

## Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Canva dengan Metode Service Learning bagi Guru PAUD

Gufuran Usman<sup>1</sup>, Tomi Wowe<sup>2</sup>, Oktadwilaras A. P. Papuling<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Hein Namotemo, Indonesia

Received : 29 November 2025, Revised : 5 Desember 2025, Published : 2 Januari 2026

### Corresponding Author

Nama Penulis: Gufuran Usman

E-mail: [gufuran.usman88@gmail.com](mailto:gufuran.usman88@gmail.com)

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD/TK dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva melalui pendekatan service learning. Permasalahan utama mitra adalah rendahnya literasi digital guru dan minimnya pengalaman dalam merancang media ajar interaktif. Metode pelaksanaan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan utama: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, evaluasi, dan keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital guru dari 59,08% menjadi 72,33%. Guru mampu membuat produk media ajar seperti poster tematik, flashcard, dan video pembelajaran interaktif. Kegiatan ini juga menghasilkan modul pelatihan, komunitas digital guru, dan publikasi ilmiah. Program pengabdian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran PAUD di Kecamatan Kao Utara dan mendukung pencapaian SDGs Tujuan 4 tentang pendidikan berkualitas.

**Kata kunci** - media pembelajaran interaktif, canva, service learning, guru PAUD

### Abstract

This community service program aims to improve the competence of early childhood education (PAUD) teachers in creating interactive learning media using Canva through a service-learning approach. The main problems were the teachers' low digital literacy and limited experience in designing interactive media. The program applied the ADDIE model through five stages: socialization, training, technology implementation, evaluation, and sustainability. The results showed an increase in teachers' digital competence from 59.08% to 72.33%. Teachers successfully created digital learning products such as thematic posters, flashcards, and interactive videos. The activity also produced a training module, a digital teacher community, and a scientific publication draft. This program contributes to improving the quality of early childhood education in Kao Utara District and supports SDGs Goal 4 on quality education.

**Keywords** - interactive learning media, canva, service learning, early childhood teache

**How To Cite** : Usman, G., Wowe, T., & P Papuling, O. A. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Canva dengan Metode Service Learning bagi Guru PAUD. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4(3), 2744 - 2752. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.844>

**Copyright** ©2026 Gufuran Usman, Tomi Wowe, Oktadwilaras A P Papuling

## **PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pendidikan menuntut setiap guru dan siswa untuk beradaptasi dengan perubahan dan terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus mampu mengembangkan metode kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu wadah yang memiliki peran strategis dalam peningkatan mutu pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini adalah Pusat Kegiatan Gugus (PKG) PAUD–TK Kasih Bunda Kecamatan Kao Utara, Kabupaten Halmahera Utara. Lembaga ini menaungi 24 satuan PAUD dan TK dengan total 72 guru dan pengelola, sebagian besar berstatus honorer, dan hanya satu orang berstatus ASN. Kondisi ini menunjukkan keterbatasan sumber daya manusia, baik dari segi kualifikasi pendidikan maupun akses terhadap pelatihan peningkatan kompetensi.

Permasalahan utama yang dihadapi guru-guru PKG Kasih Bunda adalah masih rendahnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebagian besar guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, pembelajaran di kelas cenderung bersifat konvensional, monoton, dan kurang memotivasi siswa. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan dan capaian belajar anak. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan dan capaian belajar anak. Oleh karena itu, guru perlu memperoleh keterampilan baru dalam merancang pembelajaran berbasis digital agar mampu menumbuhkan motivasi dan kreativitas belajar siswa sejak usia dini. Motivasi merupakan komponen penting dan sentral dalam pembelajaran yang efektif, terutama pada pendidikan anak usia dini, dan media digital berfungsi sebagai alat yang kuat untuk menumbuhkan motivasi tersebut (Schunk et al., 2014).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, modernisasi dalam dunia pendidikan menjadi keniscayaan. Pemanfaatan teknologi digital harus dipandang sebagai peluang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih cepat, efisien, dan menyenangkan. Tujuannya dapat memastikan pendidikan yang inklusif, merata, dan berkualitas, serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua (United Nations, 2015). Dalam konteks ini, program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Hein Namotemo bertujuan untuk memperkenalkan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva kepada guru-guru PAUD/TK yang tergabung PKG Kasih Bunda. Aplikasi Canva dipilih karena mudah digunakan, memiliki banyak fitur desain edukatif, serta dapat membantu guru menciptakan media ajar yang menarik dan kontekstual dengan kebutuhan anak usia dini.

