

## **PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BAGI PARA GURU TK GUGUS II KECAMATAN SUKASADA KABUPATEN BULELENG**

**Kadek Trina Des Ryantini<sup>1</sup>, Luh Putu Dian Kresnawati<sup>2</sup>, Yoga Putra Semadi<sup>3</sup>**

<sup>13</sup>Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, <sup>2</sup>Jurusan Bahasa Asing  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [des.ryantini@undiksha.ac.id](mailto:des.ryantini@undiksha.ac.id)

### **ABSTRACT**

Learning in kindergarten will be more effective if it uses a variety of media. However, currently teachers are still faced some problems, one of them is the mastery of information technology in managing learning is still not maximal. So far, some teachers still use printed teaching materials and cellphone cameras to make videos without paying attention to aspects of creativity and innovation. Some teachers still experience problems in using instructional media which are closely related to technology. This training aims to improve teachers' understanding and skills in developing professionalism, especially in designing/developing technology-based learning media. The target to be achieved in this training is to improve the skills of teachers in designing Canva-based learning media in kindergarten/PAUD. This Community Service training activity used a method in the form of a demonstration of skills and provides modules regarding the steps for designing Canva-based learning media. The number of participants included was 10 kindergarten teachers. The result of this training was that teachers were able to improve their skills in designing/developing canvas-based learning media. This is proved by the media that was designed by the teachers was as expected. The participants were very enthusiastic, diligent and creative while participating in the activity. As a result, teachers are able to create interactive learning in the classroom by using Canva-based learning media.

*Keywords: Early Childhood Education; learning media; Canva*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran di taman kanak-kanak akan lebih efektif jika menggunakan media yang bervariasi. Namun, saat ini, guru masih dihadapkan pada permasalahan, yakni penguasaan teknologi informasi dalam mengelola pembelajaran masih belum maksimal. Selama ini, beberapa guru masih menggunakan bahan ajar cetak dan camera Hp untuk membuat video tanpa memperhatikan aspek kreativitas dan inovasi. Beberapa guru masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengembangkan profesionalisme, khususnya dalam mendesain/mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Target yang ingin dicapai dalam pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan para guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis canva di TK/PAUD. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode dalam bentuk pelatihan keterampilan demonstrasi dan memberikan modul mengenai langkah-langkah mendesain media pembelajaran berbasis canva. Jumlah peserta yang dilibatkan sebanyak 10 guru TK. Hasil yang diperoleh adalah para guru mampu meningkatkan keterampilan mendesain/mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Hal ini dibuktikan dengan desain media yang dihasilkan sudah sesuai kriteria yang diharapkan. Para peserta sangat antusias, tekun, dan kreatif, selama mengikuti kegiatan. Dampaknya, para guru mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva.

*Kata Kunci: Paud; media pembelajaran; canva*

### **PENDAHULUAN**

Peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat penting. Guru bertanggung jawab atas setiap kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan. Media dalam pembelajaran merupakan hal yang tentunya dapat mendukung efektivitas serta ketertarikan siswa dalam memahami pelajaran yang ada (Sinduningrum dkk., 2021). Media adalah segala bentuk yang

dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Basyaruddin, 2002). Guru wajib merancang kegiatan pembelajaran agar optimal sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tenaga pendidik bukan hanya melakukan pembelajaran yang konvensional, melainkan tenaga pendidik harus memberikan inovasi dalam hal pembelajarannya dengan sentuhan teknologi, dimulai kemampuan untuk penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi saat ini (Putra dkk., 2019).

Guru harus kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran, termasuk memilih media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sekaligus menunjukkan guru telah melakukan perencanaan dalam melakukan pengajaran di kelas (Sunardi dkk., 2021). Perkembangan teknologi dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran khususnya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak padaminat at belajar siswa (Saputra & Febriyanto, 2019). Perkembangan teknologi informasi memungkinkan guru dapat membuat media pembelajaran sendiri karena saat ini banyak komputer berbasis grafis yang memudahkan pembuatan animasi (Nurliana Nasution dkk., 2021). Dengan demikian, pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam bidang keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk dilakukan untuk kemajuan bangsa.

