

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN CANVA BAGI PENDIDIK PAUD

### TRAINING ON CREATION OF LEARNING MEDIA USING CANVA FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATORS

<sup>1)</sup>Rahmah Novianti\*, <sup>2)</sup>Niken Pratiwi, <sup>3)</sup>Catur Wulandari, <sup>4)</sup>Endah Windiastuti

<sup>1-4</sup> Universitas Negeri Jakarta

\*Email: rahmahnovianti@unj.ac.id

#### ABSTRAK

Keterampilan guru dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu yang kompetensi yang perlu dimiliki dalam era modern saat ini. Pendidikan saat ini menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Masih terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan media yang menarik dan sesuai kebutuhan anak usia dini merupakan salah satu masalah yang perlu untuk diatasi bersama. Melalui pelatihan pembuatan media dengan menggunakan canva diharapkan dapat membantu guru dalam pembuatan media digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 91% peserta merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan seperti ini dan berharap kegiatan ini bisa dilakukan ditahun berikutnya

**Kata Kunci:** pelatihan, pembuatan media, canva, pendidik PAUD

#### ABSTRACT

*The ability to use technology has become an essential competency in the modern educational landscape. Contemporary education requires teachers to integrate technological tools effectively into learning activities. However, the limited digital skills of many early childhood educators in creating engaging, age-appropriate learning media remain a collective challenge that needs to be addressed. The training on developing learning media using Canva was conducted to support teachers in enhancing their digital media creation skills. The results of the activity indicate that 91% of participants felt significantly supported by the training and expressed hope that similar programs would be implemented in the following year.*

**Keywords:** workshop, media development, canva, early childhood educators.

**Diterima :** 28 November 2025

**Dipublikasikan :** 31 Desember 2025

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital pada era modern menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan berbagai perangkat dan aplikasi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak pendidik PAUD yang mengalami hambatan dan keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Di Kecamatan Pulo Gadung, kemampuan pendidik PAUD dalam merancang media berbasis teknologi masih relatif rendah, hal ini diketahui berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa perwakilan pendidikan PAUD melalui zoom. Dengan keterbatasan pendidik dalam penggunaan teknologi membuat pembelajaran cenderung monoton dan belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan belajar anak di era digital.

Satriana dkk (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran digital memiliki kemampuan untuk menstimulasi keterampilan literasi anak melalui penyajian konten visual dan interaktif yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka. Temuan tersebut menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran literasi tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga oleh kualitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kemampuan guru dalam merancang dan memproduksi media digital menjadi komponen yang sangat esensial. Guru berperan sebagai desainer pembelajaran yang memastikan media yang dihasilkan mampu mendukung tujuan pedagogis secara optimal. Arsyad (2017) turut menekankan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan perhatian,

motivasi, serta pemahaman peserta didik, terutama pada jenjang PAUD yang sangat bergantung pada stimulasi visual. Sejalan dengan itu, Mayer (2009), melalui teori pembelajaran multimedia, menunjukkan bahwa integrasi teks, gambar, serta elemen interaktif dalam media digital dapat memperkuat proses konstruksi pengetahuan. Berdasarkan kajian tersebut, keterampilan guru dalam mengembangkan media digital bukan hanya kompetensi tambahan, melainkan bagian integral dari profesionalisme guru yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan literasi anak.

Untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh pendidik PAUD, dapat dilakukan dengan menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur serta template yang dapat diadaptasi untuk kebutuhan pembelajaran PAUD. Melalui pelatihan ini, pendidik diharapkan memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan dalam menghasilkan media digital yang kreatif dan mendukung proses belajar anak.

Kegiatan pelatihan ini meliputi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran yang didampingi oleh fasilitator yang berjumlah 6 orang mahasiswa.

Penyampaian materi yang oleh narasumber diberikan secara komprehensif, dimulai dari hakikat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media

pembelajaran untuk anak usia dini, perkembangan media pembelajaran di era digital, hakikat aplikasi Canva beserta manfaat dan keunggulannya sebagai pendukung pendidikan dan aplikasi desain grafis, tips dalam membuat media pembelajaran berupa flashcard yang menarik dan sesuai untuk karakteristik anak usia dini, selain itu narasumber juga memberikan buku panduan yang berisi langkah-langkah untuk membuat akun canva, serta langkah-langkah untuk bergabung dan/atau log in ke aplikasi Canva, dan tentunya langkah-langkah dalam membuat flashcard itu sendiri sebagai salah satu materi utama. Materi-materi tersebut didesain secara runtut, mulai dari materi paling dasar hingga masuk ke materi inti dalam membuat media pembelajaran, agar peserta dapat lebih mudah memperoleh pemahaman yang lengkap dan menyeluruh.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik PAUD di Kecamatan Pulo Gadung dalam membuat media pembelajaran khususnya dalam pembuatan flashcard dengan menggunakan aplikasi Canva.