Menurut Tanjung & Faiza (2019), penggunaan Canva membantu guru menyusun media ajar berbasis visual dengan lebih cepat dan menarik dibandingkan dengan metode manual. Efisiensi ini krusial mengingat media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta meminimalkan verbalisme dalam proses penyampaian materi (Arsyad, 2017). Hapsari & Zulherman (2021) menemukan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 30% dibandingkan media konvensional. Peningkatan motivasi ini terjadi karena desain visual yang menarik mampu merangsang *visual literacy* siswa, yang merupakan kemampuan penting untuk menafsirkan dan menciptakan makna dari gambar (Smaldino, et al. (2019) Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2020) yang menunjukkan bahwa media visual berbantuan Canva efektif memperjelas konsep abstrak. Lebih lanjut, integrasi teknologi seperti Canva dalam pembelajaran sains terbukti mampu memfasilitasi pemahaman anak yang sering kali sulit dibayangkan tanpa bantuan visualisasi (Rahmawati & Atmojo, 2021). Terakhir, penggunaan platform desain kolaboratif ini mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kompetensi abad ke-21 (Tri & Adam, 2022)

Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode Service Learning. Eyler dan Giles (1999) menjelaskan bahwa service learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan akademik dengan pelayanan masyarakat sehingga mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan secara langsung di lapangan. Melalui metode ini, dosen dan mahasiswa tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga berkolaborasi secara langsung dengan guru untuk menyelesaikan permasalahan riil di lapangan. Pendekatan ini relevan dengan kebijakan *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)* dan mendukung *Indikator Kinerja Utama (IKU)* perguruan tinggi, khususnya IKU 2, IKU 3, dan IKU 5. Pelatihan ini diharapkan guru-guru PAUD/TK dapat menjadi agen perubahan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehingga mutu pendidikan anak usia dini di wilayah Kao Utara semakin meningkat.

Berdasarkan analisis situasi dan kebutuhan mitra, permasalahan yang dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut: 1). Bagaimana meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva?; 2). Bagaimana penerapan metode *service learning* dapat meningkatkan efektivitas pelatihan media digital di lingkungan PKG PAUD TK Kasih Bunda?; 3). Bagaimana hasil pelatihan ini dapat berdampak pada peningkatan kreativitas dan motivasi guru dalam proses pembelajaran di kelas?

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1). Meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembuatan media ajar interaktif; 2). Mendorong penerapan metode *Service Learning* sebagai model kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan masyarakat Pendidikan; 3). Mengembangkan kemandirian guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan aplikatif.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara sistematis untuk menyelesaikan permasalahan mitra melalui pendekatan *Service Learning*, dengan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator serta guru PAUD TK Kasih Bunda sebagai peserta aktif. Pelaksanaan dilakukan melalui lima tahap utama yaitu: (1) sosialisasi, (2) pelatihan, (3) penerapan teknologi, (4) evaluasi dan pendampingan, serta (5) keberlanjutan program.

### **1. Tahap Sosialisasi**

Tahap ini merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan. Sosialisasi dilakukan kepada pengurus dan anggota PKG PAUD TK Kasih Bunda untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, manfaat, serta mekanisme kegiatan (Resmini et al., 2021) Kegiatan sosialisasi meliputi:

- a) Koordinasi dan perizinan: Tim pengabdian mengurus surat izin pelaksanaan kegiatan dari LP3M Universitas Hein Namotemo serta melakukan audiensi dengan Ketua PKG untuk menyepakati jadwal dan teknis pelatihan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di lembaga mitra.
- b) Analisis kebutuhan mitra: Tim melakukan identifikasi permasalahan melalui wawancara dan observasi awal terhadap kemampuan literasi digital guru, sarana prasarana teknologi, dan kesiapan perangkat pembelajaran.
- c) Sosialisasi kegiatan kepada guru: Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pertemuan langsung dengan seluruh guru PAUD TK anggota PKG. Tim menjelaskan urgensi pelatihan media digital dan memperkenalkan Canva sebagai platform yang ramah pengguna dan gratis untuk membuat media pembelajaran interaktif.
- d) Persiapan materi pelatihan: Tim dosen menyusun modul pelatihan dan bahan ajar digital berbasis Canva yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini (misalnya pembuatan flashcard, lembar kerja bergambar, dan video pembelajaran sederhana).

