

PELATIHAN PERANCANGAN INOVASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN CANVA DAN WORDWALL DI SD N CILEUNGI 06

Rahayu Permana¹, Jawane Malau², Kurniawan³, Nur Arini Arizah^{4*}, Sri Retnarni Pangesti⁵, Sri Yuliasuti⁶,
Yessi Lydia⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

*e-mail : sayv.arini@gmail.com

Abstrak

Hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan permasalahan yang dialami mitra, SD N Cileungsi 06, rendahnya keterampilan guru dalam merancang inovasi pembelajaran berbasis digital. Melalui program pengabdian masyarakat ini, kami berupaya memperkenalkan inovasi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan manfaat meningkatkan kompetensi digital pendidik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Solusi yang kami tawarkan adalah pelatihan bagi guru-guru di SD N Cileungsi 06 untuk meningkatkan kompetensi guru melalui perancangan Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Canva* dan *Wordwall*. Pelatihan diikuti 31 peserta dan dilaksanakan secara daring melalui *platform zoom* dengan pelaksanaan meliputi tahapan *pre-test*, pemaparan tentang *Canva* dan *Wordwall*, praktik, *post-test*, dan refleksi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan *Canva* dan *Wordwall*. Secara kuantitatif, ada peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua materi. Pemahaman tentang *Canva* meningkat dari 82,33 menjadi 88,00, sedangkan pemahaman tentang *Wordwall* mengalami kenaikan signifikan dari 71,00 menjadi 84,67. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai *signifikansi* 0,000 (*sig.* < 0,05), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman yang sangat *signifikan* antara sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil refleksi menunjukkan sebanyak 97% peserta berpendapat bahwa pelatihan menambah wawasan. 40% peserta telah menghasilkan karya selama pelatihan dan seluruhnya berencana akan menerapkan pembelajaran inovasi menggunakan *Canva* dan *Wordwall* pada kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini memberikan dampak sangat besar bagi proses pembelajaran yaitu akses belajar lebih luas, meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kolaborasi antar siswa dan guru lebih mudah.

Kata Kunci : *canva; digital; inovasi pembelajaran; wordwall.*

Abstract

Initial observations revealed that our partner, SD N Cileungsi 06, faced problems with teachers' low skills in designing digital-based learning innovations. Through this community service program, we sought to introduce interactive learning innovations that could increase student motivation and learning outcomes, as well as provide benefits in terms of improving educators' digital competencies and increasing student engagement in learning. The solution we offer is training for teachers at SD N Cileungsi 06 to improve their competencies through the design of digital-based learning innovations using *Canva* and *Wordwall*. The training was attended by 31 participants and conducted online via the *Zoom* platform, covering the following stages: *pre-test*, presentation on *Canva* and *Wordwall*, practice, *post-test*, and reflection. The training results showed an improvement in teachers' skills in using *Canva* and *Wordwall*. Quantitatively, there was an increase in the average score from the *pre-test* to the *post-test* for both materials. Understanding of *Canva* increased from 82.33 to 88.00, while understanding of *Wordwall* saw a significant increase from 71.00 to 84.67. The results of the paired *t-test* showed a significance value of 0.000 (*sig.* < 0.05), indicating a highly significant difference in understanding between before and after the training. Reflection results showed that 97% of participants believed the training enhanced their knowledge. 40% of participants produced work during the training, and all plan to apply innovative learning using *Canva* and *Wordwall* in their teaching activities. This training had a significant impact on the learning process, including broader access to learning, increased student engagement in learning, and easier collaboration between students and teachers.

Keywords: *canva; digital; learning innovation; wordwall.*

1. PENDAHULUAN

Guru di SDN Cileungsi 06 memiliki latar belakang pendidikan sarjana keguruan, bahkan beberapa sudah bergelar magister. Berlatar belakang sarjana pendidikan kompetensi yang dimiliki guru tentu dianggap sudah mumpuni sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Namun, untuk bisa menyesuaikan perkembangan pendidikan masa kini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai konten pembelajaran,

tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan abad ke-21. Guru masih menghadapi kesenjangan antara kemampuan pedagogik dan kompetensi teknologi yang dibutuhkan dalam pembelajaran digital (1). Menurut Gunawan, dkk (2021) pembelajaran di sekolah masih jarang memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif (2). Penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan. Tony Bates (2015) menyatakan bahwa “inovasi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga memungkinkan penyampaian pendidikan yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.” Bates menekankan pentingnya teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan untuk setiap individu (3). John Hattie (2009) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam, di mana siswa tidak hanya mempelajari fakta, tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Ini penting dalam memenuhi kebutuhan siswa di era digital (4).

