

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

9 Agustus 2025, Hal. 42-48

e-ISSN: 2686-2964

Membuat Media Pembelajaran Tk/Aba Menggunakan Aplikasi CanvaAzty Acbarrifha Nour¹, Iwan Tri Riyadi Yanto*², Sumargiyani³^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Terapan, Universitas Ahmad Dahlan³Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad DahlanEmail: yanto.itr@is.uad.ac.id**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu solusi inovatif dalam pembuatan media pembelajaran adalah pemanfaatan aplikasi Canva. Artikel ini membahas pelaksanaan pelatihan Canva bagi guru TK/ABA di Kecamatan Prambanan sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah pelatihan langsung serta pendampingan dengan evaluasi melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini membantu mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan Canva menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi anak usia dini.

Kata kunci: media pembelajaran, Canva, pelatihan guru, pendidikan anak usia dini**ABSTRACT**

Technological advancements demand that educators be more creative in delivering learning materials. One innovative solution for developing instructional media is the use of the Canva application. This article discusses the implementation of a Canva training program for kindergarten (TK/ABA) teachers in the Prambanan sub-district as part of a community service initiative. The training aimed to enhance teachers' skills in creating engaging and effective learning media. The method employed included direct training and mentoring, with evaluations conducted through pre-tests and post-tests analyzed using the Paired Sample T-Test. The results indicated a significant improvement in teachers' skills following the training. Additionally, participant feedback revealed that the training supported their ability to develop more innovative instructional media. Therefore, the utilization of Canva is considered an effective solution for improving the quality of early childhood education.

Keywords: *instructional media, Canva, teacher training, early childhood education*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru, bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar di lingkungan belajar (1). Di sisi lain, Sunhaji (2) mendefinisikan proses pembelajaran sebagai upaya untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar. Pembelajaran terdiri dari interaksi siswa dengan guru, bahan pelajaran, strategi pembelajaran, dan sumber belajar, menurut Hamalik (3). Tuntutan para guru untuk lebih memanfaatkan fasilitas teknologi informasi sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar pada era ini sangatlah tinggi. Dengan adanya kemajuan teknologi, mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan terampil dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, baik pada penyampaian materi ataupun menyajikan soal latihan kepada murid-murid. Disamping itu, peningkatan kualitas pengajar merupakan salah satu sisi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (4). Dengan metode yang efektif, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Indikator keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari capaian yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, perkembangan kurikulum harus didukung oleh kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif guna mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil belajar (5).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada peserta didik agar mereka lebih tertarik dan memperhatikan materi yang disampaikan (6). Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, yang menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai bagian dari komunikasi antar manusia (7). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan berbasis teknologi (5).

Saat ini, terdapat berbagai aplikasi berbasis komputer yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya adalah Canva. Canva adalah aplikasi *online* yang *template* dan fiturnya membantu guru dan siswa memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat nyata lainnya. Memotivasi perhatian dan minat belajar dengan menyajikan materi yang menarik adalah salah satu kelebihan Canva (8). Canva dapat dimanfaatkan untuk keperluan di berbagai bidang. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, guru TK - PAUD bisa memanfaatkan *platform* ini. Selain karena tampilannya lebih menarik, guru PAUD sering memanfaatkan Canva karena produk yang dihasilkan melalui *platform* ini sangat menarik. Berbagai macam *template* yang tersedia melalui Canva sangat menarik. Penggabungan berbagai warna, gambar, dan tipografi dengan mudah menangkap perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, guru memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi kemungkinan baru saat membuat slide presentasi dengan memanfaatkan berbagai fitur tambahan. Fitur-fitur ini mencakup banyak koleksi gambar, *filter* foto, ikon, bentuk, dan elemen yang dapat membantu dalam pembuatan soal. Selain itu, ada banyak pilihan *font* yang dapat digunakan sehingga dapat meningkatkan minat siswa (9).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) berinisiatif untuk mengadakan program pelatihan guna membantu para guru dalam meningkatkan keterampilan menggunakan Canva. Pelatihan ini menjadi wadah bagi dosen dan mahasiswa untuk menyalurkan keahlian mereka dalam disiplin ilmu yang ditekuni serta mengamalkannya kepada masyarakat. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa kepedulian terhadap mereka yang membutuhkan bantuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, program ini diberi judul "MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN TK/ABA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA".

