

---

## **OPTIMALISASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF ANAK USIA DINI DI PAUD KENANGA BANDUNG**

**Irfan Dwi Rahadianto<sup>1</sup>, Riksa Bela Sunda<sup>2</sup>, Nina Nursetia Ningrum<sup>3</sup>, Annisa Mayra Detrias<sup>4</sup>, Vatia Alya Risvani<sup>5</sup>, Carissa Astri Nur Utami<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Telkom

<sup>1</sup>[dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id) <sup>2</sup>[riksab@telkomuniversity.ac.id](mailto:riksab@telkomuniversity.ac.id)

<sup>3</sup>[ninanningrum@telkomuniversity.ac.id](mailto:ninanningrum@telkomuniversity.ac.id) <sup>4</sup>[annisamayradetrias@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:annisamayradetrias@student.telkomuniversity.ac.id)

<sup>5</sup>[vatiaalyarisvani@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:vatiaalyarisvani@student.telkomuniversity.ac.id)

<sup>6</sup>[carissaastrinurutami@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:carissaastrinurutami@student.telkomuniversity.ac.id)

---

### **Abstract**

*This community service program focused on optimizing Canva as a creative learning medium for early childhood education at PAUD Kenanga Bandung. The rapid development of digital technology requires early childhood educators to utilize creative, engaging, and developmentally appropriate visual learning media. However, the limited capacity of many early childhood teachers to design effective and user-friendly visual learning materials has become a major challenge, providing the primary rationale for implementing this program. Canva was selected as the proposed solution because it is a simple, practical, and accessible digital design platform that aligns with the instructional needs of early childhood education. The program was implemented using a participatory approach consisting of several stages: needs assessment of the partner institution, theoretical sessions on visual design principles for early childhood learning, hands-on training in the use of Canva, and mentoring in the development of creative learning media, including educational posters, visual activity worksheets, and thematic instructional materials. The participants consisted of teachers from PAUD Kenanga Bandung. The results demonstrated a significant improvement in teachers' understanding and practical skills in utilizing Canva as a creative learning medium. Participants were able to design more diverse, attractive, and developmentally appropriate visual learning materials that supported young children's cognitive development and creativity. Furthermore, the implementation of Canva-based visual media enhanced children's engagement in the learning process and contributed to a more enjoyable and interactive classroom environment. Overall, this community service program contributed to improving the quality of learning at PAUD Kenanga Bandung by strengthening teachers' visual communication competencies while promoting the sustainable integration of digital design technology into early childhood education.*

**Keywords:** *Canva, Creative Learning Media, Early Childhood Education, Preschool Education, Visual Literacy, Visual Communication Design.*

---

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada Optimalisasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini di PAUD Kenanga Bandung. Perkembangan teknologi digital menuntut pendidik anak usia dini untuk mampu memanfaatkan media visual yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun, masih terbatasnya kemampuan guru PAUD dalam merancang media pembelajaran visual yang efektif dan mudah digunakan menjadi latar belakang utama dilaksanakannya kegiatan ini. Canva dipilih sebagai solusi karena merupakan platform desain digital yang sederhana, aplikatif, dan relevan untuk kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif dengan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan mitra, pemberian materi teori mengenai prinsip visual pembelajaran anak usia dini, pelatihan praktik penggunaan Canva, serta pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran kreatif seperti poster edukatif, lembar aktivitas visual, dan materi pendukung pembelajaran tematik. Kegiatan ini melibatkan guru-guru PAUD Kenanga Bandung sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Guru mampu merancang media visual yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta kreativitas anak usia dini. Selain itu, penggunaan media visual berbasis Canva membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta mendukung suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Kenanga Bandung melalui penguatan kompetensi visual guru, sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi desain digital yang berkelanjutan dalam pendidikan anak usia dini.

