

# PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA UNTUK PEMBUATAN MEDIA AJAR YANG INOVATIF DAN KREATIF PADA GURU TK

**Elli Martiana**

PGTKI Al-Hikmah

\*e-mail: elli.mrt@g.ail.com

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital menuntut guru untuk mengembangkan media ajar yang inovatif dan kreatif, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa guru TKIT Al-Hikmah Pulung belum familiar dengan aplikasi desain digital. Kegiatan pelatihan ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk merancang media ajar yang menarik dan efektif. Metode pelaksanaan berupa pelatihan partisipatif yang terdiri atas penyampaian materi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam menggunakan Canva dan dalam merancang media ajar tematik yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru serta mendorong transformasi pembelajaran ke arah yang lebih kreatif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *Canva, media ajar, guru TK, pembelajaran kreatif, pelatihan digital*

## ABSTRACT

*The advancement of digital technology requires teachers to develop innovative and creative teaching media, especially in early childhood education. However, observations show that the teachers at TKIT Al-Hikmah Pulung are not yet familiar with digital design applications. This training activity aims to improve teachers' skills in using Canva to design engaging and effective teaching media. The method used was a participatory training involving material delivery, hands-on practice, discussion, and evaluation. The results showed a significant improvement in the teachers' ability to use Canva and design thematic teaching media appropriate for young learners. This training successfully enhanced teachers' digital literacy and encouraged a creative and enjoyable learning transformation.*

**Keywords:** *Canva, teaching media, kindergarten teachers, creative learning, digital training*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan digitalisasi dan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai bidang kehidupan, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan. Perubahan ini menuntut seluruh komponen pendidikan, termasuk guru, untuk memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan anak usia dini adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial, serta emosional anak. Media ajar merupakan salah satu komponen penting yang dapat menunjang proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK).

Media ajar yang baik mampu memfasilitasi kebutuhan belajar anak-anak dengan pendekatan yang visual, konkret, dan menyenangkan. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan peserta didik di jenjang yang lebih tinggi, yakni dengan mengandalkan pengalaman langsung, permainan, dan visualisasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam menyusun media ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi digital menjadi salah

satu solusi strategis, karena dapat menyediakan berbagai alternatif desain media ajar yang menarik dan mudah diakses.

Salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat desain visual secara mudah dan cepat. Canva sangat sesuai digunakan oleh guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis karena menawarkan antarmuka yang ramah pengguna (*user friendly*), serta menyediakan ribuan elemen grafis yang siap digunakan. Guru dapat membuat berbagai macam media ajar seperti poster, kartu huruf, buku cerita bergambar, worksheet, hingga presentasi interaktif dengan bantuan Canva.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di TKIT Al-Hikmah Pulung, ditemukan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan Canva dalam proses pembelajaran. Mereka masih menggunakan media ajar konvensional, seperti gambar manual dan bahan cetak dari buku paket. Keterbatasan literasi digital serta kurangnya pelatihan mengenai penggunaan aplikasi desain menjadi faktor utama yang menyebabkan guru belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal. Padahal, dengan keterampilan yang memadai, guru dapat menciptakan media ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan angket, sekitar 80% guru TK di TKIT Al-Hikmah Pulung belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva. Sebagian besar guru juga mengaku kesulitan dalam merancang media ajar digital karena merasa tidak memiliki kemampuan desain atau tidak terbiasa dengan aplikasi digital. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk memberikan pelatihan penggunaan Canva kepada guru TK agar mereka mampu merancang media ajar yang inovatif dan kreatif secara mandiri.

Penggunaan media ajar yang inovatif memiliki dampak besar terhadap efektivitas pembelajaran. Media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak dapat meningkatkan motivasi belajar, mempercepat pemahaman konsep, serta memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensinya dalam menyusun media ajar yang relevan, kontekstual, dan berbasis teknologi. Pelatihan penggunaan Canva ini merupakan salah satu bentuk intervensi yang diharapkan dapat menjawab tantangan tersebut.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru TK dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media ajar. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan memanfaatkan media ajar digital, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberdayakan guru agar mampu secara mandiri menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kegiatan pengabdian ini didasari oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan digital guru serta kualitas media ajar yang digunakan (Nurhayati, 2021; Putri & Wahyuni, 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media ajar yang visual dan interaktif sangat penting untuk mendukung proses perkembangan anak secara holistik. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga mampu mendesain media yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.

