

PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL (CANVA & WORD WALL) SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAHASA INGGRIS: PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU TK

UTILIZING DIGITAL PLATFORMS (CANVA & WORD WALL) AS ENGLISH LEARNING RESOURCES: DIGITAL LITERACY TRAINING FOR KINDERGARTEN TEACHERS

Sara Hermaulana^{1*}, Hanum Maulidah², Carissa Dwi Purnama³, Sherina Dwi Fortuna⁴, Zulfa Dinata Pratika Candra⁵, Laila Fitriana⁶, Annisha Erdaliameta⁷

^{1*,2,3,4,5,6,7} PGPAUD, FKIP, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

¹sarahermaulana22@gmail.com, ²hanummaulidah30@gmail.com

³carissadwipurnama3@gmail.com ⁴sherinadwifortuna@gmail.com ⁵zulfacandra@gmail.com

⁶lailafitriana@unja.ac.id ⁷Annisha.erdaliameta@unja.ac.id

Article History:

Received: June 16th, 2026

Revised: August 10th, 2026

Published: August 15th, 2026

Abstract: *Digital literacy training for kindergarten teachers was conducted to enhance their competence in utilizing digital platforms such as Canva and Wordwall for English language learning. Although educational technology has provided a variety of tools that can enhance the learning experience, many kindergarten teachers still struggle with technology integration due to low digital knowledge and skills. Through three training phases, planning, implementation, and evaluation, teachers were introduced to the concept of digital literacy, followed by practical sessions on using Canva to create visual learning materials and Wordwall for game-based activities. These activities proved not only to boost children's motivation to learn but also to make the English learning process more engaging and interactive. The training results demonstrated a significant improvement in teachers' understanding and skills, which is expected to foster effective and enjoyable English learning in kindergarten classrooms.*

Keywords: *Digital literacy, Canva, Wordwall, English language learning*

Abstrak

Pelatihan literasi digital bagi guru taman kanak-kanak (TK) dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan platform digital seperti Canva dan Wordwall untuk pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun teknologi pendidikan telah menyediakan beragam alat yang dapat menikmati pengalaman belajar, banyak guru TK yang masih kesulitan dalam integrasi teknologi akibat rendahnya pengetahuan dan keterampilan digital. Melalui tiga tahap pelatihan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, guru diperkenalkan pada konsep literasi digital, diikuti dengan praktik penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran visual dan Wordwall untuk aktivitas berbasis permainan. Aktivitas ini terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga membuat proses belajar bahasa Inggris lebih menarik dan interaktif. Hasil pelatihan

menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru, yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan di kelas TK.

Kata Kunci: Literasi digital, Canva, Wordwall, Pembelajaran bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi dasar penting dalam mengembangkan keterampilan dasar anak, termasuk pengenalan bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Di era digital, guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun kenyataannya banyak guru TK masih kesulitan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan menggunakan media digital. Sementara itu penggunaan teknologi berpotensi membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak (Tusino, Rokhayati, & Basuki, 2022).

Perkembangan teknologi pendidikan membawa beragam platform digital yang bisa dijadikan media belajar. Salah satunya adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang menawarkan banyak template menarik sehingga mempermudah guru membuat media pembelajaran kreatif contohnya kartu gambar, poster edukatif, presentasi interaktif, dan lembar kegiatan anak. Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran terbukti meningkatkan mutu media ajar yang digunakan guru dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik (Muhammad, Hendra, & Muslim, 2024).

Selain Canva, platform Wordwall juga merupakan media digital yang efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Wordwall menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang memfasilitasi pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas yang menyenangkan. Pemanfaatan Wordwall berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena mengintegrasikan unsur permainan yang selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu preferensi terhadap kegiatan bermain yang bersifat eksploratif dan kontekstual (Prawiyata et al., 2025).

