

Pelatihan Pembuatan Video Animasi dan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Adaptif di Desa Tonasa

Sella Mawarni^{1*}, Nur Eva Yanti², Nur Wahyuningsih Ibrahim³, Hartoto⁴, Irwan⁵

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar
⁵SD Inpres Maroanging, Desa Tonasa
*e-mail: sella.mawarni@umm.ac.id

Abstract

Partners in this community service activity are the Kelompok Kerja Guru (KKG) of Tonasa Village and Thematic KKN students of the Educational Technology Study Program, State University of Makassar. The implementation of the Kurikulum Merdeka needs to be supported by improving the adaptive skills of teachers in facilitating the learning process, especially in terms of utilizing appropriate technology in learning. Important skills needed include skills in developing learning media and implementing learning assessments. This interactive quiz and animated video training activity aims to improve the adaptive competence of teachers in Tonasa Village. More specifically, this training is expected to be able to: (1) produce an animated video using the Canva application; (2) produce an interactive quiz using the Wordwall application; and (3) integrate animated videos and interactive quizzes into the learning process in the classroom. The methods used in this activity are presentations, practices, and discussions. The training is carried out through three stages, namely the planning, implementation, and evaluation and reflection stages. The majority of teachers in Tonasa Village already have and often use the Canva application because they have an education account, but so far they have only used the application to make presentations. This training provides new insights while facilitating teachers to learn to use Canva as an application to create creative animated videos. The training on creating interactive quizzes using the Wordwall application was very well received by teachers in Tonasa Village, because the application offers more than 18 attractive templates for students. The results of students' work on the Wordwall application can be used by teachers as a form of formative assessment that supports the learning process. Training on creating interactive quizzes and animated videos can provide insight and skills so that teachers are able to answer the challenges of the times and students' needs for innovative, creative, and fun learning.

Keywords: interactive quizzes, animated videos, training, adaptive teachers, teacher competence.

Abstrak

Mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Kelompok Kerja Guru (KKG) Desa Tonasa dan mahasiswa KKN Tematik Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Implementasi Kurikulum Merdeka perlu didukung dengan peningkatan keterampilan guru yang adaptif dalam memfasilitasi proses pembelajaran, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi tepat guna kedalam pembelajaran. Keterampilan penting yang dibutuhkan diantaranya keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran dan melaksanakan asesmen pembelajaran. Kegiatan pelatihan pembuatan kuis interaktif dan video animasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru yang adaptif di Desa Tonasa. Secara lebih spesifik, pelatihan ini diharapkan mampu: (1) menghasilkan sebuah video animasi menggunakan aplikasi Canva; (2) menghasilkan sebuah kuis interaktif menggunakan aplikasi Wordwall; dan (3) mengintegrasikan video animasi dan kuis interaktif kedalam proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa presentasi, praktik, dan diskusi. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Guru-guru di Desa Tonasa mayoritas telah memiliki dan sering menggunakan aplikasi Canva karena mereka memiliki akun edukasi, namun selama ini mereka hanya memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat presentasi. Pelatihan ini memberikan wawasan baru sekaligus memfasilitasi guru untuk belajar memanfaatkan Canva sebagai aplikasi untuk membuat video animasi yang kreatif. Pelatihan membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Wordwall direspon sangat baik oleh guru-guru di Desa Tonasa, sebab aplikasi tersebut menawarkan lebih dari 18 *template* yang menarik bagi siswa. Hasil pengerjaan siswa di aplikasi Wordwall dapat dimanfaatkan guru sebagai bentuk asesmen formatif yang mendukung proses pembelajaran. Pelatihan membuat kuis interaktif dan video animasi mampu memberikan bekal wawasan maupun keterampilan sehingga guru mampu menjawab tantangan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa akan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Keywords: kuis interaktif, video animasi, pelatihan, guru adaptif, kompetensi guru.