Namun, saat ini, guru masih dihadapkan pada permasalahan, yakni penguasaan teknologi informasi dalam mengelola pembelajaran masih belum maksimal. Guru lebih sering menggunakan media cetak berupa buku atau majalah dibandingkan dengan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Media video dan foto yang dibuat guru melalui Hp sebagai media pembelajaran masih seadanya. Padahal, di era disrupsi teknologi ini, guru harus melek teknologi. Guru harus mampu menguasai perkembangan teknologi sehingga

mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran di jenjang PAUD/TK akan lebih efektif jika menggunakan media yang bervariasi. Media yang bervariasi akan mempermudah anak berinteraksi dengan guru, teman, dan lingkungan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memunculkan inovasi-inovasi baru yang mempengaruhi dalam sektor atau bidang pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya (Sururuddin dkk., 2021). Saat ini, anak-anak sudah terbiasa melihat bahkan menggunakan *gadget*. Artinya, anak-anak sudah mulai mengenal teknologi. Anak-anak dipersiapkan untuk mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan bidang keilmuan merupakan tujuan pendidikan Anak Usia Dini (Ani, 2021). Seiring berjalannya waktu kemajuan pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa kemudahan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan (Norita & Hadiyanto, 2021). Teknologi merupakan salah satu hal yang diminati dan dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat diantaranya sebagai media pembelajaran (Apriani dkk., 2022). Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah daya serap anak terhadap kegiatan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dengan menggunakan media, anak-anak menjadi lebih tertarik melakukan aktivitas, dapat memberikan daya nalar, imajinasi, dan visualisasi terhadap materi dan kondisi yang sebenarnya sehingga implementasinya pada lingkungan anak akan menjadi lebih optimal. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran karena mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu pilihan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rudini & Saputra, 2022).

Teknologi modern memiliki sisi efisiensi, praktis, dan mudah didapatkan oleh berbagai lapisan masyarakat (Jamun & Momang, 2021). Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia (Oktavia, Febriyanti, Yanter, 2021). Fenomena ini menunjukkan makin kencangnya tuntutan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik, 2019). Hadirnya kemajuan teknologi yang pesat tentu berimbas pada dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) maka TI bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan TI dalam pembelajaran dapat berupa sistem pembelajaran mandiri atau digabungkan dengan proses pembelajaran langsung (tatap muka dikelas), (Maulana dkk., 2020). Terlebih lagi, anak-anak usia dini adalah anak-anak yang memasuki masa *golden age*. Dikatakan demikian, karena anak-anak pada rentang usia tersebut mulai belajar dan membentuk karakternya. Rentang anak usia dini sejak lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan. Anak usia dini adalah generasi bangsa yang perlu dioptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar menjadi sumber daya yang produktif dan berkualitas di masa depan (Cahaya dkk., 2019). Oleh karena itulah, mereka sangat membutuhkan stimulasi sesuai kelompok usia dan tahap perkembangannya sehingga guru perlu memanfaatkan kemajuan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berkaitan dengan hal itu, kondisi yang dialami oleh para guru TK di gugus II Kecamatan Sukasada selama masa pandemi yang lalu, para guru semakin terbatas menggunakan media pembelajaran. Beberapa guru mengatakan bahwa selama ini, lebih banyak menggunakan bahan ajar cetak dan camera Hp untuk membuat video tanpa memperhatikan aspek kreativitas dan inovasi. Beberapa guru masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran yang erat

kaitannya dengan teknologi. Padahal, para guru memiliki fasilitas untuk mengakses aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti *smartphone* dan laptop. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi dan literasi TIK para guru belum maksimal, sedangkan keterampilan mendesain media berbasis teknologi sangat penting untuk memudahkan guru dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran yang digunakan para guru mempunyai pengaruh cukup besar dalam meningkatkan minat serta mempercepat pemahaman para siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Septanto dan Harya, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan kompetensi penting bagi guru PAUD, termasuk melibatkan teknologi sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran Generasi Z (Kurnia dkk., 2022). Oleh karena itulah, tim membuat program Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* bagi Para Guru TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Hal ini dilakukan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai salah satu implementasi dari kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Kegiatan pengabdian dengan topik pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK sudah pernah dilakukan oleh beberapa pengabdian lain, yakni *PKM pada TK Bina Anaprassa untuk Meningkatkan Kemampuan Tenaga Pendidik dalam Bidang Teknologi Informasi* (Putra dkk., 2019). Tujuan pengabdian ini adalah agar SDM TK Bina Anaprassa mahir memiliki peningkatan kualitas tenaga pendidik TK dalam bidang Teknologi Informasi mengacu pada penguasaan dan implementasi *aplikasi Google* seperti *Google Docs*, *Google Form*, *Google Slide* dan *Google Sheet* serta media sosial seperti *blog* atau *wordpress* untuk mentransfer informasi ke masyarakat. Selanjutnya, PKM yang dilaksanakan oleh Gani, (2022), yaitu *Inovasi Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Aplikasi Edit Video dalam Proses belajar Mengajar PAUD*. Kegiatan pelatihan