Selain itu, pelatihan ini merupakan bentuk hilirisasi hasil riset penulis mengenai pengembangan media ajar berbasis teknologi yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan

mengimplementasikan hasil penelitian ke dalam kegiatan nyata di masyarakat, diharapkan tercipta sinergi antara dunia akademik dan kebutuhan masyarakat. Kegiatan ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat akar rumput, khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini.

Secara geografis, TKIT Al-Hikmah Pulung terletak di Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki 6 rombongan belajar dengan jumlah guru sebanyak 15 orang. Mayoritas guru merupakan lulusan S1 PAUD dan telah memiliki pengalaman mengajar selama lebih dari lima tahun. Sekolah ini memiliki semangat tinggi dalam melakukan inovasi pembelajaran, namun menghadapi keterbatasan dalam hal akses pelatihan dan sumber daya teknologi. Potensi ini menjadi latar belakang penting dalam pemilihan lokasi pelatihan, karena pelatihan ini diyakini dapat memberikan dampak langsung yang signifikan.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva ini diharapkan dapat menjadi solusi yang aplikatif dan berkelanjutan dalam meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini. Adapun rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah: (1) Bagaimana meningkatkan keterampilan guru TK dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran? (2) Apa saja hasil yang dicapai oleh guru setelah mengikuti pelatihan penggunaan Canva? dan (3) Sejauh mana efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru?

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk: (1) memberikan pengetahuan dasar tentang penggunaan Canva kepada guru TK; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media ajar digital berbasis Canva; dan (3) mendorong guru untuk secara mandiri mengembangkan media ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Diharapkan hasil dari pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga membentuk pola pikir baru mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan Canva ini merupakan upaya konkret dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital, sekaligus memberdayakan guru sebagai agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di abad ke-21.

## **2. METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara partisipatif dan aplikatif, dengan pendekatan yang berorientasi pada praktik langsung dan pemberdayaan peserta. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk membekali para guru TK dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Canva secara mandiri sebagai alat bantu dalam pembuatan media ajar. Mengingat kondisi awal peserta yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi digital, maka metode yang diterapkan menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), sehingga para peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pelatihan.

### **Lokasi dan Waktu Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilaksanakan di TKIT Al-Hikmah Pulung, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua hari, dengan durasi pelatihan masing-masing hari selama 5 jam. Lokasi pelatihan dipilih berdasarkan hasil asesmen awal yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki kebutuhan tinggi akan pelatihan teknologi digital untuk pembelajaran.

### **Peserta Kegiatan**

Peserta kegiatan adalah seluruh guru yang mengajar di TKIT Al-Hikmah Pulung, berjumlah 15 orang. Latar belakang pendidikan peserta mayoritas merupakan lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini, dengan pengalaman mengajar berkisar antara 3 hingga 15 tahun. Meskipun memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama, sebagian besar guru belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan media ajar digital.

### **Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**

Pelatihan ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

#### **1. Tahap Persiapan:**

- Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan waktu pelaksanaan.
- Penyusunan modul pelatihan Canva yang disesuaikan dengan kebutuhan guru TK.
- Persiapan perangkat pelatihan seperti laptop, koneksi internet, LCD proyektor, dan bahan ajar.

#### **2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan:**

- Sesi I: Pengenalan dasar tentang Canva, fitur-fitur utama, dan contoh media ajar.
- Sesi II: Praktik penggunaan Canva dalam membuat media ajar seperti flashcard, poster, dan worksheet tematik.
- Sesi III: Pembuatan proyek media ajar individu oleh peserta.
- Sesi IV: Presentasi hasil karya dan diskusi umpan balik.