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini membutuhkan media yang menarik, bersifat visual, dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman kosakata baru. Pemanfaatan media digital, seperti Wordwall, terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pendekatan konvensional. Selain itu, penggunaan media tersebut memungkinkan pendidik menyajikan materi secara variatif sehingga mengurangi risiko kejenuhan selama proses pembelajaran (Kustati, & Amelia, 2024).

Meskipun berbagai platform digital telah tersedia dan mudah diakses, banyak guru taman kanak-kanak belum memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Salah satu penyebab utama adalah terbatasnya pelatihan dan pendampingan, yang berkontribusi terhadap rendahnya kapabilitas guru dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri. Temuan dari kegiatan pengabdian menunjukan bahwa mayoritas pendidik PAUD masih mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran digital dan belum memiliki pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan Canva maupun Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif (Ardiyanti et al., 2025).

Peningkatan kompetensi literasi digital guru merupakan kebutuhan strategis untuk mengatasi tuntutan pendidikan pada abad ke-21. Selain menguasai keterampilan teknis penggunaan teknologi, guru dituntut memiliki kemampuan selektif dalam pemilihan serta kompetensi

pengembangan media pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik. Pelatihan berbasis perangkat lunak seperti Canva dan Wordwall dipandang sebagai intervensi yang potensial untuk memperkuat kompetensi tersebut, sehingga guru mampu merancang media ajar bahasa Inggris yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi anak usia dini (Ardiyanti et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital bagi guru TK melalui pemanfaatan platform Canva dan Wordwall sebagai sumber belajar bahasa Inggris. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, serta menciptakan proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini. Dengan meningkatnya kompetensi digital guru, kualitas pembelajaran di TK juga diharapkan dapat meningkat sehingga mampu mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital guru melalui pengalaman langsung serta bimbingan yang berkelanjutan.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan kegiatan berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara kepada guru TK Negeri Riyadhul Ilmi guna mengetahui tingkat literasi digital, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan pelatihan yang relevan. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang difokuskan pada pemanfaatan platform digital, khususnya Canva dan word wall sebagai media pembelajaran. Koordinasi dengan pihak sekolah turut dilakukan untuk menentukan waktu, tempat, serta teknis pelaksanaan kegiatan agar berjalan secara efektif dan efisien.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan melalui kombinasi metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini serta pengenalan Canva dan word wall sebagai sumber belajar bahasa Inggris. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan demonstrasi mengenai cara mencari, memilih, dan serta langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dan game edukatif menggunakan Canva dan word wall. Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung, mulai dari mendesain media pembelajaran seperti flashcard menggunakan Canva dan game edukatif menggunakan word wall. Selama proses praktik berlangsung, peserta mendapatkan pendampingan secara intensif agar dapat memahami setiap langkah dengan baik dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, baik dari segi proses maupun hasil. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati tingkat keaktifan dan partisipasi peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan, termasuk keterlibatan dalam diskusi dan praktik. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui penyebaran angket untuk mengetahui respon peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan, serta sebagai dasar perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *“Pemanfaatan Platform Digital (Canva & Wordwall) Sebagai Sumber Belajar Bahasa Inggris: Pelatihan Literasi Digital bagi Guru TK”* dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media dan sumber belajar yang inovatif. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan sekaligus keterampilan praktis kepada guru dalam menggunakan platform digital yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform digital, praktik langsung, serta evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan peserta.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan aktif peserta dalam diskusi, tanya jawab, serta praktik penggunaan Canva dan Wordwall. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep literasi digital, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan interaktif. Untuk mengetahui efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan, hasil pengabdian dianalisis berdasarkan tahapan pelaksanaan, evaluasi, serta refleksi dan umpan balik peserta terhadap kegiatan pelatihan.

a. Analisis tahapan pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan literasi digital bagi guru TK dengan tujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan platform digital sebagai sumber belajar bahasa Inggris yang menarik dan interaktif. Pelatihan diikuti oleh guru-guru TK yang memiliki latar belakang kemampuan teknologi yang beragam. Oleh karena itu, materi disusun secara bertahap mulai dari pemahaman konsep dasar hingga praktik penggunaan platform digital.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep literasi digital. Pada sesi ini peserta diberikan pemahaman tentang pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan anak usia dini, terutama dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Narasumber menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memilih, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara tepat untuk mendukung proses pembelajaran.