### **2. Tahap Pelatihan**

Tahap pelatihan merupakan inti kegiatan pengabdian, di mana peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis mengenai penggunaan Canva untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Garris (2020) yang menyatakan bahwa pelatihan intensif diperlukan untuk memaksimalkan fitur-fitur Canva dalam pembelajaran.

Metode utama yang digunakan adalah *Service Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran partisipatif di mana peserta (guru) belajar sambil memberikan kontribusi nyata dalam bentuk pengembangan media ajar yang akan digunakan di kelas masing-masing (Bringle & Hatcher, 1996). Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring di ruang pertemuan PKG (berpusat di TK Talitakumi Daru, Kao Utara)

Rangkaian kegiatan pelatihan mencakup:

- a) Pre-test dan identifikasi awal kemampuan digital peserta.
- b) Pemaparan konsep dasar media pembelajaran interaktif.
- c) Demonstrasi penggunaan Canva.
- d) Praktik langsung (Workshop).
- e) Diskusi dan refleksi hasil karya.

### **3. Tahap Penerapan Teknologi**

Tahap ini berfokus pada penerapan hasil pelatihan di lingkungan kerja masing-masing guru. Setiap peserta diwajibkan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam

proses belajar mengajar di kelas masing-masing (Fauziah et al., 2022).

Kegiatan yang dilakukan:

- a) Pendampingan penerapan oleh tim pengabdian.
  - b) Produksi media ajar digital: flashcard, poster edukatif, presentasi interaktif, dan video pembelajaran sederhana.
  - c) Integrasi dengan Service Learning: guru bertindak sebagai peserta sekaligus pelaksana layanan pendidikan digital di sekolah masing-masing.
4. Tahap Evaluasi dan Pendampingan
- Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan pelatihan dan keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif (Bito & Masaong, 2023). Jenis evaluasi:
- a) Evaluasi proses menilai partisipasi dan keterlibatan peserta.
  - b) Evaluasi hasil (*output*) mengukur peningkatan kompetensi guru melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test.
  - c) Evaluasi dampak (*outcome*) menilai efektivitas media ajar dalam meningkatkan motivasi belajar anak.
  - d) Refleksi bersama dilakukan dalam bentuk forum diskusi pasca kegiatan.
5. Tahap Keberlanjutan Program (*Sustainability*)
- Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang, strategi yang dilakukan adalah:
- a) Pembentukan komunitas belajar digital PAUD melalui grup berbagi ide desain Canva.
  - b) Pendampingan lanjutan oleh tim dosen dan mahasiswa secara daring.
  - c) Integrasi kegiatan dengan MBKM dan PPL mahasiswa di lokasi mitra.
  - d) Rencana riset kolaboratif antara dosen dan guru untuk penelitian tindakan kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi lima fase utama yang saling berkesinambungan untuk mencapai tujuan peningkatan kompetensi guru PAUD/TK yang terdiri dari:

### A. Tahap 1. FGD dan Sosialisasi

Kegiatan Focus Group Discussion (FGD) dan sosialisasi dilakukan pada tanggal 20 september 2025 dan 1 oktober 2025. Tim PKM menerima surat permohonan pelatihan oleh mitra, selanjutnya berdasarkan surat permohonan tersebut Kepala LP3M Universitas Hein Namotemo mengeluarkan Surat Izin Pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tim PKM melakukan koordinasi dengan Ketua PKG PAUD TK Kasih Bunda. Hasilnya: (1) Komitmen mitra siap mengikuti pelatihan; (2) Jadwal, tempat, waktu pelatihan dan peserta ditetapkan; (3) Modul pelatihan tersusun; (4) adanya kesadaran transformasi digital oleh guru.