Pada dasarnya, pendidikan itu bersifat dinamis dan bisa disesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi yang berkelanjutan agar bisa tercapai tujuan pembelajaran. Kunci sukses dari suatu pembelajaran adalah bagaimana membuat peserta didik bahagia di kelas, sehingga tidak ada siswa yang pasif melainkan menjadi siswa aktif. Dalam hal ini aktif yang dimaksud adalah siswa mampu menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, diskusi dengan teman sekelas berjalan baik, dan siswa mampu mencari sumber referensi lain sebagai pendukung referensi pembelajaran. Metode tipe ini, siswa dituntut terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran, menganalisis dan menentukan solusi pemecahan masalah dan menarik kesimpulan (5). Peran guru di sini hanya sebagai fasilitator untuk membantu siswa jika terjadi hambatan atau kesulitan. Artinya, sekolah harus bisa menjadi ekosistem yang baik bagi guru dan siswa.

Keterbatasan waktu dalam mengeksplorasi inovasi pembelajaran terbaru menjadi salah satu alasan mengapa para guru SD N 06 Cileungsi belum maksimal dalam melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi. Maka, kami mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat di SD N 06 Cileungsi dengan fokus pelatihan pada aplikasi canva dan wordwall untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbasis IT. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru dalam memaksimalkan penggunaan canva, serta memberikan pemahaman dan praktik penggunaan wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

Wordwall juga mudah digunakan untuk melacak prestasi belajar siswa dan membantu mereka memahami pelajaran melalui internet (6). Media game interaktif ini dapat digunakan di mana saja dan efektif tanpa menggunakan alat lain serta tidak perlu mendownload aplikasi untuk menggunakan media ini, pengguna dapat masuk ke website game tanpa menggunakan memori (7). Canva diterima secara positif oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran interaktif. Antarmuka yang sederhana, fitur yang mudah diakses, serta kemampuan dalam mendorong kreativitas dan kolaborasi menjadikan canva efektif mendukung proses belajar mengajar di era digital. Platform ini tidak hanya mempermudah guru dalam merancang materi ajar yang menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa melalui proyek kolaboratif. Relevansinya semakin tinggi karena canva dapat diakses melalui perangkat seluler, menjawab tantangan kesenjangan teknologi (8).

2. METODE

A. Pendekatan dan Desain Kegiatan

Dalam pengabdian ini, kami menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan fokus utama pada strategi kuantitatif yang didukung oleh data kualitatif. Desain kegiatan ini mengadopsi model kelompok tunggal dengan tes awal dan tes akhir (*one-group pretest-posttest design*). Tujuan dari desain ini adalah untuk secara spesifik mengukur perubahan tingkat literasi digital para guru dalam memanfaatkan Canva dan Wordwall sebagai media pembelajaran inovatif, yang merupakan dampak langsung dari pelatihan yang kami selenggarakan.

B. Subjek dan Waktu Pelaksanaan

Subjek dari kegiatan ini adalah para guru di SD N Cileungsi 06. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Juli 2025, secara daring (*online*) melalui aplikasi konferensi video Zoom.

C. Prosedur Pelaksanaan

Proses pengabdian ini dilakukan melalui langkah-langkah sistematis sebagai berikut:

Pengukuran Awal: Peserta akan mengisi kuesioner pre-test online untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan frekuensi penggunaan Canva dan Wordwall sebelum pelatihan.

Pelaksanaan Pelatihan: Kegiatan inti berupa pelatihan daring yang dibagi menjadi dua sesi materi utama, yaitu optimalisasi desain media ajar dengan Canva dan pengembangan evaluasi gamifikasi dengan Wordwall. Sesi ini bersifat interaktif, dilengkapi dengan demonstrasi langsung, praktik terbimbing, dan diskusi tanya jawab.