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan berupa penyampaian materi dan praktek langsung dengan pendampingan oleh tim pengabdian. Aplikasi yang dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran adalah Canva.

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Prambanan, Klaten. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua kali yaitu pada tanggal 3 dan 4 Februari 2025.

2. Peserta Kegiatan

Mitra pada kegiatan pengabdian ini adalah TK/ABA Se keceamtan Prambanan dibawah Pimpinan Cabang Aisiyah Prambanan dengan guru sebanyak 21 orang. Kegiatan dilakukan oleh Tim Pengabdian Universitas Ahmad Dahlan yang terdiri dari dua orang dosen Prodi Sistem Informasi dan seorang dosen Prodi Pendidikan Matematika. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dari masing-masing prodi tersebut, yaitu tiga orang mahasiswa Prodi Sistem Informasi dan dua orang mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika.

3. Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada seluruh peserta. Kegiatan ini berlangsung selama dua kali pertemuan dan peserta diberikan tugas untuk di unggah dengan batas waktu pengumpulan sepekan setelah pertemuan kedua. Tugas diberikan sebagai syarat pemenuhan untuk penerbitan sertifikat yang diberikan oleh Tim pengabdian. Berikut ditampilkan Tabel 1 mengenai pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Pertemuan	Kegiatan
1	Pertemuan pertama	Pelatihan dan pendampingan materi Canva
2	Pertemuan kedua	Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran

4. Rancangan Evaluasi

Evaluasi hasil pengabdian kepada masyarakat bagi para peserta dalam pelatihan Canva dan pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan cara para guru mengaplikasikan langsung pada aplikasi Canva untuk mata pelajaran yang diampunya. Selanjutnya diberikan kuesioner sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) kegiatan pengabdian untuk mengavaluasi efektivitas kegiatan, sehingga bisa terukur keberhasilan dalam pemberian materi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik yaitu Paired Sample T Test. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara pengetahuan guru terkait aplikasi Canva sebelum dan sesudah pelatihan dan pendampingan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi desain grafis. Jika metode disesuaikan dengan situasi dan karakteristik siswa, kegiatan pembelajaran guru akan lebih menarik dan inovatif. Kegiatan pengabdian ini membantu guru membuat proses pembelajaran yang baik.

Pada hari pertama, materi berfokus pada teknologi pembelajaran yang berkembang saat ini, seperti media pembelajaran yang tepat untuk siswa, yaitu pengenalan aplikasi Canva. Materi ini diberikan dengan tujuan untuk mendorong guru dalam membuat pendekatan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa. Gambar 1. (a) menunjukkan suasana pelatihan Canva yang dihadiri oleh guru TK/ABA, sedangkan gambar 1. (b) menunjukkan foto bersama antara tim pengabdian dengan peserta.



(a)

(b)

Gambar 1. (a) Pendampingan Pelatihan Canva **(b)** Foto Bersama Tim Pengabdian dan Guru SD Muhammadiyah Beji

Pada materi pengenalan Canva, ada tiga materi utama yang diberikan yaitu pembuatan *worksheet*, membuat cerita bergambar untuk pembelajaran dan membuat permainan sederhana *Animal Quiz*. *Worksheet* yang menarik dan melibatkan imajinasi serta kreativitas anak lebih cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran bagi anak usia dini. Selain *worksheet*, cerita bergambar juga akan mendukung anak dalam meningkatkan minat baca mereka. Anak-anak akan semakin suka membaca dan mendengarkan cerita jika dilengkapi dengan ilustrasi yang lucu dan menarik. Selain itu, guru juga diberikan materi mengenai cara membuat permainan sederhana dengan memanfaatkan Canva, yaitu permainan *Animal Quiz* yang bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam hewan kepada siswa. Pemanfaatan aplikasi Canva dapat digunakan untuk mendesain *worksheet*, cerita bergambar dan permainan sederhana tersebut dengan cepat dan mudah.