**Keywords:** *Canva, Media Pembelajaran Kreatif, Anak Usia Dini, PAUD, Literasi Visual, Desain Komunikasi Visual.*

---

Submitted: 2026-06-15

Revised: 2026-06-25

Accepted: 2026-07-04

## Pendahuluan

PAUD Kenanga merupakan satuan pendidikan anak usia dini berstatus swasta yang berlokasi di Jalan Maleber Utara, Kelurahan Maleber, Kecamatan Andir, Kota Bandung. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan Kenanga telah beroperasi secara resmi sejak tahun 2006. PAUD Kenanga menyelenggarakan layanan pendidikan anak usia dini dengan tujuan mendukung tumbuh kembang anak pada aspek kognitif, sosial, emosional, motorik, dan kreativitas melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan data resmi Kementerian Pendidikan, PAUD Kenanga memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69759774 dan saat ini dipimpin oleh seorang kepala satuan PAUD yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan akademik maupun administrasi lembaga. Secara umum, PAUD Kenanga memiliki visi untuk mewujudkan anak usia dini yang sehat, ceria, berkarakter, dan kreatif, serta misi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada anak, dan mendorong pengembangan potensi anak secara holistik. Dalam pelaksanaannya, PAUD Kenanga didukung oleh struktur organisasi sederhana yang terdiri atas pembina yayasan, kepala satuan PAUD, pendidik/guru, serta tenaga kependidikan yang bekerja secara kolaboratif dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan pengasuhan anak. Meskipun memiliki keterbatasan sarana dan sumber daya, PAUD Kenanga terus berupaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan melalui berbagai bentuk pengembangan kompetensi guru dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.



Gambar 1 Kegiatan PAUD Kenanga

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat, PAUD Kenanga menjadi mitra yang relevan karena memiliki kebutuhan nyata dalam penguatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran visual kreatif berbasis digital. Karakteristik lembaga yang dekat dengan masyarakat serta komitmen pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadikan PAUD Kenanga sebagai mitra strategis untuk pelaksanaan program optimalisasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif anak usia dini.



Gambar 2 Peserta Didik SLBC Karya Bhakti

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat, PAUD Kenanga menjadi mitra yang relevan karena memiliki kebutuhan nyata dalam penguatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran visual kreatif berbasis digital. Karakteristik lembaga yang dekat dengan masyarakat serta komitmen pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadikan PAUD Kenanga sebagai mitra strategis untuk pelaksanaan program optimalisasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif anak usia dini.

1. Masalah yang Dihadapi Mitra Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak PAUD Kenanga Bandung, diperoleh beberapa permasalahan utama, antara lain: Terbatasnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran visual kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Minimnya pemanfaatan platform desain digital sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Kurangnya pemahaman guru terhadap prinsip visual pembelajaran anak usia dini, seperti pemilihan warna, bentuk, dan komposisi yang tepat. Keterbatasan sumber daya dan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik secara mandiri. Permasalahan tersebut berdampak pada kurang optimalnya stimulasi kreativitas dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.
2. Urgensi Kegiatan Kegiatan ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat pentingnya media visual dalam pembelajaran anak usia dini. Penguasaan keterampilan desain media pembelajaran berbasis Canva menjadi kebutuhan mendesak agar guru mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, optimalisasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dapat menjadi solusi praktis dan berkelanjutan bagi guru PAUD dalam menghadirkan materi pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan perangkat lunak desain profesional yang kompleks. Dengan demikian, kegiatan ini berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat literasi digital tenaga pendidik PAUD. Belum ada strategi branding yang konsisten.
3. Relevansi Kegiatan Kegiatan pengabdian ini relevan dengan kebutuhan nyata mitra serta sejalan dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam penerapan prinsip desain visual untuk pendidikan anak usia dini. Program ini juga mendukung pendekatan human centered design yang menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini selaras dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, penguatan kompetensi guru, serta pemanfaatan teknologi

- digital dalam dunia pendidikan. Relevansi kegiatan juga terlihat dari kontribusinya terhadap pengembangan kreativitas anak dan inovasi media pembelajaran berbasis visual.
4. Alasan Pelaksanaan Kegiatan Abdimas Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi, khususnya dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan desain visual kepada masyarakat pendidikan. Pemilihan Canva sebagai media pelatihan didasarkan pada kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan guru PAUD. Melalui pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan guru PAUD Kenanga Bandung memiliki kemampuan yang berkelanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.