Pengukuran Akhir dan Pengumpulan Data Pendukung: Di akhir kegiatan, peserta akan mengerjakan kuesioner post-test yang identik dengan pre-test. Selain itu, kami juga akan mengumpulkan data berupa dokumentasi hasil karya desain Canva dan kuis Wordwall yang dibuat oleh peserta, serta refleksi kegiatan.

D. Alat Pengukuran dan Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan kegiatan, kami menggunakan beberapa alat yaitu kuesioner Pre-test dan Post-test: Ini adalah alat utama untuk mengukur perubahan pengetahuan. Kuesioner ini berisi berbagai pertanyaan yang mencakup pemahaman tentang fitur, fungsi, dan penerapan pedagogis dari aplikasi Canva dan Wordwall. Instrumen pengukuran melalui pertanyaan yang dikirim melalui *Google Form*, dengan naskah seperti ini, Soal *Pretest* Wordwall

1. Manakah dari berikut ini yang merupakan fungsi utama Wordwall?
 - A. Mengelola database dan spreadsheet kompleks
 - B. Mengedit gambar dan video dengan efek khusus
 - C. Membuat dokumen teks dan presentasi profesional
 - D. Membuat kuis, game, dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran
2. Format aktivitas Wordwall apa yang paling cocok untuk mencocokkan pasangan kata atau gambar?
 - A. Teka-teki Silang (*Crossword*)
 - B. Kuis (*Quiz*)
 - C. Pasangkan (*Match Up*)
 - D. Pencarian Kata (*Wordsearch*)
3. Jika Anda ingin membuat aktivitas di mana siswa harus menyusun ulang huruf untuk membentuk kata, format Wordwall mana yang paling tepat?
 - A. Pencarian Pasangan (*Find the Matches*)
 - B. Urutan Pengelompokan (*Group Sort*)
 - C. Anagram
 - D. Buka Kotak (*Open the Box*)
4. Wordwall memungkinkan Anda untuk membagikan aktivitas yang Anda buat dengan cara apa?
 - A. Hanya melalui email
 - B. Mengunduh sebagai file PDF saja
 - C. Hanya melalui cetakan fisik
 - D. Melalui tautan yang dapat dibagikan atau disematkan
5. Fitur 'Hasil' di Wordwall memungkinkan guru untuk melihat apa?
 - A. Data kinerja siswa, termasuk skor dan waktu penyelesaian
 - B. Tren berita global terbaru
 - C. Laporan cuaca lokal
 - D. Statistik penggunaan internet siswa

tantangan yang dihadapi peserta selama pelatihan. Hasil refleksi atau reabilitas dari peserta melalui kuisisioner dapat dilihat pada Gambar 1.

E. Teknik Analisis Data

Analisis Kuantitatif: Data skor dari pre-test dan post-test dianalisis untuk menilai peningkatan pengetahuan. Perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah pelatihan dihitung dan disajikan dalam bentuk tabel untuk menunjukkan seberapa efektif pelatihan tersebut. Analisis Kualitatif: Data yang diperoleh dari lembar refleksi dan dokumentasi karya dianalisis melalui langkah-langkah berikut: 1) reduksi data dengan mengidentifikasi tema-tema kunci, 2) penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan 3) penarikan kesimpulan untuk memperkaya temuan kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