Evaluasi pelatihan aplikasi Canva dilakukan untuk melihat efektivitas pelatihan tersebut terhadap pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan Canva pada media pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan dengan taraf signifikansi 90% atau nilai alpha 0.10. Hasil evaluasi pengetahuan peserta terhadap Canva ditampilkan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Paired T test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	90% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-1,19048	3,07602	,67124	-2,34818	-,03277	-1,774	20	,091

Berdasarkan hasil uji paired t-test dengan 21 peserta pelatihan Canva untuk media pembelajaran, diperoleh nilai t-statistic sebesar -1.77 dan nilai p-value sebesar 0.091. Dengan tingkat signifikansi 0.10, nilai p-value ini lebih kecil dari alpha ($0.091 < 0.10$), sehingga dapat menolak hipotesis nol (H_0) dan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan efek nyata terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam media pembelajaran.

Selain diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh oleh peserta setelah diberi pelatihan, Peserta juga diminta untuk memberikan pernyataan terhadap kegiatan pelatihan tersebut. Hasil *word cloud* dari rangkuman pernyataan dari seluruh peserta diberikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Word Cloud dari pernyataan peserta.

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa pelatihan canva dapat menambah wawasan dan ilmu yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Dari pernyataan peserta, pelatihan Canva untuk media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan ilmu, wawasan, dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Canva. Banyak peserta berharap pelatihan ini dapat mempermudah guru dalam mengembangkan media pembelajaran, baik di sekolah, TK, maupun PAUD. Selain itu, beberapa peserta menyoroti pentingnya keberlanjutan pelatihan agar mereka bisa terus mengasah kreativitas dan inovasi dalam pembuatan materi ajar. Secara keseluruhan, peserta merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan Canva secara efektif dan menyenangkan untuk mendukung dunia pendidikan.

SIMPULAN

Pelatihan Canva bagi guru TK/ABA di Prambanan memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk mendesain *worksheet*, komik pembelajaran, serta kuis interaktif. Peserta merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran serta berharap adanya pelatihan lanjutan untuk mendukung pengembangan keterampilan mereka lebih lanjut. Oleh karena itu, program serupa disarankan untuk terus dilakukan guna mendukung inovasi pendidikan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tak lupa Tim Pengabdian mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Ahmad Dahlan selaku pemberi dana dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian,
2. Pimpinan Cabang Aisyah Prambanan dan TK Muhammadiyah Geneng selaku mitra kegiatan,
3. Mahasiswa Prodi Sistem Informasi dan Prodi Pendidikan Matematika yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini,
4. Seluruh guru TK/ABA se Kecamatan Prambanan di bawah Pimpinan Cabang Aisyah Prambanan atas peran serta dalam kegiatan ini,
5. Seluruh pihak terkait yang telah membantu kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96. [2] Canva. Canva untuk Pendidikan. Diakses pada https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan* 11 (2) November 2014. Prihatn, M.S. (2017).” Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Dan Minat. Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis Sma Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Suryapusparini, B. K., Wardono., & Kartono. (2018). Analisis Soal-Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Kurikulum 2013 untuk Mendukung Kemampuan Literasi Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 876-884.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up Book Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Sanusi, W., & Abdy, M. (2019). Peningkatan keterampilan membuat raport K13 bagi guru TK/PAUD Tamalanrea Makassar menggunakan Microsoft Word. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada ...*, 127–129. <http://103.76.50.195/semnaslpm/article/view/10917>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>

- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>