Selanjutnya, peserta diberikan pemahaman mengenai manfaat literasi digital bagi guru dan

anak. Bagi guru, literasi digital membantu dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, meningkatkan efisiensi dalam penyusunan materi ajar, serta memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar. Sementara bagi anak, penggunaan media digital yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu pengembangan kemampuan bahasa melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif yang menarik.

Materi berikutnya membahas strategi penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di TK. Narasumber menekankan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti penggunaan gambar berwarna, animasi sederhana, permainan edukatif, dan aktivitas belajar yang berbasis bermain. Guru juga diberikan contoh penerapan media digital dalam kegiatan pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui lagu, permainan tebak gambar, dan aktivitas mencocokkan gambar dengan kata.

Pada sesi selanjutnya dilakukan pengenalan platform Canva. Peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur dasar Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris, seperti flashcard digital. Narasumber mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan media mulai dari memilih template, menambahkan gambar, mengatur teks, hingga mengunduh hasil desain. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi karena Canva dinilai mudah digunakan serta menyediakan berbagai template yang sesuai untuk pembelajaran anak usia dini.

Setelah sesi Canva, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan platform Wordwall. Pada tahap ini peserta diperkenalkan pada berbagai jenis permainan edukatif yang tersedia, seperti matching game, quiz, random wheel, word search, dan missing word. Narasumber menjelaskan cara membuat akun, memilih template permainan, memasukkan materi bahasa Inggris, serta membagikan hasil permainan kepada peserta didik. Melalui demonstrasi tersebut, guru memperoleh gambaran bagaimana Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1.2 Penyampaian Materi

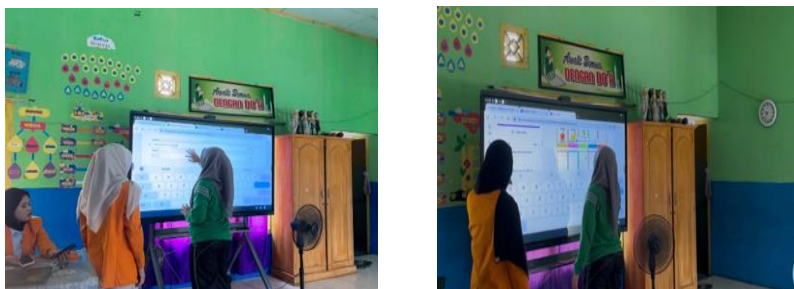
Secara umum, hasil analisis tahap pelaksanaan menunjukkan bahwa materi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis mengenai literasi digital, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan

media pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall.

b. Analisis tahap evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu observasi partisipatif dan praktik penggunaan platform digital. Observasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dengan memperhatikan aspek keaktifan, partisipasi, kemampuan mengikuti instruksi, dan keterlibatan peserta dalam diskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta aktif mengikuti setiap sesi pelatihan. Guru terlihat antusias ketika diberikan contoh media pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Partisipasi peserta juga terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait penggunaan fitur-fitur Canva dan Wordwall. Selain itu, peserta saling berdiskusi dan membantu satu sama lain ketika mengalami kesulitan teknis selama praktik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendorong peningkatan kompetensi digital guru.

Evaluasi kedua dilakukan melalui praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dan Wordwall. Pada kegiatan ini peserta diminta membuat satu media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Canva dan satu aktivitas permainan edukatif menggunakan Wordwall. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil membuat desain media pembelajaran berupa flashcard kosakata, poster edukatif, dan LKPD sederhana menggunakan Canva. Selain itu, peserta juga mampu membuat permainan interaktif di Wordwall yang berisi materi pengenalan kosakata bahasa Inggris seperti nama hewan, buah-buahan, warna, dan benda di sekitar anak.



