



Efektivitas Pelatihan Penggunaan Canva terhadap Kemampuan Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif

Effectiveness of Canva Training on Early Childhood Teachers' Ability to Develop Interactive Learning Media

Asieline Wahyu Triardiyanti¹, Melia Dwi Widayanti², Syaiputra W.M. Diningrat³, Acep Ovel Novari Beny⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email penulis: asielinedyanti@unesa.ac.id¹, eliawidayanti@unesa.ac.id²,
syaiputradiningrat@unesa.ac.id³, acepbeny@unesa.ac.id⁴

Alamat Kampus: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: asielinedyanti@unesa.ac.id

Article History:

Received: May 22, 2025

Revised: June 18, 2025

Accepted: July 10, 2025

Online Available: July 25, 2025

Published: August 4, 2025

Keywords: : interactive learning media; Canva; PAUD; teacher training; early childhood stimulation

Abstract: Learning in early childhood greatly affects the quality of children's growth and development in the future. Children who receive optimal stimulation in early childhood tend to experience better cognitive, social-emotional, and motor development (Berk, 2013). The stimulation needs to be done in a fun way to match the characteristics of early childhood who are active and like to play (Fitriani, 2019). To achieve meaningful and interesting learning, teachers can utilize interactive learning media. However, many PAUD teachers still face obstacles in utilizing digital technology due to limited knowledge and skills. This study aims to improve the ability of PAUD teachers in Godean District to develop Canva-based interactive learning media. The method used was a quasi-experiment with a one group pretest-posttest design, involving 30 PAUD teachers who are members of HIMPAUDI. The results showed an increase in the average score from pretest of 79 to posttest of 87. This shows that Canva training has a positive impact on improving teachers' ability to create interactive teaching media, as well as increasing their confidence in using technology to support the learning process.

Abstrak

Pembelajaran pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap kualitas pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Anak yang memperoleh stimulasi optimal pada masa usia dini cenderung mengalami perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik yang lebih baik (Berk, 2013). Stimulasi tersebut perlu dilakukan secara menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan senang bermain (Fitriani, 2019). Untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan menarik, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Namun, banyak guru PAUD yang masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD di Kecamatan Godean dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, melibatkan 30 guru PAUD anggota HIMPAUDI. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari pretest sebesar 79 menjadi posttest sebesar 87. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media ajar yang interaktif, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif; Canva; PAUD; pelatihan guru; stimulasi anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bagi anak usia dini sangat berpengaruh terhadap kualitas pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Masa usia dini merupakan periode emas yang hanya terjadi sekali seumur hidup, dan pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat. Apabila anak mendapatkan stimulasi yang optimal saat usia dini, maka pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional akan berjalan dengan baik (Kemendikbud, 2020). Terkait dengan hal tersebut diharapkan, seluruh masyarakat termasuk keluarga dan lembaga pendidikan perlu mengoptimalkan stimulasi pada saat usia dini. Tentunya pemberian stimulasi ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik anak agar pembelajaran menjadi efektif dan bermakna (Yuliani, 2013).

Pembelajaran yang diberikan kepada anak haruslah dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, anak yang diharapkan akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Untuk meningkatkan kebermaknaan dalam sebuah pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019). Oleh karena itu, guru dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif.

Media Interaktif adalah gabungan dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital terstruktur sehingga dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat hypertext, hypermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web, dan televisi cerdas (Dadi Putra & Salsabila, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif bukan merupakan penemuan baru, namun masih banyak guru yang belum dapat memanfaatkan secara optimal. Kendala utama yang biasa dialami guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif ini adalah keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Pemanfaatan media interaktif merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi ketidaktertarikan siswa dalam belajar. Menurut penelitian Rahmatullah dkk (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual dengan implementasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa agar berperan aktif dalam pendidikan mereka.