## **METODE**

Langkah-langkah yang dilakukan pada pengabdian ini yaitu :

Kegiatan pertama yaitu melakukan pertemuan awal dengan mitra melalui zoom dengan ketua HIMPAUDI Kecamatan Pulo Gadung , kepala sekolah dan pendidik PAUD pada tanggal 24 Januari 2025, untuk melakukan sosialisasi dan analisis kebutuhan dan menjelaskan program ini secara lebih mendalam. Pertemuan ini juga menjadi ajang tanya jawab bagi pendidik yang mungkin memiliki

kekhawatiran atau pertanyaan terkait dengan pelatihan yang akan dilaksanakan.

Kegiatan Kedua yaitu menentukan tema pelatihan, lokasi serta waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tema dari kegiatan ini yaitu Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva Bagi Pendidik PAUD Di Kecamatan Pulo Gadung. Lokasi pelaksanaan yaitu di Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini lantai 2. Pelatihan ini dilaksanakan pada 13 Agustus 2025.

Kegiatan Ketiga yaitu pelaksanaan pelatihan yang terdiri dari pemberian materi dari narasumber dan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang didampingi oleh fasilitator. Kegiatan ini dihadiri oleh 25 peserta yang berasal dari BKB, SPS dan Pos PAUD yang berada di wilayah Kecamatan Pulo Gadung.

Kegiatan Keempat yaitu evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui pemberian umpan balik oleh narasumber kepada para peserta mengenai hasil kerja peserta berupa pembuatan media flashcard. Selain itu, peserta diminta untuk melakukan pengisian angket untuk menilai pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk pemberian materi, pelatihan serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berupa flash card dengan menggunakan aplikasi canva. Pada kegiatan ini, peserta akan didampingi oleh 6 fasilitator.

Pada pelaksanaan pelatihan narasumber menjelaskan secara umum tentang apa itu media, mengapa media

diperlukan dalam pembelajaran, dan jenis-jenis media. Selanjutnya narasumber menjelaskan langkah-langkah dalam membuat akun canva, setelah menjelaskan cara membuat akun canva, narasumber menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan flash card dengan menggunakan aplikasi canva.

Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, fasilitator membagikan buku panduan terkait pembuatan flash card dengan menggunakan aplikasi canva sehingga dapat memudahkan peserta dalam membuat flash card.

Saat pendampingan pembuatan media, peserta yang terdiri dari 25 peserta dibagi ke dalam 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta dan 1 fasilitator.

Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan :



*Gambar 1. Narasumber memberikan materi*



*Gambar 2. Peserta sedang membuat media flash card didampingi oleh fasilitator*



*Gambar 3. Salah satu hasil karya peserta*

Setelah dilakukannya kegiatan pelatihan, panitia memberikan lembar angket yang perlu diisi oleh peserta pelatihan. Penilaian penyelenggaraan kegiatan dilakukan menggunakan angket dengan menggunakan skala penilaian (1–5). Angket penilaian meliputi enam komponen utama: (1) Relevansi, (2) Sarana dan Prasarana, (3) Pelayanan, (4) Konsumsi, (5) Manajemen dan Kepanitiaan serta (6) Evaluasi. Angket yang diberikan kepada para peserta dijabarkan ke dalam 20 butir penilaian. Angket diisi oleh 25 peserta.

Berikut hasil penilaian angket yang diisi oleh semua peserta :

1. Relevansi

Relevansi merupakan tingkat kesesuaian materi atau kegiatan pelatihan dengan kebutuhan dan tujuan peserta, sehingga hasil pelatihan dapat diterapkan secara langsung.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta, tingkat relevansi penelitian ini sebesar 90,93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tersebut sangat relevan dengan kebutuhan guru di lapangan.

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah segala bentuk fasilitas yang digunakan untuk mendukung kegiatan selama pelatihan. Sarana merujuk pada peralatan atau perlengkapan yang secara langsung digunakan dalam proses pelatihan (misalnya laptop, LCD, dan layar), sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan pelatihan (misalnya ruang pelatihan, listrik, dan jaringan internet).

Komponen sarana dan prasarana memperoleh skor 88,20% dalam pengisian angket yang dilakukan oleh peserta pelatihan. Capaian ini mengindikasikan bahwa fasilitas yang disediakan dalam pelatihan telah sangat memadai dan mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

### 3. Pelayanan

Pelayanan yaitu proses pemberian bantuan, kemudahan, atau pemenuhan kebutuhan kepada seseorang atau kelompok secara profesional, tepat, dan memuaskan, sehingga tujuan atau harapan penerima layanan dapat terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta, komponen pelayanan memperoleh skor 94,40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelayanan yang diberikan oleh panitia selama pelaksanaan pelatihan berada pada kategori sangat baik.