1. Pendahuluan

Pendidikan di era modern (abad 21) menghadapi tantangan besar seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan pola pikir masyarakat yang semakin terdigitalisasi. Kurikulum Merdeka dihadirkan sebagai salah satu respons pemerintah dalam menjawab kebutuhan zaman. Kurikulum yang diluncurkan pada tahun 2022 ini, memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang bervariasi. Hasil Rapor Pendidikan tahun 2023 menunjukkan bahwa satuan pendidikan yang menerapkan Kurikulum Merdeka mengalami peningkatan literasi, numerasi, karakter, inklusivitas, dan kualitas pembelajaran (Kemdikbud, 2024). Melalui peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Jenjang PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Implementasi Kurikulum Merdeka berdampak pada kewajiban guru untuk memiliki kompetensi yang tidak hanya sebatas memahami materi ajar, tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan dinamika perkembangan zaman.

Kemampuan untuk proaktif menghadapi perubahan, menyesuaikan diri dan berinovasi, merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh guru. Perubahan kurikulum tentu memberikan dampak perubahan yang harus direspon guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, efektif, efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Guru yang adaptif memungkinkan mereka untuk terus belajar dan tumbuh, serta memastikan mereka tetap menjadi pendidik yang efektif dalam lingkungan pembelajaran yang berubah (Kies & Kies, 2024). Guru yang memiliki kemampuan beradaptasi (adaptif) diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia secara digital, serta merancang pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual bagi siswa. Kemampuan untuk beradaptasi ini juga mencakup penguasaan teknologi tepat guna yang mendukung optimalisasi pembelajaran, baik dalam pengembangan media pembelajaran maupun dalam pelaksanaan asesmen yang relevan untuk menilai pencapaian belajar siswa secara holistik.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, dibutuhkan peran media pembelajaran yang tepat. Media berperan sebagai perantara pesan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Media yang tepat adalah media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya membuat proses pengajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi yang lebih jelas. Penggunaan media pembelajaran dianggap penting karena dapat meningkatkan prestasi siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih jelas, lebih interaktif, dan menarik (Sartika et al., 2024). Media pembelajaran mampu meningkatkan proses belajar mengajar, mendukung keterlibatan siswa dan guru, meningkatkan motivasi, mengklarifikasi materi pengajaran, dan membantu siswa lebih memahami dan menguasai tujuan pendidikan, yang pada akhirnya mendorong pembelajaran aktif di kelas (Padang & Sitepu, 2023).

Media pembelajaran di era digital sangatlah beragam. Jika dikelompokkan secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yakni media digital dan non-digital. Media non-digital seringkali disebut dengan media sederhana, sebab untuk menggunakannya tidak membutuhkan akses teknologi, misalnya *pop-up book*, poster, dan diorama. Media digital merupakan media yang melibatkan penggunaan teknologi, seperti contohnya video pembelajaran, *slide* presentasi, dan aplikasi multimedia interaktif di *smartphone*. Jika direfleksikan pada karakteristik peserta didik saat ini, mereka adalah generasi yang sangat dekat dengan teknologi dalam kesehariannya, atau diistilahkan dengan *digital native*. Media pembelajaran perlu bertransformasi dalam format yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan motivasi belajar (Belva Saskia Permana et al., 2024). Peluang peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran digital dapat dicapai jika guru memiliki keterampilan untuk mengembangkan dan mengintegrasikannya kedalam proses pembelajaran.