Gambar 1. Tahap FGD tim PKM



Gambar 2. Tahap Sosialisasi Tim PKM

### B. Tahap 2. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada mitra dengan menggunakan pendekatan service learning. Sebanyak 30 guru perwakilan dalam PKG PAUD TK Hati Bunda untuk mengikuti pelatihan setiap sesi, guna dapat memahami fitur Canva, dan membuat media ajar digital. Pada model pelatihan ini, Tim PKM tidak hanya memberikan penyampaian materi namun memberikan penguatan lebih pada praktik pemanfaatan

Canva sebagai media interaktif pembelajaran. Sesi pelatihan dilaksanakan pada tanggal 15 oktober 2025 dan Kembali diberikan penguatan pada tanggal 11 nopember 2025 yang dapat disesuaikan jam kerja mitra.



**Gambar 3.** Tahap Pelatihan tim PKM

Namun, sebelum pelaksanaan sesi pelatihan dimulai, tim PKM membuat pemetaan tes kemampuan awal terkait dengan sejauh mana peserta mengenal pembelajaran interaktif Canva melalui *pre-test* dengan instrumen berupa non-test. Langkah ini mengacu pada prinsip evaluasi diagnostik yang dikemukakan oleh Arikunto (2018), di mana pengukuran kemampuan awal (*entry behavior*) mutlak diperlukan untuk menetapkan garis dasar (*baseline*) kompetensi peserta sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *pre-test*, ditemukan kemampuan literasi digital awal peserta pelatihan rata-rata sebesar 59,08%, yang mengindikasikan perlunya pendampingan intensif dari tingkat dasar.

**Tabel 1.** Hasil *Pre-test* peserta guru-guru PKG Hati Bunda Kao Utara

Angket Pree-test Pelatihan Media Canva PKG Hati Bunda Kao Utara														
No	Inisial Respon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor Perolehan	Skor Max	Nilai
1	PG	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	25	40	62,5
2	SK	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	25	40	62,5
3	BS	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	25	40	62,5
4	SL	4	2	3	3	1	2	2	3	1	3	24	40	60
5	FD	2	3	3	3	4	1	3	3	2	3	27	40	67,5
6	ML	2	4	4	4	3	2	2	2	3	4	30	40	75
7	DDL	4	2	1	2	4	2	3	3	2	4	27	40	67,5
8	LM	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	24	40	60
9	MN	2	2	2	4	1	1	4	4	2	3	25	40	62,5
10	EAL	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	23	40	57,5
11	DNR	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	27	40	67,5
12	AS	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	22	40	55
13	SFK	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	21	40	52,5
14	NU	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	30	40	75
15	FJI	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	21	40	52,5
16	MWT	1	2	4	2	2	3	4	2	3	2	25	40	62,5
17	DNL	4	2	1	2	1	3	2	3	2	2	22	40	55
18	EM	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	23	40	57,5
19	YL	2	3	1	3	1	2	2	2	1	2	19	40	47,5

20	GL	3	4	3	3	2	2	4	2	2	2	27	40	67,5
21	SU	2	3	2	2	2	1	2	3	2	1	20	40	50
22	COS	1	1	3	3	2	2	3	3	2	2	22	40	55
23	MG	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	23	40	57,5
24	ATS	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	22	40	55
25	RL	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	20	40	50
26	ASU	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	20	40	50
27	JN	3	2	1	2	2	2	3	2	4	2	23	40	57,5
28	AW	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	23	40	57,5
29	JRS	2	3	2	4	2	2	1	2	3	3	24	40	60
30	DMI	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	20	40	50
													Rata-rata	59,08

### C. Tahap 3. Penerapan Teknologi

Tahap implementasi dilakukan setelah peserta mendapatkan materi pelatihan oleh Tim PKM Universitas Hein Namotemo. Guru mulai terbiasa menggunakan media interaktif berbasis Canva.