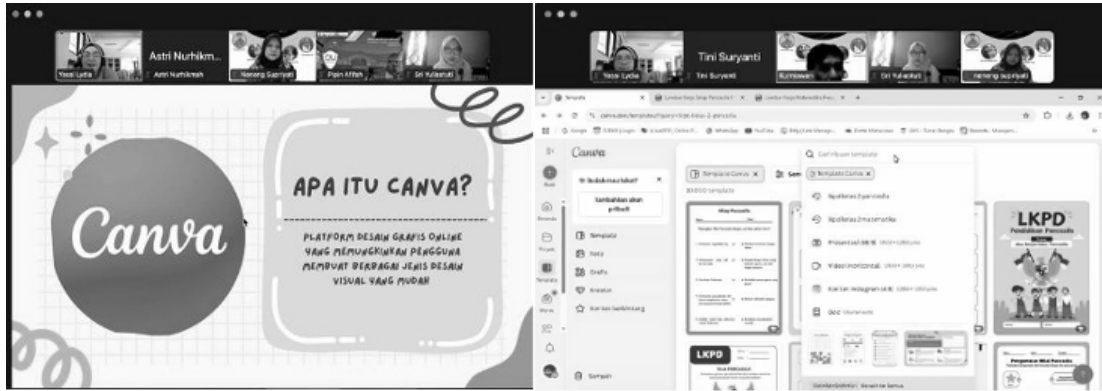
Pengabdian masyarakat dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom pada tanggal 8 Juli 2025 berupa pelatihan perancangan inovasi pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall. Pelatihan ini diikuti oleh 31 peserta yang merupakan para guru SD N Cileungsi 06, Kabupaten Bogor. Pemilihan tema pelatihan diambil berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui pemberian angket pada guru SD N Cileungsi 06. Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dengan pembukaan, dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala SD N Cileungsi 06 dan ketua tim. Kemudian dilakukan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal mitra. *Pre-test* berupa soal-soal yang mengukur pemahaman awal peserta pelatihan tentang Canva dan Wordwall. Pelaksanaan pelatihan dibagi dalam dua sesi utama, yaitu sesi pengenalan dan praktik inovasi pembelajaran menggunakan Canva, dan dilanjutkan dengan sesi pengenalan dan praktik menggunakan Wordwall. Sebelum pelatihan diakhiri, peserta pelatihan mengerjakan *post-test* dan refleksi untuk mengukur dampak perubahan yang dihasilkan pelatihan. Kegiatan ini dibuka dengan sambutan seperti tampak pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Sambutan Kepala SD N Cileungsi 06



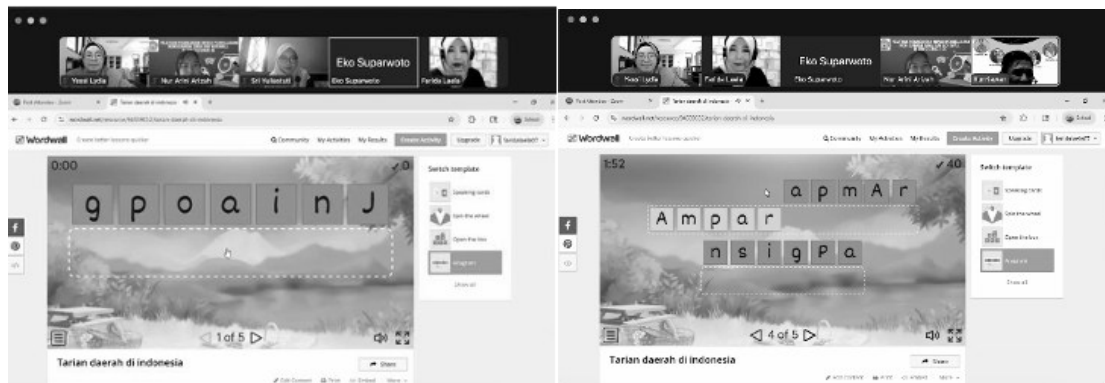
Gambar 3. Sambutan ketua tim



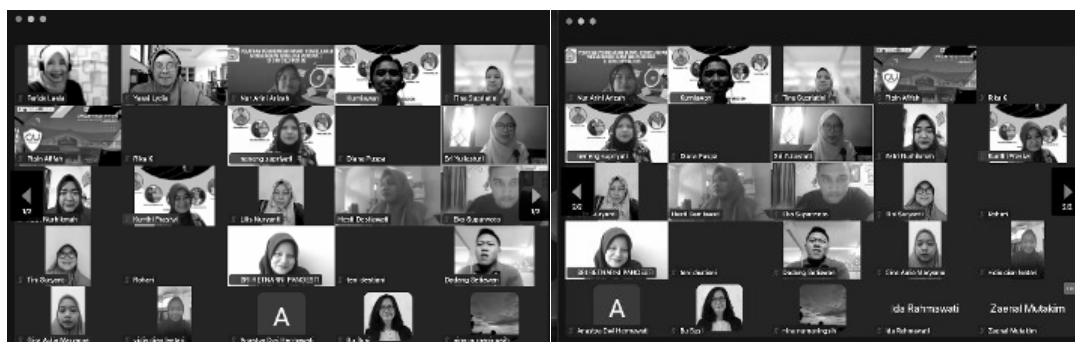
Gambar 4. Pemaparan inovasi pembelajaran dengan Canva