pembuatan video tutorial menjadi salah satu alternatif guru untuk lebih berkembang. Pelatihan dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama memberikan pemahaman serta teori untuk membuat alur cerita (*storyboard*) video yang akan dibuat sedangkan tahap kedua mengasah keterampilan dalam editing video agar lebih menarik. Lalu, PKM tentang *Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia dengan Android TV pada Taman Pintar "Tunas Bangsa" Manyaran Semarang* bertujuan agar para guru memiliki keterampilan pembuatan materi ajar multimedia sederhana yang dapat diterapkan pada perangkat instalasi multimedia berbasis Android TV (Supriyanto dkk., 2022). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa pengabdian yang dilakukan difokuskan pada pelatihan mendesain media pembelajaran berbasis *Canva* bagi para guru TK. Padahal, *Canva* merupakan aplikasi yang mudah digunakan oleh para guru untuk mendesain media pembelajaran.

Berdasarkan hal itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru TK di Gugus II Kecamatan Sukasada (PKG II PAUD Kecamatan Sukasada) dalam mendesain media pembelajaran berbasis *Canva*. Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan dengan menekankan pada penguasaan terhadap teori dan praktek mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di TK. *Canva* untuk pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran, yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. *Canva* sangat tepat digunakan oleh guru untuk memperkuat kreativitas kelas. *Canva* sangat cocok digunakan di kelas anak usia dini, yang memang memerlukan kreativitas tinggi untuk menstimulasi tahap perkembangan anak. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah dkk., 2020). Dengan menggunakan aplikasi *canva*, para guru dapat mendesain media pembelajaran yang menarik,

kreatif, dan inovatif berbasis teknologi untuk mendukung kegiatan literasi anak di TK/PAUD.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini adalah metode ceramah, diskusi, dan *workshop*. Dalam implementasinya, kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama, peserta diberikan informasi seputar media pembelajaran dan aplikasi *canva*. Selanjutnya, pada sesi kedua, peserta dilatih mendesain media dengan memanfaatkan aplikasi *canva*.

Pada kegiatan sesi pertama, yaitu ceramah dan diskusi, tim pengabdian memberikan materi tentang hakikat, fungsi, dan manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Selanjutnya, tim juga menjelaskan tentang aplikasi *Canva*. Kegiatan ini disertai dengan pembagian modul kepada para peserta agar lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selanjutnya, tim mengajak peserta berdiskusi terkait pengalaman dan kendala-kendala saat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Sementara itu, pada kegiatan sesi kedua, yaitu *workshop*, para peserta dilibatkan langsung melakukan praktek mengakses *Canva*, mulai dari pendaftaran akun, mengakses fitur-fitur *Canva*, perancangan media pembelajaran PPT dan video menggunakan *Canva*. Pada kegiatan ini, para peserta dipandu oleh tutor dan dibimbing oleh tim. Peserta yang mengalami kesulitan pada saat mengakses *Canva*, dibantu oleh tim PKM sehingga kegiatan pengabdian ini berlangsung lancar.

Keberhasilan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat dari beberapa tolok ukur, dengan mengacu pada rubrik penilaian proses dan hasil seperti pada Tabel 1. Selanjutnya, pedoman hasil evaluasi, dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Proses dan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva***

NO	Keterampilan yang Diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan (alat)					
2	Ketepatan mengakses <i>canva</i>					
3	Ketepatan menggunakan berbagai fitur di <i>canva</i>					
4	Kreativitas desain PPT					
5	Kreativitas desain video					
	1=Sangat kurang; 2=kurang; 3=cukup; 4=baik; 5=sangat baik.					

Selanjutnya, hasil akhir penilaian kinerja dirata-ratakan dan dikonversi menggunakan pedoman konversi sebagai berikut.