Gambar3.4 Praktik Penggunaan Platform Canva & Word wall

Keberhasilan peserta dalam menyelesaikan tugas praktik menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan keterampilan dasar yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Meskipun terdapat beberapa peserta yang masih memerlukan pendampingan pada tahap pengaturan desain dan publikasi media, secara keseluruhan kemampuan peserta mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan.

c. Refleksi dan umpan balik

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada akhir kegiatan, peserta menyampaikan bahwa pelatihan memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di TK. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian guru hanya menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan platform digital secara optimal. Setelah mengikuti kegiatan, peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Umpan balik peserta menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Canva dinilai sangat membantu dalam pembuatan media visual yang menarik, sedangkan Wordwall dianggap mampu meningkatkan keterlibatan anak melalui aktivitas belajar yang berbentuk permainan. Peserta juga mengapresiasi metode pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi dengan praktik langsung sehingga memudahkan pemahaman dan penerapan materi. Selain memberikan tanggapan positif, beberapa peserta menyarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan video pembelajaran, serta pengembangan media pembelajaran digital yang lebih variatif. Saran tersebut menunjukkan adanya kebutuhan dan minat yang tinggi dari guru untuk terus meningkatkan kompetensi literasi digital mereka.



Gambar 5.6 Dokumentasi

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru TK dalam memanfaatkan platform Canva dan Wordwall sebagai sumber belajar bahasa Inggris. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru serta membuka peluang penerapan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

PEMBAHASAN

Pelatihan literasi digital bagi guru TK melalui pemanfaatan platform Canva dan Wordwall menunjukkan bahwa penguasaan teknologi pendidikan menjadi kompetensi yang semakin penting dalam mendukung proses pembelajaran abad ke-21. Pada tahap pelaksanaan, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep literasi digital yang tidak hanya berfokus pada kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memilih, mengelola, dan

memanfaatkan sumber belajar digital secara efektif. Peningkatan pemahaman tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam mengidentifikasi berbagai bentuk media digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Hasil ini sejalan dengan temuan Fatimah dan Hasiana yang menyatakan bahwa implementasi literasi digital melalui pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan memperkuat kompetensi digital pendidik (Fatimah & Hasiana, 2024).

Penyampaian materi mengenai manfaat literasi digital bagi guru dan anak usia dini mendapat respons positif dari peserta. Guru memahami bahwa teknologi digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Bagi anak usia dini, penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pengalaman visual, dan membantu penguasaan kosakata bahasa Inggris secara lebih menyenangkan. Temuan ini didukung oleh hasil pengabdian yang dilakukan oleh Watini dkk. yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam menyusun materi belajar yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan (Nuryani et al., 2025).

Materi mengenai strategi penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta. Guru memperoleh wawasan mengenai pentingnya memilih media yang sesuai dengan usia anak, menggunakan visual yang menarik, serta mengintegrasikan unsur bermain dalam proses pembelajaran. Strategi tersebut relevan dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah belajar melalui aktivitas interaktif dan pengalaman konkret. Hasil kegiatan ini memperkuat temuan Rahmasari dkk. yang menyatakan bahwa pelatihan pembelajaran bahasa Inggris berbantuan Canva mampu membantu guru TK mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan meningkatkan kualitas penyampaian materi bahasa Inggris kepada anak usia dini (Rahmasari et al., 2022).

Pada sesi pengenalan Canva, peserta menunjukkan antusiasme tinggi karena platform tersebut dinilai mudah digunakan serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Guru mampu membuat flashcard, poster kosakata, lembar kerja, dan presentasi sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemudahan penggunaan Canva memungkinkan guru yang sebelumnya memiliki keterbatasan kemampuan teknologi untuk tetap dapat menghasilkan media yang menarik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Dermawanto yang menemukan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital dan memperluas pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (Dermawanto, 2023).