**Gambar 3** Proses diskusi dengan mitra

Permasalahan utama yang dihadapi PAUD Kenanga Bandung berkaitan dengan keterbatasan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran visual kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang sederhana, sehingga potensi stimulasi kreativitas, literasi visual, dan keterlibatan anak belum berkembang secara optimal. Selain itu, rendahnya literasi digital guru dan minimnya pemanfaatan platform desain yang mudah diakses menyebabkan guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan kontekstual. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk program pelatihan dan pendampingan optimalisasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif anak usia dini.

Canva dipilih sebagai solusi utama karena merupakan platform desain digital yang ramah pengguna, mudah diakses, dan tidak memerlukan keahlian desain profesional, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik guru PAUD. Pemanfaatan Canva diharapkan mampu menjembatani keterbatasan kompetensi desain visual guru sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis dan berkelanjutan. Solusi yang ditawarkan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan berkelanjutan dengan beberapa tahapan kegiatan yang saling terintegrasi. Tahap awal diawali dengan analisis kebutuhan mitra untuk memetakan tingkat literasi digital guru, jenis media pembelajaran yang dibutuhkan, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang kontekstual dan relevan dengan kondisi PAUD Kenanga Bandung.

Tahap berikutnya adalah pemberian materi teori yang berfokus pada pemahaman prinsip dasar desain visual untuk anak usia dini, meliputi pemilihan warna, bentuk, tipografi sederhana, serta komposisi visual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan psikologis anak. Pemahaman ini penting agar guru tidak hanya mampu menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga memahami aspek pedagogis dan estetis dalam pembuatan media pembelajaran.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan praktik penggunaan Canva yang dirancang secara aplikatif. Guru dilatih secara langsung dalam membuat berbagai media pembelajaran kreatif, seperti poster edukatif, kartu aktivitas visual, lembar kerja tematik, dan materi pendukung pembelajaran berbasis gambar. Pelatihan ini menekankan pada proses learning by doing, sehingga peserta dapat langsung mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan, kegiatan ini dilengkapi dengan pendampingan intensif dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendampingan dilakukan dengan memberikan umpan balik terhadap hasil desain guru, membantu penyempurnaan visual, serta mendorong guru untuk berinovasi dan berkreasi secara mandiri.

Melalui pendampingan ini, guru diharapkan memiliki kepercayaan diri dan kemandirian dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Solusi yang ditawarkan juga mencakup penguatan kolaborasi antara guru dan orang tua melalui pemanfaatan media visual yang dihasilkan. Media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya digunakan di dalam kelas, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi visual antara sekolah dan orang tua, sehingga proses pembelajaran anak dapat didukung secara berkelanjutan di lingkungan rumah. Dengan demikian, solusi permasalahan yang dirancang dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga pada penguatan kapasitas pedagogis, literasi visual, dan pemanfaatan teknologi digital secara berkelanjutan. Implementasi solusi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Kenanga Bandung, menstimulasi kreativitas anak usia dini, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman

## Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mendukung optimalisasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif anak usia dini di PAUD Kenanga Bandung. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini dipilih agar proses pelatihan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mampu membangun kemandirian, keberlanjutan, dan rasa kepemilikan terhadap hasil kegiatan.

1. Pendekatan dan Desain Kegiatan Kegiatan ini menggunakan desain pelatihan dan pendampingan berkelanjutan (training and mentoring approach). Pelaksanaan kegiatan tidak berhenti pada pemberian materi, tetapi dilanjutkan dengan praktik langsung dan pendampingan agar kompetensi yang diperoleh dapat diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini relevan dengan karakteristik guru PAUD yang membutuhkan metode pembelajaran yang aplikatif, sederhana, dan kontekstual.
2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Metode pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu:
  - a. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan Tahap awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak PAUD Kenanga Bandung untuk menyepakati tujuan, jadwal, dan bentuk kegiatan. Pada tahap ini dilakukan observasi awal dan diskusi untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, tingkat literasi digital guru, serta jenis media pembelajaran yang selama ini digunakan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memetakan permasalahan mitra secara komprehensif sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.
  - b. Tahap Perancangan Materi Pelatihan Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun modul dan materi pelatihan yang meliputi pemahaman dasar tentang pembelajaran kreatif anak usia dini, prinsip desain visual yang sesuai untuk anak, serta pengenalan dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan disertai contoh visual agar mudah dipahami oleh peserta.