**Tabel.2 Pedoman Hasil Evaluasi**

No	Rentangan	Nilai	Kategori
1	85-100	5	Sangat baik
2	70-84	4	Baik
3	55-69	3	Cukup
4	35-54	2	Kurang
5	0-34	1	Sangat Kurang

$$\frac{\text{Skor peserta}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

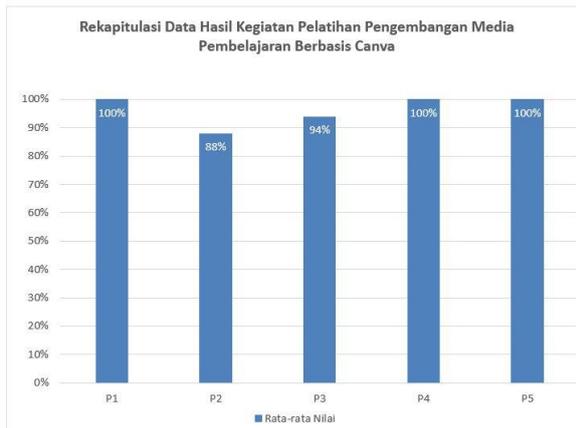
Permasalahan yang dihadapi para guru di TK Gugus II Kecamatan Sukasada dalam mendesain media pembelajaran diatasi dengan memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*. Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, terlebih dahulu dibuat beberapa perencanaan kegiatan seperti :1) penentuan target kegiatan, 2) penentuan kuota peserta pelatihan, 3) penyebaran surat undangan, 4) prosedur peminjaman tempat pelatihan, 5) persiapan tempat pelatihan, 5) penyusunan materi dan modul pelatihan, 6) pencetakan modul pelatihan, serta 7) perencanaan dan penentuan jadwal pelatihan.

Setelah semua perencanaan kegiatan dibuat, tahap selanjutnya, dilakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* bagi para guru TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada Sabtu 27 Mei 2023.

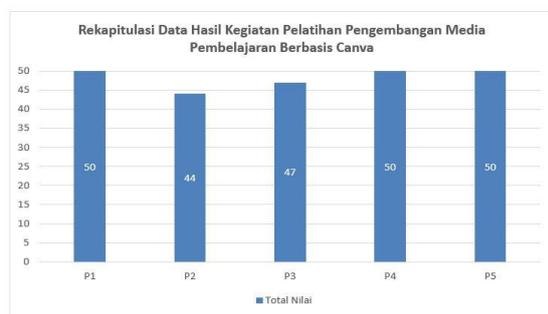
Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi. Pada sesi pertama, melalui metode ceramah disertai dengan diskusi, para peserta diberikan pengetahuan awal tentang hakikat, fungsi, dan manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Kemudian, diberikan informasi tentang hakikat manfaat aplikasi *Canva* sebagai *platform* pengembangan media pembelajaran, keunggulan *Canva*, sampai pada fitur-fitur *Canva*. Pada sesi ini, para peserta sangat antusias menyimak informasi dan aktif bertanya serta berkomentar terkait materi yang diberikan.

Sementara itu, pada sesi kedua, para guru dilatih mendesain dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, mulai dari proses pendaftaran akun, pilihan bahasa, verifikasi akun, memilih *template*, menambahkan gambar, grafis, elemen, menyesuaikan teks dan warna, menambahkan animasi dan efek transisi, menampilkan dan menyimpan Ppt, merancang media video, menyesuaikan tata letak, menambahkan musik latar, mengunduh, dan membagikannya, melalui kegiatan *workshop* (demonstrasi dan praktek langsung) dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh tutor. Selanjutnya, untuk memudahkan memahami materi yang diberikan, peserta diberikan modul sebagai panduan. Pelaksanaan pelatihan ini diawali dengan registrasi peserta, pembukaan, pelatihan dan praktek terbimbing, serta penutup.

Ringkasan hasil capaian dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, seperti yang terangkum pada Tabel 3.1 dan 3.2.



Gambar 3.1. Grafik persentase hasil kegiatan sesuai aspek keterampilan yang diamati.