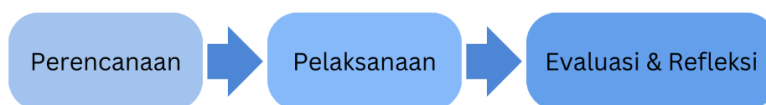
Keterampilan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital tidak otomatis dimiliki oleh guru, tanpa melalui pemahaman dan latihan yang cukup. Faktor minimnya dan ketidakmerataan kesempatan untuk mengikuti pelatihan membuat para guru tidak mampu menerapkan pembelajaran yang ideal. Di Desa Tonasa, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa, guru-guru menghadapi berbagai keterbatasan, meskipun sebagian besar dari mereka sudah mengenal aplikasi untuk membuat media pembelajaran digital, seperti Canva dan Wordwall. Selama ini, aplikasi Canva hanya dimanfaatkan untuk membuat presentasi sederhana, tanpa mengeksplorasi fitur-fitur kreatif lain, seperti pembuatan video animasi pembelajaran. Aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Wordwall yang dapat digunakan untuk membuat kuis atau asesmen formatif dengan beragam *template* yang menarik, hanya diketahui oleh sebagian kecil guru di Desa Tonasa. Adanya kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka, maka kegiatan pelatihan

pembuatan media pembelajaran digital diinisiasi sebagai bagian dari upaya meningkatkan kapasitas guru. Fokus pelatihan ini mengajarkan pada penguasaan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan serta mengintegrasikan video animasi dan kuis interaktif. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi untuk membuat video animasi, sebab para guru di Desa Tonasa sudah memiliki akun edukasi yang terbiasa mengoperasikannya. Sementara itu, pelatihan aplikasi kuis interaktif fokus pada penggunaan Wordwall kedalam pembelajaran dengan pertimbangan aplikasi ini memiliki ragam *template* menarik yang dapat disesuaikan dengan peserta didik.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru di Desa Tonasa tidak hanya mampu membuat video animasi dan kuis interaktif, tetapi juga memahami cara mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa. Lingkungan belajar yang mendukung proses belajar siswa secara optimal mampu meningkatkan motivasi mereka, memberikan dampak positif yang tidak hanya dari segi akademik tetapi juga pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Tahap perencanaan mencakup analisis kebutuhan dan penyusunan materi presentasi yang akan digunakan selama pelatihan. Tahap berikutnya, yaitu pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas dua sesi utama. Sesi pertama adalah paparan materi "Membuat Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva," kemudian dilanjutkan sesi kedua dengan topik "Membuat Kuis Interaktif di Wordwall." Setelah penyampaian materi, peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan dalam sesi tanya jawab yang dipandu oleh moderator. Materi dipaparkan secara teoritis maupun tutorial, sehingga guru dapat langsung mempraktikkan dan menghasilkan video animasi dan kuis interaktif. Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan untuk menilai efektivitas serta dampak pelatihan terhadap peserta. Penjelasan detail dari setiap tahapan kegiatan pelatihan diuraikan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kebutuhan yang meliputi analisis tujuan kegiatan, sasaran peserta, luaran kegiatan yang diharapkan, serta perumusan materi pelatihan yang disusun dalam kurikulum pelatihan.
- 2) Penentuan waktu dan tempat kegiatan.
- 3) Pembuatan surat undangan untuk sekolah.
- 4) Pembuatan media publikasi (*flyer* dan *banner*)
- 5) Penyusunan bahan tayang.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di SD Inpres Maroanging, Desa Tonasa, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa yang terlaksana melalui kolaborasi antara Kelompok Kerja Guru (KKG), mahasiswa KKN Tematik, serta tim dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama kurang lebih 6 jam dengan alokasi waktu 2 jam untuk masing-masing topik materi. Susunan acara pelatihan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan Pelatihan

Waktu	Kegiatan
09.00-09.30	Registrasi peserta
09.30-10.00	Pembukaan dan Sambutan (Prodi, Kepala Sekolah, Ketua KKG)
10.00-11.30	Materi 1: Membuat Video Animasi di Aplikasi Canva
11.30-12.00	Sesi Tanya Jawab 1
12.00-13.00	ISHOMA
13.00-14.30	Materi 2: Membuat Kuis Interaktif di Wordwall
14.30-15.00	Sesi Tanya Jawab 2
15.00-15.30	Evaluasi (presentasi hasil pelatihan) dan refleksi