Canva merupakan platform untuk pembuatan grafik dengan berbagai template yang menarik. Tidak hanya memberikan penawaran desain untuk presentasi, tetapi canva juga menawarkan desain untuk poster, spanduk, dan lainnya. Menggunakan canva dapat menghemat waktu untuk membuat dan menjelaskan materi yang dijelaskan karena menjadi sederhana. Canva yang mampu menampilkan teks, video, animasi, musik, dan grafik dapat membantu pemahaman siswa. Terbatasnya kemampuan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran interaktif juga dialami oleh guru PAUD di Kecamatan Godean. Terbatasnya kemampuan untuk mengakses informasi mengenai inovasi dalam dunia pendidikan membuat guru selama ini hanya menggunakan media pembelajaran konvensional untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk guru PAUD di Kecamatan Godean. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif khususnya dengan aplikasi canva dapat berkembang. Terlaksananya kegiatan pelatihan pembuatan lembar kerja anak berbasis Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 30

guru PAUD yang merupakan perwakilan dari masing-masing sekolah di lingkup HIMPAUDI Godean, Yogyakarta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai membuat media pembelajaran berbasis Canva. Selain melakukan pelatihan langsung, tim juga melakukan pendampingan secara online dengan harapan dapat memantau perkembangan kemampuan penyusunan media pembelajaran PAUD berbasis Canva.

2. METODE

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis adalah *Quasi Experiment* (kuasi eksperimen). Cook (Abraham, 2022) eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen. Namun penugasan acak tidak digunakan untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Rancangan yang digunakan *one grub pretest-posttest design*. Menurut Seniati, dkk (Agustina, 2022) *one grub pretest-posttest design* disebut juga *before after design*. Metode ini dipilih karena penulis tidak dapat mengontrol semua variabel secara ketat, seperti dalam eksperimen murni, namun tetap ingin melihat pengaruh suatu intervensi terhadap kelompok yang diteliti. Desain *one group pretest-posttest design* melibatkan satu kelompok yang diberi perlakuan (intervensi), kemudian diukur sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) intervensi untuk melihat perbedaan yang terjadi.

Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/intervensi, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau pengaruh yang ditimbulkan oleh perlakuan tersebut.

Langkah-langkah dalam desain ini meliputi :

- a. Mengukur kondisi awal subjek (*pretest*)
- b. Memberikan perlakuan atau intervensi (dalam hal ini pelatihan penggunaan media Canva)
- c. Melakukan pengukuran ulang setelah intervensi (*posttest*) untuk melihat perubahan terjadi

Metode ini dipilih karena sesuai dengan konteks penelitian di mana penulis tidak memiliki kendali penuh atas variabel eksternal.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru HIMPAUDI di Kecamatan Godean yang berjumlah 30 orang. Sampel diambil secara *purposive sampling*, yaitu memilih 30 guru yang memiliki karakteristik serupa, seperti pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan pada anak usia dini. Sehingga pelaksanaan pelatihan ini diharapkan juga dapat memberikan persamaan persepsi dan upaya pencegahan yang seragam

3. HASIL

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Penulis memberikan pelatihan kepada HIMPAUDI Kecamatan Godean berdasarkan hasil analisis masalah. Pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD yang tergabung dalam HIMPAUDI kecamatan Godean dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dengan diikuti oleh 30 peserta atau guru paud dengan pengetahuan dan pengalaman yang berbeda berkaitan dengan kekerasan pada anak usia dini. Sehingga pelaksanaan pelatihan ini diharapkan juga dapat memberikan persamaan persepsi dan upaya pencegahan yang seragam. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengembangan media ajar pada guru paud di kecamatan Godean. Diawali dengan pemberian materi oleh narasumber yang berkaitan dengan media pembelajaran PAUD

berbasis Canva, materi tersebut dibagi dalam beberapa bagian yang meliputi media pembelajaran PAUD, jenis media pembelajaran, dan pengenalan canva untuk media pembelajaran. Ide program penyusunan media pembelajaran berbasis Canva pada anak yang diberikan dalam pelatihan telah diakurasi yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar, sehingga dapat diimplementasikan pada saat guru sudah kembali ke sekolah.