Gambar 3.2. Grafik hasil penilaian berdasarkan total nilai

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara luring, yakni dengan tatap muka secara langsung, dengan melibatkan sepuluh orang guru di TK Gugus II Kecamatan Sukasada sebagai peserta pelatihan. Tidak hanya itu, guna memaksimalkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengelola pembelajaran, tim pengusul juga melakukan kegiatan pendampingan sebanyak satu kali pertemuan, di mana para peserta diberikan kesempatan secara lebih luas untuk berdiskusi terkait hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan pelatihan.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Gugus II TK Kecamatan Sukasada mendapat respons yang positif dari para peserta, yang terdiri atas kepek dan guru TK. Secara umum, kegiatan pelatihan ini telah berlangsung dengan baik. Dilihat dari persentase kehadiran peserta telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 100 % peserta hadir. Selanjutnya, pada penguasaan keterampilan mendesain media pembelajaran

berbasis *Canva* ditinjau dari aspek persiapan alat, 100% peserta sudah membawa laptop sebagai alat yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran berbasis *Canva*. Pada keterampilan ketepatan mengakses *Canva*, kemampuan peserta sudah baik, yaitu mencapai 88%. Kemudian, pada aspek ketepatan menggunakan berbagai fitur di *Canva*, dapat dikatakan bahwa kemampuan peserta sangat baik, yaitu mencapai 94%. Secara umum, semua peserta dapat mengakses fitur di *Canva* dengan tepat. Lalu, pada aspek desain PPT dan Video, kemampuan peserta juga tergolong sangat baik (100%).

Peserta dapat membuat desain PPT dan Video yang menarik, baik dari segi pilihan bentuk, warna, maupun tampilan. Para peserta sangat antusias, senang, dan memiliki kreativitas tinggi saat mengikuti pelatihan dan pendampingan ini. Dampak dari kegiatan pengabdian ini adalah desain media pembelajaran yang dihasilkan sangat beragam dari segi pilihan gambar dan warna, sesuai dengan topik pembelajaran di TK. Keterampilan para peserta meningkat dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di TK. Media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK (Yenina dkk., 2022).

Peningkatan keterampilan guru mendesain media pembelajaran berbasis *Canva* tentu berimbas pada kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan bukan hanya sekadar memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekadar memberi hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, bahkan sebagai manager dalam ruang kelas (Heri, 2020). Hal ini juga berimbas pada keterampilan guru dalam menyediakan media pembelajaran. Guru

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai pengajar profesional berperan sebagai tenaga pendidik yang dituntut berpikir kreatif dalam membuat berbagai media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi para murid pra sekolah dasar agar bisa memahami materi yang diberikan (Zusrony & Widyaningsih, 2021).

Ketua PKG Kecamatan Sukasada, drh. Made Narty Dwijayanti, S.Pd. Gr., dalam sambutannya menyampaikan apresiasi yang tinggi serta menyambut baik pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta berharap bisa berlanjut pada tahun-tahun mendatang dengan program-program yang lebih inovatif di bidang teknologi-informasi. Kegiatan pengabdian merupakan salah satu kegiatan yang nyata untuk memberikan pengalaman dosen kepada masyarakat (Sholeh, dkk.,2022). Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu peran serta tim pengusul dalam pendayagunaan dan pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan, sehingga mampu menciptakan kualitas pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien.

Kegiatan pengabdian ini juga mengacu pada tujuan SDGs, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan. Dampaknya bagi masyarakat, yaitu kegiatan pengabdian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan karena guru sebagai fasilitator di sekolah mampu mengatasi kendala-kendala yang dialami selama ini dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi, kini sudah bisa diatasi karena keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis *Canva* meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pada kegiatan pengabdian ini. Para guru mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* di TK. Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak apabila guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas (Ali, 2022).

Sementara itu, adapun kendala yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan pelatihan, yakni pertama, tiga orang guru lupa akun *email* sehingga memerlukan beberapa waktu untuk mengingat dan membuka catatan yang dimiliki. Namun, hal ini segera bisa teratasi karena peserta memiliki akun *google* dan akun *belajar id* yang bisa digunakan untuk mendaftar di *Canva*. Kedua, beberapa daya baterai laptop habis saat guru melakukan praktek. Hal ini dapat segera diatasi karena anggota pengusul sudah membawa *kabel roll* saat pelaksanaan kegiatan sebagai bentuk antisipasi apabila ada laptop yang kehabisan daya baterai. Ketiga, koneksi internet di lokasi pelatihan yang sempat kurang stabil. Hal ini dapat diatasi dengan menginformasikan peserta yang mengalami kendala jaringan untuk memperbaiki jaringan pada *router/modem* dengan cara *restart*; mengganti koneksi dengan *hotspot* di Hp; dan menutup program atau tab *browser* yang tidak dibutuhkan.

Adapun beberapa visualisasi dari kegiatan “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* bagi Para Guru TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng” yakni sebagai berikut.