**Gambar 4.** Tahap Praktek Penerapan Teknologi Digital

Partisipasi mitra dalam sesi pelatihan serta simulasi atau praktik penerapan teknologi digital berbasis Canva berdasarkan hasil *post-test* meningkat 72,33%. Peningkatan signifikan ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* dari Kolb (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi paling efektif ketika peserta tidak hanya mengamati, tetapi terlibat langsung dalam pengalaman konkret (*concrete experience*) dan eksperimen aktif. Selain itu, guru menjadi lebih kreatif dan mulai terbiasa mengenal serta memanfaatkan fitur dan elemen pada Canva. Hal ini membuktikan bahwa penguasaan alat teknologi secara teknis (*technical skill*) merupakan prasyarat fundamental untuk memicu kreativitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran berbasis digital (Rusman, 2017).

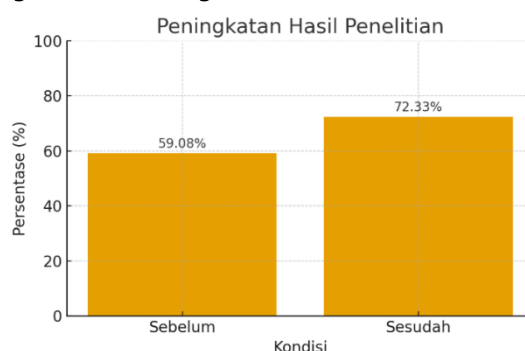
**Tabel 3.** Hasil *Post-test* peserta guru-guru PKG Hati Bunda Kao Utara

Angket Postest Pelatihan Media Canva PKG Hati Bunda Kao Utara														
No	Inisial Respon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Skor Max	Nilai
1	PG	3	4	2	4	2	2	3	3	3	4	30	40	75
2	SK	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	30	40	75
3	BS	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	25	40	62,5
4	SL	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	27	40	67,5
5	FD	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	31	40	77,5

6	ML	2	4	4	4	3	2	2	2	3	3	29	40	72,5
7	DDL	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	33	40	82,5
8	LM	3	3	3	4	3	2	3	2	4	3	30	40	75
9	MN	2	2	2	4	1	1	4	4	2	3	25	40	62,5
10	EAL	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5
11	DNR	3	2	4	4	2	2	3	3	3	3	29	40	72,5
12	AS	2	2	3	3	3	4	4	2	2	3	28	40	70
13	SFK	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	28	40	70
14	NU	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	33	40	82,5
15	FJI	2	4	2	4	3	3	3	3	2	3	29	40	72,5
16	MWT	2	4	4	2	3	4	4	3	3	3	32	40	80
17	DNL	4	2	3	4	2	3	2	3	3	3	29	40	72,5
18	EM	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	27	40	67,5
19	YL	3	4	3	3	1	3	2	3	4	3	29	40	72,5
20	GL	3	4	3	3	3	2	4	2	2	2	28	40	70
21	SU	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	31	40	77,5
22	COS	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	28	40	70
23	MG	3	3	4	4	2	3	3	2	4	2	30	40	75
24	ATS	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	30	40	75
25	RL	3	2	4	3	2	2	2	2	2	3	25	40	62,5
26	ASU	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	27	40	67,5
27	JN	3	2	4	4	2	3	3	2	4	2	29	40	72,5
28	AW	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	30	40	75
29	JRS	3	3	2	4	2	4	2	2	3	3	28	40	70
30	DMI	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	33	40	82,5
													Rata-rata	72,33

#### D. Tahap 4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif melalui kuesioner, observasi, dan refleksi (Widoyoko, 2017). Evaluasi dilakukan guna mendapatkan data kuantitatif terkait dengan hasil PKM setelah peserta mendapatkan semua sesi pelatihan (Creswell & Creswell, 2018). Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata peserta mulai memiliki pemahaman terkait dengan pembelajaran interaktif berbasis Canva serta peserta merasa percaya diri membuat media digital berbasis canva. Hal ini didukung dengan hasil post-test ditemukan adanya peningkatan secara kuantitatif sebesar 59,08% meningkat menjadi 72,33% seperti tergambar dari diagram berikut ini.