#### **3. Tahap Evaluasi:** Evaluasi dilakukan melalui:

- **Pre-test dan post-test:** Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva.
- **Observasi:** Mengamati keterampilan peserta dalam menggunakan Canva saat praktik.
- **Kuesioner kepuasan:** Untuk memperoleh umpan balik peserta mengenai pelatihan yang telah diberikan.

#### **4. Tahap Tindak Lanjut:**

- Penyerahan modul pelatihan dan template Canva kepada guru.
- Pembentukan grup WhatsApp sebagai forum diskusi dan pendampingan pasca pelatihan.

### **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan diukur dari:

- Peningkatan skor post-test minimal sebesar 40% dari hasil pre-test.
- Minimal 90% peserta dapat menghasilkan minimal satu media ajar digital secara mandiri.
- Peningkatan kepuasan peserta dengan nilai rata-rata evaluasi di atas 80%.
- Adanya rencana tindak lanjut dari peserta untuk mengimplementasikan Canva dalam proses pembelajaran.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva yang dilaksanakan di TKIT Al-Hikmah Pulung selama dua hari menghasilkan sejumlah capaian penting dalam peningkatan keterampilan guru TK dalam merancang media ajar berbasis digital. Hasil kegiatan dianalisis dari tiga

pendekatan utama, yaitu capaian kuantitatif (hasil pre-test dan post-test), capaian kualitatif (hasil observasi dan wawancara), serta luaran media ajar yang dihasilkan selama pelatihan.

### **Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Peserta**

Sebagai dasar analisis capaian, dilakukan pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman guru terkait penggunaan Canva. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 13% peserta yang memahami fungsi dasar Canva dan mampu mengaksesnya. Setelah pelatihan, sebanyak 93% peserta mampu membuat media ajar secara mandiri menggunakan Canva.

**Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Penguasaan Canva**

<b>Indikator</b>	<b>Sebelum Pelatihan</b>	<b>Setelah Pelatihan</b>
Mengenal antarmuka Canva	20%	100%
Mendesain poster pembelajaran	15%	95%
Membuat flashcard	10%	90%
Menggunakan elemen dan template	18%	97%
Mempublikasikan desain dalam PDF	8%	93%

Data di atas menunjukkan bahwa pelatihan yang bersifat praktis dan partisipatif mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan digital guru, terutama dalam konteks desain media ajar. Hal ini sesuai dengan temuan Nurhayati (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital guru di sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

### **Produk Media Ajar Hasil Pelatihan**

Salah satu luaran utama dari pelatihan ini adalah produk media ajar yang dibuat oleh para guru. Setiap peserta diminta membuat minimal dua produk media ajar berbasis Canva. Beberapa contoh hasil karya peserta adalah sebagai berikut:

- **Poster Tema Kesehatan:** Menampilkan ilustrasi mencuci tangan, sikat gigi, dan gaya hidup sehat.
- **Flashcard Huruf Hijaiyah dan Alfabet:** Dengan latar belakang warna cerah dan gambar representatif.
- **Papan Aktivitas Harian:** Untuk membantu anak memahami kegiatan harian di sekolah.
- **Buku Cerita Bergambar:** Dengan teks sederhana dan ilustrasi menarik.

### **Perubahan Sikap dan Antusiasme Guru**

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga berdampak pada perubahan sikap guru terhadap penggunaan teknologi. Wawancara dengan peserta mengungkapkan bahwa sebagian besar guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk membuat media ajar secara digital. Seorang peserta mengatakan:

"Awalnya saya takut mencoba karena tidak terbiasa dengan aplikasi desain. Tapi setelah praktik langsung, ternyata Canva itu sangat mudah dan menyenangkan. Saya jadi ingin membuat semua media ajar saya pakai Canva."

Antusiasme peserta juga terlihat dari keaktifan mereka selama sesi praktik dan presentasi hasil. Diskusi yang terjadi selama pelatihan mengindikasikan peningkatan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran anak usia dini.