Gambar 5. Pemaparan inovasi pembelajaran dengan Wordwall



Gambar 6. Hasil karya peserta pelatihan



Gambar 7. Penutupan pelatihan

Gambar 4 sampai Gambar 7, menunjukkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan adalah adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan. Peningkatan pemahaman peserta pelatihan tentang Canva dan Wordwall dapat diukur dengan cara membandingkan nilai *post-test* dan nilai *pre-test*, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Aspek	Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i>	Nilai Rata-Rata <i>Post-test</i>
Pemahaman tentang Canva	82,33	88,00
Pemahaman tentang Wordwall	71,00	84,67

Berdasarkan hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test*, terlihat bahwa pelatihan yang dilaksanakan telah meningkatkan pemahaman peserta pelatihan tentang perancangan inovasi pembelajaran dengan menggunakan Canva dan Wordwall, ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *post-test* dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test*. Pada pengukuran pemahaman tentang Canva, terjadi peningkatan nilai rata-rata tes dari 82,33 menjadi 88,00. Begitu pula nilai rata-rata tes pengukuran pemahaman tentang Wordwall meningkat dari 71,00 menjadi 84,67. Dilakukan pula uji t menggunakan *two sample paired t-test* pada hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh pelatihan yang dilakukan terhadap peningkatan pemahaman peserta, seperti diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data dengan *Two Sample Paired t-Test*

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-9,667	7.432	1.919	-13.783	-5.551	-5.037	14	.000

Uji t menghasilkan nilai t sebesar -5,037 dan nilai sig. sebesar 0,000. Karena nilai sig ($= 0,000$) $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pemahaman peserta tentang Canva dan Wordwall antara sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan perancangan inovasi pembelajaran.

Indikator peningkatan keterampilan peserta pelatihan terlihat dari karya yang dihasilkan. Sebanyak 40% peserta telah menghasilkan karya inovasi pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall selama pelatihan berlangsung. Selain *post-test*, dilakukan pula refleksi di akhir pelatihan. Sebanyak 97% peserta berpendapat bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan menambah wawasan dan bermanfaat. Hasil refleksi juga menunjukkan 100% peserta pelatihan berencana akan menerapkan pembelajaran inovasi menggunakan Canva dan Wordwall pada pembelajaran di kelas-kelas mereka.

Hasil pelatihan yang telah dilaksanakan sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat berupa kegiatan pelatihan desain media pembelajaran berbasis Canva yang dilaksanakan di MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang oleh (9). Mereka melaporkan bahwa setelah pelatihan, 100% peserta berminat menggunakan Canva dalam mendesain media pembelajaran dan 84% peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva. Demikian pula dengan temuan dari kegiatan pelatihan Worldwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukaindah 02 Kabupaten Bekasi (10,11). Dilaporkan bahwa 80% peserta mampu mengimplementasikan Wordwall pada pembelajaran setelah dilangsungkannya pelatihan.

Telah dihasilkan luaran dari kegiatan ini berupa e-sertifikat untuk peserta pelatihan dan modul pelatihan sebagai referensi bagi guru SD N Cileungsi 06. Pelaksanaan kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan peserta sangat antusias mengikuti setiap sesi. Keberhasilan pelatihan ini dipengaruhi beberapa faktor pendukung, di antaranya adalah dukungan dari Kepala Sekolah dan seluruh guru SD N Cileungsi 06, serta bimbingan dari dosen pascasarjana UNINDRA. Tetapi ada beberapa hambatan yang terjadi selama kegiatan, seperti kendala sinyal internet yang dialami panitia, nara sumber, maupun peserta pelatihan. Hal ini menjadi pertimbangan dalam melaksanakan pelatihan selanjutnya. Melihat antusiasme peserta pelatihan,

program ini memiliki potensi keberlanjutan yang baik. Rencana keberlanjutan yang dapat dilaksanakan di antaranya pelatihan lanjutan mendalam secara tatap muka. Diharapkan dengan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara tatap muka, dapat semakin meningkatkan keterampilan peserta pelatihan dalam penggunaan Canva dan fitur lanjutan Wordwall.

