O. (2023). Modern technology adoption and professional development of lecturers. *Education and Information Technologies*, 28(11), 14693–14719. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11790-w>
- Vičič Krabonja, M., Kustec, S., Skrbinjek, V., Aberšek, B., & Flogie, A. (2024). Innovative Professional Learning Communities and Sustainable Education Practices through Digital Transformation. *Sustainability*, 16(14), 6250. <https://doi.org/10.3390/su16146250>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Yulaelawati, E. (2016). Current situation of early childhood education in Indonesia. *Current Situation of Early Childhood Education in Indonesia*, 1–4. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/11914/>
- Yusuf, O. Y. H., Sasmin, Rosnawati, Fitriani, W. O. H., & Junaiddin, A. (2024). Kompetensi Guru PAUD di Era Digital. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 859–866. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i2.575>

- Zainil, M., Netrawati, N., Arwin, A., Kenedi, A. K., Suherman, D. S., & Mardin, A. (2025). Pelatihan Pembelajaran Deep Learning Berbasis STEAM untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 1278–1287.
<https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.937>
- Zhanbayev, R. A., Irfan, M., Shutaleva, A. V., Maksimov, D. G., Abdykadyrkyzy, R., & Filiz, Ş. (2023). Demoethical Model of Sustainable Development of Society: A Roadmap towards Digital Transformation. *Sustainability*, 15(16), 12478.
<https://doi.org/10.3390/su151612478>
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*, 10.
<https://doi.org/10.3389/educ.2025.1562391>