

PENGEMBANGAN KONTEN DIGITAL MENGUNAKAN CANVA BAGI GURU TK

Jannatul Laily Noviabahari¹, Dian Palupi², Yulius Harry Widodo³, Imam Mudofir⁴, Eda Ma'aliah⁵, Rizka Maulina Wulandari⁶, Intan Aulia Nastiti⁷, Alisya Yuke Pradinta⁸, Revazella Hendi Pramudhita⁹

^{1.2.3.4.5.6.7.8}Jurusan Administrasi Bisnis

Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional – Politeknik Negeri Madiun

Jl. Ring Road Barat, Manguharjo–Madiun–Jawa Timur

Kode Pos 63126 Telp (0351) 483232, Fax

Email: jlnoviabahari@pnm.ac.id, dianpalupi@pnm.ac.id, yulius@pnm.ac.id,
imammudifr76@pnm.ac.id, eda@pnm.ac.id, rizka.maulina@pnm.ac.id, intan@pnm.ac.id,
alisayayuke12@gmail.com, revazella8@gmail.com

Abstrak:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam cara berinteraksi dan menyampaikan informasi. Di bidang pendidikan, terutama pada tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), guru dihadapkan pada tuntutan untuk dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu solusi inovatif untuk mendukung hal tersebut adalah pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan konten digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru TK Desa Bagi 01 dalam membuat konten digital edukatif dan atraktif menggunakan Canva. Metode pelaksanaan meliputi tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi hasil karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam merancang tidak hanya pengenalan kegiatan sekolah untuk siswa, para orang tua, dan masyarakat tetapi juga materi ajar digital yang lebih interaktif dan menarik bagi anak didik. Guru juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengadaptasi teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran dan promosi sehingga dapat mendorong terciptanya konten yang kreatif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Kata kunci: Pengembangan, konten digital, Canva, guru TK

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi tidak hanya menghadirkan kemudahan dalam memperoleh informasi, tetapi juga menuntut adanya kemampuan adaptif dari para pendidik dalam memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk mendukung proses pembelajaran. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK), merupakan salah satu sektor yang perlu bertransformasi mengikuti perkembangan tersebut. Guru TK memiliki peran penting sebagai fasilitator yang memperkenalkan dunia belajar kepada anak-anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Oleh sebab itu, guru dituntut tidak hanya kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital secara efektif.

Perubahan paradigma pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan *4C* (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication*). Di era digital, kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang inovatif tersebut dapat dikemas secara menarik untuk kemudian dipublikasikan kepada masyarakat melalui sosial media. Salah satu bentuk penerapan kreativitas dalam pembelajaran adalah kemampuan mengembangkan konten digital yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Konten digital ini mencakup berbagai bentuk media: gambar, video, infografik, maupun bahan ajar interaktif yang dikemas menggunakan aplikasi berbasis desain.

Namun, kendala dalam hal literasi digital dan kemampuan mendesain media pembelajaran masih tidak bisa dielakkan. Banyak guru yang masih mengandalkan metode konvensional dan media cetak sederhana, seperti lembar kerja fotokopi atau poster manual yang kurang mampu menarik perhatian anak. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor: keterbatasan pelatihan teknologi, kurangnya fasilitas pendukung, serta belum adanya pendampingan dalam penggunaan aplikasi digital secara praktis.

Salah satu solusi yang relevan dan mudah diimplementasikan adalah pemanfaatan aplikasi **Canva** sebagai sarana pengembangan konten digital. Canva merupakan aplikasi berbasis daring (*online*) yang memungkinkan pengguna mendesain berbagai bentuk media visual seperti poster, presentasi, infografik, video pendek, dan materi promosi dengan tampilan profesional tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut. Kelebihan Canva terletak pada kemudahan akses dan ketersediaan ribuan *template* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, Canva dapat digunakan untuk membuat media visual yang penuh warna, menarik, dan interaktif sesuai karakteristik anak.

Pemanfaatan Canva bagi guru TK menjadi penting karena mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang kreatif dan keterbatasan kemampuan teknis guru dan mendesain media digital. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat menghasilkan materi ajar yang lebih kontekstual, memotivasi, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, keterampilan ini juga mendukung guru untuk beradaptasi dengan perubahan ekosistem pendidikan yang semakin digital, terutama dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pengembangan Konten Digital Menggunakan Canva bagi Guru TK” dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi akademisi dalam meningkatkan literasi digital tenaga pendidik di tingkat dasar. Kegiatan ini dirancang tidak hanya sebagai pelatihan teknis, tetapi juga sebagai wadah pemberdayaan guru agar mampu berpikir kreatif, berinovasi, dan menghasilkan produk digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan, guru mampu mengembangkan tidak hanya *flyer* kegiatan sekolah tetapi juga berbagai media pembelajaran seperti poster tematik dan buku digital anak berbasis visual yang menarik.