Selain Canva, pengenalan platform Wordwall memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Berbagai fitur permainan seperti matching game, quiz, dan random wheel memungkinkan guru menyajikan materi bahasa Inggris dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Melalui Wordwall, guru dapat mengurangi pembelajaran yang bersifat monoton dan meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung. Temuan ini selaras dengan hasil pelatihan yang dilaksanakan oleh Hadi dan Jauhari yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan Wordwall secara bersamaan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar yang lebih interaktif dan

menarik bagi peserta didik (Hadi & Jauhari, 2025).

Hasil evaluasi melalui observasi dan praktik menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital. Sebagian besar guru berhasil membuat media pembelajaran menggunakan Canva serta mengembangkan permainan edukatif menggunakan Wordwall secara mandiri. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang memadukan teori dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh Norfaujiah dkk. yang menyatakan bahwa pelatihan Canva dan Wordwall mampu meningkatkan literasi digital peserta serta mendorong terciptanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Norfaujiah et al., 2025).

Refleksi dan umpan balik peserta menunjukkan bahwa pelatihan memberikan manfaat nyata bagi pengembangan profesional guru. Peserta merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar bahasa Inggris dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Selain itu, peserta mengharapkan adanya pelatihan lanjutan terkait pemanfaatan teknologi pendidikan lainnya untuk mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif. Hasil ini sejalan dengan temuan pada kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dan Wordwall yang menunjukkan bahwa pelatihan berkelanjutan dapat meningkatkan kreativitas guru serta memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Raibowo et al., 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *“Pemanfaatan Platform Digital (Canva & Wordwall) Sebagai Sumber Belajar Bahasa Inggris: Pelatihan Literasi Digital bagi Guru TK”* telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Melalui penyampaian materi mengenai literasi digital, strategi penggunaan media digital, serta pelatihan penggunaan Canva dan Wordwall, peserta memperoleh pengetahuan dan pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif. Hasil evaluasi melalui observasi dan praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menggunakan kedua platform tersebut untuk membuat media pembelajaran dan aktivitas edukatif secara mandiri. Selain itu, refleksi dan umpan balik peserta menunjukkan respons yang positif terhadap pelaksanaan kegiatan serta adanya motivasi untuk terus mengembangkan kompetensi digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital guru TK dan mendukung terciptanya proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Dermawanto, D. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui In House Training (Iht) Di Sd Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022: Improving Teacher Competence in Creating Canva-Based Learning Media Through In House Training (IHT) at SD Negeri 6 Lanjas for the Academic Year 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(1), 9-15.
- Fatimah, & Hasiana, I. (2024). Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 6(2), 321–326
- Hadi, S. A. U., & Jauhari, A. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Canva Dan Wordwall. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 131-137.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428-433.
- Magfirah, Syamsuardi, & Dzulfadhilah, F. (2026). Pengaruh Wordwall sebagai Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 9(2)
- Muhammad, Hendra, & Muslim. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*
- Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436-443.
- Norfaujiah, N., Hasanah, U., Fitrihanur, W., Qamariah, Z., Yuliani, H., & Sabrina, M. S. M. (2025). Community Service on Enhancing Digital Literacy through Canva and Wordwall Training at SDN 1 Menteng Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(7), 3668-3677.
- Prawiyata, Y. D., Batubara, I. A., Wariyati, W., Sari, D. A., & Simamora, E. A. J. (2025). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2), 53-58.
- Rahmasari, B. S., Chasanatun, T. W., Azzahra, S. N., & Septiyani, D. C. (2022). Workshop Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru TK Dan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(2), 76-83.
- Raibowo, S., Restu Ilahi, B., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286-294.
- Tusino, T., Rokhayati, T., & Basuki, B. (2022). Penguatan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi guru PAUD. *Surya Abdimas*, 6(1), 25-31.