Hasil Penelitian

Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest yang diberikan kepada peserta menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media ajar menggunakan canva masih rendah, dengan rata-rata skor 79 (skala 0-100). Hasil tersebut yang Setelah intervensi, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 87. uang mengindikasikan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Peserta	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Peserta 1	80	85
2.	Peserta 2	76	80
3.	Peserta 3	80	85
4.	Peserta 4	78	98
5.	Peserta 5	77	80
6.	Peserta 6	89	95
7.	Peserta 7	88	90
8.	Peserta 8	70	80
9.	Peserta 9	85	88
10.	Peserta 10	87	90
11.	Peserta 11	73	90
12.	Peserta 12	76	80
13.	Peserta 13	80	85
14.	Peserta 14	78	98
15.	Peserta 15	77	80
16.	Peserta 16	70	80
17.	Peserta 17	85	88
18.	Peserta 18	87	90
19.	Peserta 19	73	90
20.	Peserta 20	89	95
21.	Peserta 21	88	90
22.	Peserta 22	70	80
23.	Peserta 23	85	88
24.	Peserta 24	78	98
25.	Peserta 25	77	80
26.	Peserta 26	70	80
27.	Peserta 27	73	90
28.	Peserta 28	89	95
29.	Peserta 29	88	90
30.	Peserta 30	70	80

4. DISKUSI

Pemberian pelatihan dan pendampingan kepada anggota HIMPAUDI kecamatan Godean oleh penulis menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dibuktikan peningkatan skor posttest yang menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman dan

keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara sistematis, aplikatif, dan berpusat pada kebutuhan peserta dapat memberikan dampak terhadap kompetensi profesional guru (Joyce & Showers, 2002) Canva sebagai alat yang user-friendly dan memiliki fitur yang lengkap memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Canva sebagai platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan memiliki beragam fitur seperti template visual, elemen grafis, dan integrasi multimedia yang memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kemudahan penggunaan Canva sangat sesuai dengan kebutuhan guru PAUD yang belum mampu menggunakan teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis digital seperti Canva dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dunia (Novitasari & Ariyani, 2021)

Hasil wawancara yang mendalam juga mengungkapkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk mendukung proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hsin, Li, dan Tsai (2014) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa, asalkan digunakan secara bijak dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga berdampak positif pembelajaran di kelas.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM UNESA Bersama HIMPAUDI kecamatan Godean bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Berdasarkan hasil pretest, dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar guru PAUD di Godean yang menjadi peserta belum sepenuhnya memahami penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari skor rata-rata pretest sebesar 79 (skala 0-100), yang menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta masih berada pada tingkat menengah.

Setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan secara intensif, terjadi peningkatan skor rata-rata posttest menjadi 87. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berdampak positif terhadap penguasaan materi dan keterampilan peserta dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain peningkatan skor, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi khususnya Canva, sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Para guru PAUD menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat melalui Canva mampu menarik perhatian anak didik dan meningkatkan partisipasi dalam proses belajar mengajar.

Canva sebagai platform desain yang user-friendly dinilai sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran merupakan kunci keberhasilan Pendidikan di era digital. Selain itu, menurut Wijaya (2022) menekankan bahwa penggunaan Canva dalam dunia Pendidikan mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi secara visual dan interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru secara teknis saja, tetapi juga mendorong transformasi pembelajaran digital dalam praktik pembelajaran di PAUD. Pelatihan serupa dapat direkomendasikan untuk dilakukan secara

berkelanjutan guna meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, A. (2022). *Metodologi penelitian*. Repo Unpas, 2015, 1–23.
- Berk, L. E. (2013). *Infants, children, and adolescents* (7th ed.). Pearson Education.
- Canva. (2023). *Canva for education: Teacher's guide*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam pengembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Fitriani, N. (2019). Pentingnya stimulasi dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(2), 55–62.
- HIMPAUDI. (2020). *Panduan pengembangan media pembelajaran untuk guru PAUD*. Jakarta: HIMPAUDI Pusat.
- Hsin, C. T., Li, M. C., & Tsai, C. C. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. *Educational Technology & Society*, 17(4), 85–99.
- Joyce, B., & Showers, B. (2002). *Student achievement through staff development* (3rd ed.). ASCD.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan penyelenggaraan pembelajaran pada PAUD di masa pandemi COVID-19*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2). Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Novitasari, H., & Ariyani, F. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi eksperimen: Konsep, teori, dan aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal*, 2(1), 470–477.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, A. F. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 15–22.