Keterangan: Dokumentasi Pelatihan dan Pendampingan kegiatan PkM di TK Gugus II Kecamatan Sukasada

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* bagi para guru TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng, secara umum dapat dikatakan

berlangsung, dengan baik dan lancar. Persentase kehadiran peserta mencapai 100%. Kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan para guru mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Hal ini bisa dilihat dari beberapa tahapan yang dilakukan oleh para peserta, yakni tahap persiapan alat; ketepatan mengakses *Canva*; ketepatan menggunakan fitur di *Canva*; kreativitas PPT dan video yang dilakukan dengan sangat baik sehingga peserta mampu menghasilkan desain media pembelajaran sesuai kriteria yang diharapkan. Para guru memberikan respons yang positif terhadap kegiatan pelatihan ini. Pada kegiatan ini peserta sangat antusias dan senang diberikan pelatihan. Melalui kegiatan ceramah, diskusi, *workshop*, dan pembagian modul yang diterapkan pada kegiatan pelatihan ini, tampaknya peserta memahami materi dengan baik dan mengikuti kegiatan dengan senang hati, serta penuh semangat. Kendala-kendala yang dihadapi saat pelatihan dapat diatasi dengan baik. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu peran serta dari tim pengusul dalam pendayagunaan dan pemanfaatan teknologi informasi di bidang pembelajaran. Oleh karena itu, dosen dengan basis ilmu pengetahuan yang dimiliki, harus turut berperan dalam memecahkan permasalahan masyarakat sekitar sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat bermanfaat untuk kemajuan bangsa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada **Universitas Pendidikan Ganesha** sebagai penyandang dana Pengabdian Kepada Masyarakat melalui DIPA BLU Universitas Pendidikan Ganesha dengan Kontrak Pengabdian Nomor: **484/UN48.16/PM/2023**.

## DAFTAR RUJUKAN

Ali, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>

Ani, Y. (2021). Pelatihan Guru-Guru Paud Dalam Mengembangkan Kompetensi Pedagogi. *Penelitian dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 719–726.

<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/214>

Apriani, W., Nuraisana, N., Perwira, Y., & ... (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Power Point Pada Guru Paud Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian ...*, 2(2), 82–90.

Cahaya, I. M. E., Poerwati, C. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2019). PKM Pendampingan Pengembangan APE Dalam Pembelajaran PAUD Di PAUD Duta Kasih Dalung Kecamatan Kuta Utara. *Jurnal Paradharma*, 3(2), 90–96.

Gani, A. C. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI EDIT VIDEO DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PAUD*. 21, 209–214.

Heri. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis&Contoh*. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>.  
<https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>

Jamun, Y. M., & Momang, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Anak USia Dini Berbasis Multimedia. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak UsiaDini*, 7(1), 7–20.  
<http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/6209%0Ahttp://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/viewFile/6209/3618>

Kurnia, R., Solfiah, Y., Rusandi, M. A., & Pernantah, P. S. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mekatronik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Kampar, Riau Yeni Solfiah. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 6(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2022.v6i1.2179>

- Maulana, I. T., Darwas, R., Rahimullailiy, R., & Ningsih, S. R. (2020). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Terpencil Melalui Pelatihan dan Penerapan IPTEKS. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 305–312.  
<https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5966>
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Nurliana Nasution, Feldiansyah Bakri Nasution, & Hasan, M. A. (2021). PKM Peningkatan Kualitas Ajar Guru dan Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 62–72.  
<https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7265>
- Putra, I. G. N. A. W., Musayyanah, & Triwidyastuti, Y. (2019). PKM PADA TK BINA ANAPRASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi*, 1.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350/247>
- Sinduningrum, E., Hilda, A. M., & Kamayani, M. (2021). Praktik Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Berbasis Mobile untuk Media Pembelajaran Merakit Personal Komputer. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 482–490.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.  
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmitt/article/view/340>
- Supriyanto, A., Razaq, J. A., Budiarmo, Z., & Nugroho, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Android Tv Pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang. *Journal of Dedicators Community*, 6(1), 11–26.  
<https://doi.org/10.34001/jdc.v6i1.2316>
- Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., & Aziz, A. (2021). Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–148.  
<https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>
- Yenina, F., Tandi, Y., & Suryadi. (2022). *Pembelajaran Pengenalan Hewan Dan Angka Berwarna*.
- Zusrony, E., & Widyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Era Pandemi Covid-19 di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 821–828.  
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.369>