**Gambar 5.** Diagram peningkatan hasil pelatihan

#### E. Tahap 5. Keberlanjutan Program (*Sustainability*)

Dibentuk Komunitas Digital PKG Kasih Bunda yang programnya masuk dalam bagian Komunitas Belajar (Kombel) oleh setiap PAUD maupun TK untuk berbagi karya dan diskusi. Pendampingan daring dapat dilakukan untuk memaksimalkan pengetahuan digital guru. PKG akan menjadi lokasi magang mahasiswa Universitas Hein Namotemo. Rencana lanjutan berupa pelatihan 'Canva Level Intermediate' akan dilaksanakan tahun berikutnya.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru PKG PAUD TK Kasih Bunda Kecamatan Kao Utara" telah dilaksanakan dengan hasil yang sangat baik. Kegiatan ini mencakup lima tahapan utama: sosialisasi, pelatihan, penerapan, evaluasi, dan keberlanjutan (Caffarella & Daffron, 2013). Hasil pelaksanaan menunjukkan terdapat adanya peningkatan terhadap kompetensi guru PAUD/TK dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva, diantaranya: 1) Peningkatan Kompetensi Digital Guru; 2) Guru PAUD/TK mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan Canva, secara kuantitatif, literasi digital guru meningkat dari 59,08% (pre-test) menjadi 72,33% (post-test). Peningkatan ini menegaskan keberhasilan adopsi kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), di mana guru tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis (Mishra & Koehler, 2006). 3) Inovasi Media Pembelajaran. PKG Hati Bunda dapat menghasilkan produk media ajar digital, mencakup poster edukatif, flashcard, e-modul, dan video pembelajaran; 4) Terbentuknya Komunitas Digital Guru. Komunitas Digital PKG Kasih Bunda menjadi wadah kolaborasi dan berbagi hasil karya antar guru, mendukung pembelajaran digital berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan teori Wenger (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran profesional guru tumbuh optimal melalui partisipasi sosial dan berbagi praktik baik dalam sebuah komunitas praktisi; 5) Penguatan Kemitraan dan Dampak Sosial. Kegiatan ini memperkuat kemitraan universitas dan masyarakat, mendukung Tridharma Perguruan Tinggi serta SDGs Tujuan 4 (Pendidikan Berkualitas). Program ini berdampak pada peningkatan kreativitas guru dan kualitas pembelajaran anak usia dini; 6) Keberlanjutan Program. Mitra menunjukkan komitmen tinggi untuk melanjutkan kegiatan melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan daring. PKG Kasih Bunda kini menjadi pusat inovasi pembelajaran digital di Halmahera Utara.

Berdasarkan capaian tersebut, diperlukan adanya pengembangan pelatihan lanjutan, pendampingan berkelanjutan secara daring, serta penyediaan infrastruktur pendukung. Rekomendasi ini didasarkan pada prinsip Continuous Professional Development (CPD) atau Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan, yang menekankan bahwa kompetensi guru harus terus diperbarui seiring perkembangan teknologi agar tidak terjadi skill obsolescence atau kedaluwarsa keterampilan (Slameto, 2010). Oleh karena itu, monitoring, evaluasi, dan replikasi program ke lembaga PAUD/TK lain menjadi langkah strategis untuk menjadikan PKG Kasih Bunda sebagai pusat inovasi pembelajaran digital di Halmahera Utara.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh program Hibah PKM skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat Tahun 2025 dari Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Direktorat Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi. Oleh karena itu, tim PKM Universitas Hein Namotemo mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan finansial dan fasilitas yang diberikan sehingga memungkinkan terselesainya kegiatan PKM ini dengan baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bitto, N., & Masaong, A. K. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 4(1), 88–97. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.17376>
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1996). Implementing service learning in higher education. *Journal of*

- Higher Education*, 67(2), 221–239. <https://doi.org/10.1080/00221546.1996.11780257>
- Caffarella, R. S., & Daffron, S. R. (2013). *Planning programs for adult learners: A practical guide* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–19. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Garris, P. (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>
- Hapsari, G., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5, 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054
- Rahma Elvira Tanjung & Delsina Faiza. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. 7(2).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Schunk, D., Judith, M., & Pintrich, P. (2014). Pearson New International Edition. In *British Library Cataloguing-in-Publication Data*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E. Deborah L. Lowther, C. M. (2019). Instructional technology and media for learning. In *Pearson Education, Inc.,*.
- Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- United Nations. Sustainable Development Goals – Goal 4: Quality Education. New York: United Nations; 2015.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.
- Wenger, E. (2011). *Communities of practice: A brief introduction*. University of Oregon.