Dengan adanya kegiatan ini, guru TK diharapkan dapat bertransformasi menjadi pendidik digital yang adaptif, kreatif, dan profesional dalam menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model

pengabdian masyarakat yang berkelanjutan untuk memperkuat kompetensi pedagogik dan digital guru secara terpadu di masa depan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Mitra
Dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tingkat kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi digital.
2. Pelaksanaan Pelatihan
Kegiatan ini meliputi pengenalan aplikasi Canva, pengenalan fitur-fitur aplikasi Canva, serta praktik pembuatan media pembelajaran digital.
3. Pendampingan dan Evaluasi Karya
Dalam kegiatan ini, guru didampingi dalam mengembangkan proyek media pembelajaran digital lalu dievaluasi berdasarkan kreativitas, keterbacaan, dan relevansi isi.
4. Refleksi dan Umpan Balik
Dalam kegiatan ini, dilakukan sesi evaluasi akhir untuk menilai manfaat dan rencana tindak lanjut penerapan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pengembangan Konten Digital menggunakan Canva" telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2025. Kegiatan ini diikuti oleh guru TK Desa Bagi 01 Kecamatan Madiun Kabupaten Madiun. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi. Pada tahap awal, beberapa guru belum familiar dengan Canva dan fitur-fiturnya, dan masih merasa kebingungan dalam memanfaatkan aplikasi desain digital tersebut. Namun, melalui praktik langsung dan pendampingan, para peserta mampu membuat produk digital yang menarik seperti *flyer* atau poster tematik, media promosi sekolah, dan media pembelajaran anak.

Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mendesain konten digital baik untuk materi pembelajaran maupun untuk

konten di media sosial. Penggunaan canva untuk mendesain konten digital dirasa lebih menarik dan hemat waktu karena banyaknya fitur yang disajikan dalam aplikasi tersebut. Hal ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan rasa percaya diri guru terhadap penggunaan teknologi.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Tim Pengabdian Masyarakat Politeknik Negeri Madiun mengunjungi TK Desa Bagi 01.
2. Tim berkonsultasi dengan Kepala Sekolah TK Desa Bagi 01 perihal pelaksanaan pelatihan "Pengembangan Konten Digital menggunakan Canva."
3. Sebelum pelatihan dimulai, tim meminta data guru TK Desa Bagi 01 yang mengikuti pelatihan dan mempersiapkan kebutuhan yang berkaitan dengan pelatihan seperti akun canva pro.
4. Pelatihan diawali dengan memberikan materi pengembangan konten digital.
5. Setelah pemberian materi, para guru melakukan praktik langsung didampingi oleh Tim PkM.

Kendala yang dihadapi

Meskipun pelatihan berjalan lancar, namun ada kendala yang dihadapi tim yakni terbatasnya fasilitas TK Desa Bagi 01 semisal ruangan untuk pelatihan & layar LCD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema "Pengembangan Konten Digital Menggunakan Canva bagi Guru TK" mampu meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dan informasi digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi di bidang pendidikan.

Kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta dikombinasikan dengan pelatihan lanjutan seperti pembuatan video pembelajaran interaktif dan integrasi Canva dengan *platform* pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Madiun yang telah memberikan dukungan finansial terhadap

kegiatan PkM ini melalui PNPB oleh P3M Politeknik Negeri Madiun, dan pihak sekolah mitra TK Desa Bagi 01 Kecamatan Madiun yang telah membantu terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberi dukungan selama pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat. (2017). *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi X*. Kemenristekdikti.
- Canva Pty Ltd. (2024). *Canva for Education: Creating Engaging Learning Materials*.
<https://www.canva.com/education>
- Suharyanto, D., & Pratama, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Edukasi dan Teknologi, 4(2), 101–110.
- Wijayanti, R. (2023). *Peningkatan Kreativitas Guru PAUD melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva*. Jurnal Abdi Kreatif, 5(1), 45–52.
- Fatmawati, N. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring yang Inovatif*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 98–107.
- Putri, A. D., & Rahmawati, E. (2022). *Pengembangan Konten Digital untuk Guru PAUD dalam Meningkatkan Literasi Digital*. Jurnal Obsesi, 6(4), 3125–3135.
- Hidayat, R., & Yuliana, S. (2023). *Literasi Digital Guru PAUD dalam Penggunaan Aplikasi Desain Visual untuk Pembelajaran*. Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 55–63.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, M., & Astuti, N. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 8(2), 87–96.
- Dewi, I. A. P., & Wibawa, I. M. C. (2022). *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Desain Grafis Edukatif Berbasis Canva*. Jurnal Abdimas Pendidikan, 3(1), 33–42.
- Hartati, S., & Nurhasanah, R. (2023). *Penerapan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Konten Edukasi di PAUD*. Jurnal Abdi Pendidikan, 5(2), 87–94.
- UNESCO. (2021). *Digital Literacy for Educators: Global Framework and Guidelines*. Paris: UNESCO Publishing.
- Yuliani, S., & Lestari, W. (2024). *Penguatan Kompetensi Guru TK melalui Literasi Digital dan Pembuatan Konten Edukatif*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Kreatif dan Inovatif, 6(1), 14–22.