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video animasi dan kuis interaktif. Proses evaluasi ini menggunakan indikator keberhasilan yang didasarkan pada hasil karya guru, yaitu video animasi yang dibuat melalui aplikasi Canva dan kuis interaktif yang dihasilkan menggunakan aplikasi Wordwall. Setiap hasil karya dinilai berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran di kelas. Tahap refleksi dilakukan untuk menggali pengalaman dan tanggapan guru selama mengikuti pelatihan. Refleksi ini dilaksanakan dalam format curah pendapat, di mana peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pandangan, tantangan yang dihadapi selama proses pelatihan, serta masukan untuk perbaikan kegiatan serupa di masa depan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan membuat video animasi dan kuis interaktif untuk guru-guru di Desa Tonasa mengusung tema "Kolaborasi Kreativitas untuk Tenaga Pendidik yang Adaptif". Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 09 November 2024 di SD Inpres Maroanging. Pelatihan ini dihadiri oleh 67 peserta yang terdiri dari 12 sekolah di Kelompok Kerja Guru (KKG) Desa Tonasa. Narasumber yang dihadirkan pada pelatihan ini terdiri dari 2 orang narasumber yang merupakan Dosen Prodi Teknologi Pendidikan UNM. Materi yang disampaikan berkaitan dengan membuat video animasi menggunakan Canva dan pembuatan kuis interaktif di Wordwall. Kedua materi ini dipilih berdasarkan tema yang diangkat serta relevansinya terhadap kebutuhan guru-guru di Desa Tonasa terkait pembuatan media pembelajaran digital.

Tabel 2. Daftar Sekolah Peserta Pelatihan

No	Nama Sekolah	No	Nama Sekolah
1	SD Inpres Maroanging	7	SD Inpres Langkowa
2	SD Negeri Tonasa	8	SD Inpres Palembang
3	SD Negeri Kanreapia	9	SD Inpres Biringpanting
4	MIM Buki	10	SD Inpres Bolaromang
5	SD Inpres Bontomanai	11	SD Inpres Paranbobbo
6	SD Inpres Lappara	12	SD Muhammadiyah Datarang

Sesi pertama yang dipaparkan yaitu materi membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva. Materi yang dibahas yaitu: (1) Pengenalan Canva; (2) teknik dan desain video; (3) pemilihan template dan desain slide video; (4) menambahkan konten; (5) sesi praktik. Canva merupakan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kemudahan untuk mengakses Canva menjadi salah satu platform yang populer digunakan di semua kalangan untuk membuat media presentasi, video, poster dan desain lainnya. Canva memiliki fitur untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan berbagai elemen - elemen yang ada. Pengguna dapat memilih dari beragam template dan alat desain dengan mudah menyesuaikan animasi, gambar, dan teks untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan inovatif (Endaryono et al., 2022). Selain itu, dapat menambahkan elemen seperti teks, ikon, animasi, dan audio untuk meningkatkan daya tarik video.



Gambar 2. Penyampaian Materi Membuat Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

Video animasi yang dikembangkan dengan Canva telah terbukti secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Yuliana et al., 2023). Pengguna juga dapat memilih dan menyesuaikan media yang dibuat untuk berbagai tujuan serta meningkatkan kreativitas dan efisiensi (Wahyuni et al., 2023). Canva menyediakan berbagai template animasi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga guru tidak perlu mendesai dari awal. Hal tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk membuat video tanpa perlu menginstal aplikasi karena dapat diakses melalui website, memudahkan pengguna dalam memilih berbagai desain sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Sesi praktik menjadi bagian penting pada pelatihan ini, guru langsung diarahkan untuk membuat video animasi dengan membuat template sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan. Beberapa peserta berhasil mempraktikkan beberapa slide video yang dilengkapi dengan elemen grafis, transisi animasi, dan menambahkan audio. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan video pembelajaran yang inovatif dan menarik, meskipun beberapa peserta masih memerlukan bimbingan dalam aspek tertentu.