### Evaluasi Kepuasan Peserta

Sebagai bagian dari refleksi kegiatan, peserta diminta mengisi angket evaluasi kepuasan pelatihan. Hasilnya menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta menyatakan "sangat puas" terhadap pelatihan yang diberikan. Aspek yang paling diapresiasi adalah pendekatan pembelajaran yang interaktif, materi yang mudah dipahami, serta pendampingan langsung saat praktik.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta**

Aspek Evaluasi	Sangat Puas	Puas	Cukup	Kurang
Materi pelatihan	93%	7%	0%	0%
Pendampingan saat praktik	87%	13%	0%	0%
Ketersediaan alat & bahan	90%	10%	0%	0%
Interaksi antar peserta	88%	12%	0%	0%
Manfaat pelatihan secara umum	95%	5%	0%	0%

Angka-angka tersebut menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memenuhi ekspektasi peserta, baik dari sisi teknis maupun psikologis. Hal ini penting untuk memastikan keberlanjutan dari implementasi keterampilan yang telah diperoleh.

### Tantangan dan Solusi

Selama pelatihan, beberapa tantangan juga muncul, di antaranya:

- **Koneksi internet tidak stabil**, yang mempengaruhi kelancaran penggunaan Canva online. Solusinya adalah dengan menyediakan Canva offline melalui aplikasi desktop dan bahan backup offline.
- **Perbedaan tingkat literasi digital antar guru**, disiasati dengan sistem pendampingan antarpeserta (peer mentoring).
- **Waktu pelatihan yang terbatas**, sehingga tidak semua fitur Canva dapat dipelajari. Solusi jangka panjang adalah pembentukan komunitas belajar daring melalui grup WhatsApp.

Tantangan-tantangan ini memberikan masukan penting untuk perbaikan pelatihan serupa di masa mendatang, baik dari sisi teknis maupun manajemen waktu.

### Implikasi dan Peluang Pengembangan

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa guru TK memiliki potensi besar untuk menjadi inovator dalam pendidikan anak usia dini apabila diberi fasilitas dan pelatihan yang tepat. Penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran dapat dikembangkan untuk:

- **Pembuatan media interaktif** seperti game edukatif berbasis visual.
- **Pembuatan video pembelajaran pendek** menggunakan Canva.
- **Integrasi media ajar ke dalam platform e-learning** sederhana seperti Google Slides atau PowerPoint.

Lebih lanjut, hasil pelatihan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan berkelanjutan bagi guru PAUD di tingkat kecamatan atau kabupaten. Selain itu, sekolah juga dapat mengintegrasikan pembuatan media ajar digital sebagai bagian dari program supervisi akademik dan pengembangan profesional guru.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya menghasilkan luaran teknis, tetapi juga memberikan dampak sistemik terhadap peningkatan mutu pembelajaran anak usia dini melalui integrasi teknologi informasi dalam pendidikan.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva untuk guru TK di TKIT Al-Hikmah Pulung terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain media ajar berbasis teknologi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan aplikasi Canva, baik dari aspek teknis maupun kreativitas guru dalam menciptakan media ajar yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga berkontribusi pada perubahan sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri, antusias, dan termotivasi untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi sederhana seperti pelatihan berbasis praktik langsung dapat memberikan dampak yang luas, tidak hanya terhadap keterampilan guru, tetapi juga terhadap kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Lebih lanjut, pelatihan ini juga berhasil memfasilitasi terciptanya komunitas belajar yang mendukung keberlanjutan praktik baik, sekaligus membuka peluang pengembangan program serupa di sekolah-sekolah lain. Pelatihan ini dapat direplikasi secara lebih luas sebagai bagian dari strategi penguatan kapasitas profesional guru di era digital dan sebagai wujud kontribusi nyata dalam mewujudkan pendidikan anak usia dini yang berkualitas dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nurhayati, S. (2021). Peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan teknologi pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 45–53.
- Putri, M. N., & Wahyuni, D. (2022). Penggunaan Canva dalam media pembelajaran PAUD. *Jurnal Kreativitas Anak Usia Dini*, 5(1), 12–21.
- Rahmawati, R. (2022). Desain media ajar berbasis Canva untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 78–86.
- Siregar, H. (2021). Transformasi digital dalam pendidikan: Peran guru di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 23–31.
- Yusuf, M., & Hartati, S. (2020). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