### 4. Konsumsi

Konsumsi dalam kegiatan pelatihan merujuk pada

penyediaan makanan dan minuman bagi peserta, narasumber, dan panitia sebagai bentuk dukungan logistik untuk menjaga kenyamanan, stamina, serta kelancaran jalannya kegiatan.

Pada komponen konsumsi, memperoleh skor sebesar 90,40% dimana peserta merasa sangat puas dengan konsumsi yang disediakan selama proses pelatihan berlangsung.

### 5. Manajemen dan Kepanitiaan

Manajemen dan kepanitiaan dalam kegiatan pelatihan merujuk pada proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta pengendalian seluruh aspek pelatihan oleh tim panitia agar kegiatan dapat terlaksana secara efektif, efisien, dan sesuai tujuan. Kepanitiaan berperan mengatur pembagian tugas, koordinasi kerja, serta memastikan setiap tahapan pelatihan berjalan dengan tertib dan sesuai rencana.

Aspek manajemen dan kepanitiaan memperoleh skor 90,46%, yang menunjukkan bahwa penyelenggaraan manajemen dan pelaksanaan tugas kepanitiaan selama kegiatan pelatihan berlangsung masuk pada kategori sangat baik.

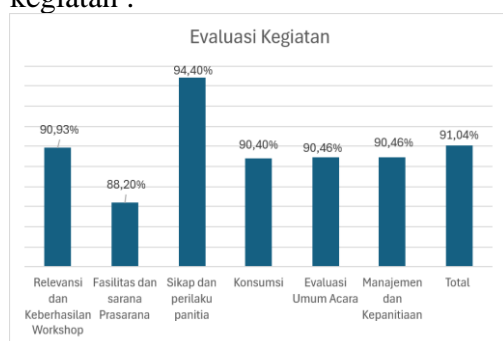
### 6. Evaluasi

Evaluasi dalam kegiatan pelatihan merupakan proses sistematis untuk mengukur efektivitas, kualitas, dan pencapaian tujuan pelatihan melalui pengumpulan serta analisis data, sehingga dapat

diketahui sejauh mana materi, metode, fasilitas, dan hasil pelatihan memenuhi kebutuhan peserta dan standar yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 25 peserta pelatihan, secara keseluruhan total dari keenam aspek yang diukur memiliki rata-rata nilai sebesar 91%. Dengan kata lain, pelatihan yang telah dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru di lapangan serta mendapat respon yang baik dari para guru yang mengikuti kegiatan pelatihan tersebut.

Berikut tabel rekapitulasi dari setiap komponen penilaian evaluasi kegiatan :



*Bagan 1. Penilaian evaluasi kegiatan*



*Gambar 4. Peserta mengisi angket evaluasi kegiatan*

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini mendapat tanggapan yang positif dari peserta, hal

ini terlihat dari angket evaluasi yang diisi oleh peserta, dari keenam komponen jika dirata-rata menghasilkan 91%, yang berarti bahwa kegiatan pelatihan ini sangat diminati oleh para pendidik PAUD di Kecamatan Pulo Gadung.

Selain itu, berdasarkan hasil penyampaian kesan dan pesan sebelum kegiatan pelatihan ditutup, para peserta berharap agar kegiatan pelatihan ini bisa diadakan kembali pada tahun-tahun berikutnya.

## **SIMPULAN**

### **Simpulan**

Kegiatan pelatihan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada para pendidik anak usia dini mengenai pembuatan media berupa flash card dengan menggunakan aplikasi canva. Pendampingan pembuatan media ini penting dilakukan untuk membuka wawasan dan memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk mengasah kreativitasnya serta meningkatkan literasi digital pendidik PAUD sehingga pendidik dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi bagi anak didik di Lembaga PAUD.

### **Saran**

Diharapkan adanya kegiatan pelatihan lanjutan untuk lebih memperdalam pemahaman peserta terkait pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan canva, misalnya mengajarkan guru bagaimana memasukkan audio ke dalam flash card. Melalui pelatihan pembuatan media diharapkan nantinya guru dapat semakin kreatif dalam membuat media pembelajaran terutama media digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Satriana, E., Wahyuni, T., & Ramadhani, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–56.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels*. Berrett-Koehler Publishers.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson.
- Kemdikbud. (2019). *Pedoman penyelenggaraan bimbingan teknis dan pelatihan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.