Gambar 3. Penyampaian Materi Membuat Kuis Interaktif di Wordwall

Sesi materi kedua berfokus pada pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Wordwall. Pada sesi ini, dibahas beberapa poin materi yakni: (1) apa itu Wordwall; (2) apa manfaat Wordwall; (3) bagaimana mengintegrasikan Wordwall kedalam pembelajaran; dan (4) sesi praktik. Wordwall merupakan salah satu aplikasi untuk membuat kuis interaktif yang memiliki beragam *template* atau jenis kuis, misalnya seperti *match up* (menjodohkan), *open the box* (kotak pertanyaan), *quiz* (kuis), *flash card* (kartu), *complete the sentence* (melengkapi kalimat) dan lain sebagainya. Wordwall memiliki kelebihan diantaranya: (1) mudah digunakan; (2) berbasis web sehingga tidak memerlukan instalasi; dan (3) tersedia beragam jenis aktivitas yang dapat disesuaikan. Kelebihan tersebut yang membuat aplikasi Wordwall banyak diminati oleh guru untuk membuat aktivitas kelas yang menarik dan menyenangkan. Penelitian Nisa & Susanto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam bidang Matematika. Penelitian yang dilakukan Okta Nadia & Desyandri (2022) dan Aeni et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa di level sekolah dasar. Jika disimpulkan dari beberapa penelitian tersebut, maka Wordwall merupakan alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dalam belajar serta dapat berkorelasi pada peningkatan hasil belajar.

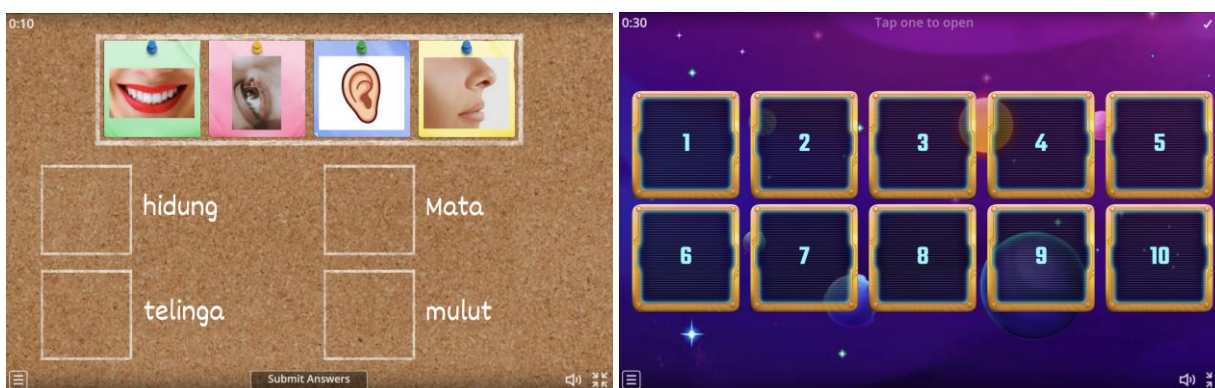
Wordwall memiliki 31 ragam variasi atau jenis kuis yang dapat digunakan, namun untuk akun gratis hanya dapat mengakses 18 jenis dengan maksimal hanya dapat membuat 5 kuis. Beragam pilihan kuis di Wordwall tentu menjadi tantangan bagi guru untuk memilih jenis kuis yang tepat. Secara umum, Wordwall dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran melalui dua mode strategi penggunaan, yakni sebagai pengulangan materi dan belajar mandiri serta digunakan sebagai evaluasi pemahaman siswa (evaluasi formatif). Kedua pilihan strategi penggunaan Wordwall dapat digunakan oleh guru dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan, agar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penyampaian materi dilanjutkan dengan sesi praktik agar peserta mampu mempraktikkan cara membuat soal, menambahkan elemen visual seperti gambar, mengatur tema atau *layout* kuis, serta membagikan dan memainkan kuis yang telah dibuat.