4. KESIMPULAN

Menurut survei kebutuhan yang dilakukan, ada beberapa permasalahan yang kami temukan. Diantaranya adalah guru masih belum terbiasa merancang pembelajaran inovatif dengan teknologi, tingkat penguasaan aplikasi (dalam hal ini Canva dan Wordwall) yang masih rendah, dan kurangnya konsistensi dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Pada pelaksanaan kegiatan PKM, guru-guru diberikan pengetahuan yang cukup, serta dibimbing bagaimana cara menggunakan aplikasi Canva dan Wordwall.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM, terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan pengetahuan yang diketahui dari hasil pre test dan post tes, yaitu dari nilai rata-rata 76,67 menjadi 86,33. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan secara efektif mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan guru-guru. Selain itu, dari proses pelaksanaan juga terlihat bagaimana antusias guru untuk mencoba sendiri mempraktikkan materi yang disampaikan. Respon yang diberikan oleh guru-guru sangatlah baik. Artinya, pelaksanaan PKM yang dilakukan relevan dengan kebutuhan guru saat ini untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

Untuk mendukung keberlanjutan program peningkatan kompetensi guru, maka kami merekomendasikan beberapa hal, yaitu : membentuk kelompok belajar guru untuk berbagi praktik penggunaan Canva dan wordwall, mengadakan pelatihan lanjutan secara berkala baik daring ataupun luring, mengintegrasikan penggunaan aplikasi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, serta melakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan hasil pelatihan di kelas. Adapun implikasi praktis yang didapatkan dari pelatihan ini diantaranya adalah : meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, mendorong guru untuk mencari variasi pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, serta menumbuhkan kemandirian guru dalam membuat bahan ajar digital.

Kami berharap bahwa pelatihan ini dapat memberikan inspirasi agar guru-guru dapat mengembangkan banyak hal yang dapat membantu tugasnya dalam mengajar. Tidak hanya berhenti di satu pelatihan, tetapi dapat mengikuti pelatihan lainnya untuk mendapatkan lebih banyak informasi. Karena guru harus tetap berinovasi, mengikuti perkembangan zaman, untuk bisa memaksimalkan potensi dirinya dalam memberikan pembelajaran bagi siswanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak SD N Cileungsi 06 atas izin dan dukungan selama pelaksanaan pelatihan serta kepada dosen pembimbing di Program Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga pelatihan perancangan inovasi pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall di SD N Cileungsi 06 dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. R. Setiawan and A. Nugroho. Kesiapan guru menghadapi literasi digital dalam era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.2020;4(2)101–110.
2. G. Gunawan, A. A. Purwoko, A. Ramdani, and M. Yustiqvar. Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*.2021;2(1)226–235
3. Bates, A. W. (Tony). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd ; 2015
4. Hattie, J. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge ; 2009.
5. I. G. R. Shebastian, I. M. Putrama, and P. W. A. Suyasa. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ‘Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan’ Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar. *Karmapati*.2020;9

6. T. G. Pradani. Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2022;1(5).452–457.
7. A. Nur Aini and V. Rulvian. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2023;9(1):1038–1048.
8. L. Anjarwati and A. Purmadi. Eksplorasi penerapan media pembelajaran Canva sebagai media interaktif di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*. 2025;6(1):10–20.
9. V. T. Anjarsari, A. Nurkhiri, and M. K. R. Sapawi. Pelatihan desain media pembelajaran berbasis Canva di MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*. 2025;3(1)vol. 3:324–329. doi: 10.61722/japm.v3i1.4004.
10. R. Ristiawan, N. Dwitiyanti, and N. Selvia. Pelatihan Wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*. 2024;7(2):190–198.
11. D. M. Sari and H. Widodo. Pemanfaatan aplikasi digital dalam pengembangan materi pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 2021;5(4): 212–220.