Pada akhir kegiatan pelatihan, dilakukan evaluasi dan refleksi oleh peserta maupun narasumber dan panitia kegiatan. Evaluasi merupakan tahapan yang sangat penting dalam menentukan tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi dilihat dari unjuk kerja guru dalam membuat video animasi dan kuis interaktif yang dipresentasikan di akhir sesi pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta, baik dalam membuat

video animasi maupun kuis interaktif. Berdasarkan hasil unjuk kerja, 90% peserta mampu menghasilkan karya yang memenuhi kriteria kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan penggunaan fitur aplikasi secara optimal. Refleksi melalui curah pendapat menunjukkan bahwa peserta merasa pelatihan ini relevan dan memberikan wawasan baru. Sebagian besar peserta mengakui bahwa mereka sebelumnya hanya menggunakan Canva untuk membuat presentasi sederhana dan belum pernah memanfaatkan fitur video animasi. Mereka juga menyatakan bahwa aplikasi Wordwall sangat menarik karena mampu menghadirkan variasi aktivitas belajar yang menyenangkan. Tantangan yang diungkapkan oleh beberapa peserta adalah keterbatasan waktu untuk eksplorasi lebih mendalam serta kendala teknis seperti jaringan internet yang kurang stabil.



Gambar 4. Contoh Hasil Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 5. Contoh Hasil Kuis Interaktif di Wordwall (*Match Up & Open the Box*)

Kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva dan Wordwall, tetapi juga membuka wawasan tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran digital. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru-guru di Desa Tonasa dapat terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi siswa. Antusiasme peserta dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa program seperti ini perlu terus dilanjutkan dan dikembangkan agar dapat memberikan dampak yang lebih luas, tidak hanya untuk guru, tetapi juga untuk kemajuan pendidikan di daerah tersebut.

4. Kesimpulan

Pelatihan pembuatan video animasi menggunakan Canva dan kuis interaktif menggunakan Wordwall di Desa Tonasa berhasil memberikan wawasan baru serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini memenuhi kebutuhan guru dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam konteks menciptakan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar peserta mampu membuat video animasi dengan elemen visual yang menarik dan kuis interaktif dengan desain kreatif, meskipun beberapa peserta membutuhkan waktu lebih untuk menguasai teknik tertentu. Refleksi dari peserta juga mengungkapkan antusiasme mereka untuk terus mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik yang senantiasa berubah seiring perubahan zaman. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya dibekali kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman tentang pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran.

Berbekal dari keterampilan yang diperoleh, guru diharapkan dapat mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan memenuhi kebutuhan siswa yang semakin kompleks di era digital.

5. Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Endaryono, Mahyudii, & Saputra, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 2238–2246. <https://animasistudio.com/video-animasi-sebagai-media-pembelajaran/>
- Kies, M., & Kies, N. (2024). Adapting to the Transformation of Education: New Challenges for Teachers. *Journal of Languages and Translation*, 4(1), 80–88. <https://doi.org/10.70204/jlt.v4i1.310>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Okta Nadia, D. & Desyandri. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Padang, A. R. D. N., & Sitepu, M. S. (2023). Utilizing Educational Media in the Field of Education Fosters Active Learning Within the Classroom. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 8(2), 95–100. <https://doi.org/10.26740/jp.v8n2.p95-100>
- Sartika, D., Pratama, A., & Kurniati, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Bengkulu. *Al-Khair Journal: Management Education and Law*, 3(2), 228. <https://doi.org/10.29300/al-khair.v3i2.2606>
- Wahyuni, M., Yanto, Y., & Maryaningsih, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Promosi Usaha Online Di Kota Bengkulu. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 10(2), 787–802. <https://doi.org/10.37676/professional.v10i2.5201>
- Yuliana, D., Bajjuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>