- c. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Teoretis Pelatihan dimulai dengan pemberian materi teori mengenai peran media visual dalam pembelajaran anak usia dini, karakteristik visual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta prinsip dasar desain komunikasi visual. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan konsep pemilihan warna, bentuk, tipografi, dan komposisi visual yang mendukung pembelajaran kreatif. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab untuk mendorong partisipasi aktif peserta.
  - d. Tahap Pelatihan Praktik Penggunaan Canva Setelah memahami materi teoretis, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan praktik penggunaan Canva. Peserta dilatih secara langsung mulai dari pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template, pengolahan elemen visual, hingga penyusunan media pembelajaran sederhana. Guru diarahkan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan tema yang sedang digunakan di kelas, seperti poster edukatif, kartu aktivitas, dan lembar kerja visual. Metode learning by doing diterapkan agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan Canva.
  - e. Tahap Pendampingan dan Implementasi Tahap pendampingan dilakukan untuk memastikan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan. Tim pengabdian memberikan bimbingan dan umpan balik terhadap hasil desain guru, membantu penyempurnaan media pembelajaran, serta mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas secara mandiri. Pendampingan dilakukan baik secara langsung maupun melalui komunikasi daring sesuai kebutuhan mitra.
  - f. Tahap Evaluasi dan Refleksi Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan kegiatan dan pencapaian tujuan program. Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi reflektif, serta penilaian terhadap hasil media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta. Refleksi bersama dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, serta potensi pengembangan kegiatan di masa mendatang.
3. Metode Evaluasi Keberhasilan Keberhasilan kegiatan diukur melalui beberapa indikator, antara lain peningkatan pemahaman guru terhadap prinsip desain visual pembelajaran anak usia dini, peningkatan keterampilan penggunaan Canva, serta kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran kreatif secara mandiri. Evaluasi juga mempertimbangkan tingkat partisipasi peserta dan keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran yang telah dibuat.
  4. Keberlanjutan Program Untuk menjamin keberlanjutan program, kegiatan ini mendorong guru PAUD Kenanga Bandung untuk terus memanfaatkan Canva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Tim pengabdian juga memberikan rekomendasi pengembangan lanjutan berupa pembaruan materi dan praktik berbagi antar guru. Dengan demikian, hasil kegiatan diharapkan tidak bersifat sementara, tetapi memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini.

### **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Canva bagi 10 Guru dan Staf PAUD Kenanga kota telah dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Jumat, 19 Juni 2026

Waktu : 09.00–12.00 WIB

Tempat : PAUD Kenanga Kota Bandung

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva bagi guru PAUD Kenanga Kota Bandung disusun secara fleksibel dengan menyesuaikan kesiapan dan ketersediaan waktu mitra, khususnya kepala sekolah, staf, dan guru, agar tidak mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan koordinasi dan komunikasi intensif dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu yang paling tepat berdasarkan jadwal akademik, beban kerja guru, serta agenda sekolah.

Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, pelatihan dijadwalkan pada waktu yang telah disepakati bersama sehingga seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan secara optimal tanpa mengurangi tanggung jawab mereka dalam mendampingi peserta didik. Selama pelatihan, para guru mengikuti berbagai sesi praktik yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan sarana pembuatan materi visual yang kreatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka dan fitur-fitur Canva, penggunaan template edukatif, teknik mendesain media pembelajaran, pembuatan poster dan materi publikasi sekolah, hingga praktik menyusun konten visual yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setiap sesi disertai pendampingan secara langsung sehingga peserta dapat berdiskusi, mencoba fitur-fitur Canva, dan memperoleh solusi atas kendala yang dihadapi selama proses desain. Seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama mitra dan berlangsung dengan lancar berkat partisipasi aktif seluruh peserta. Kegiatan diakhiri dengan presentasi hasil desain yang telah dibuat oleh peserta, sesi refleksi dan evaluasi, serta dokumentasi bersama antara tim pelaksana, kepala sekolah, staf, dan guru PAUD Kenanga Kota Bandung.

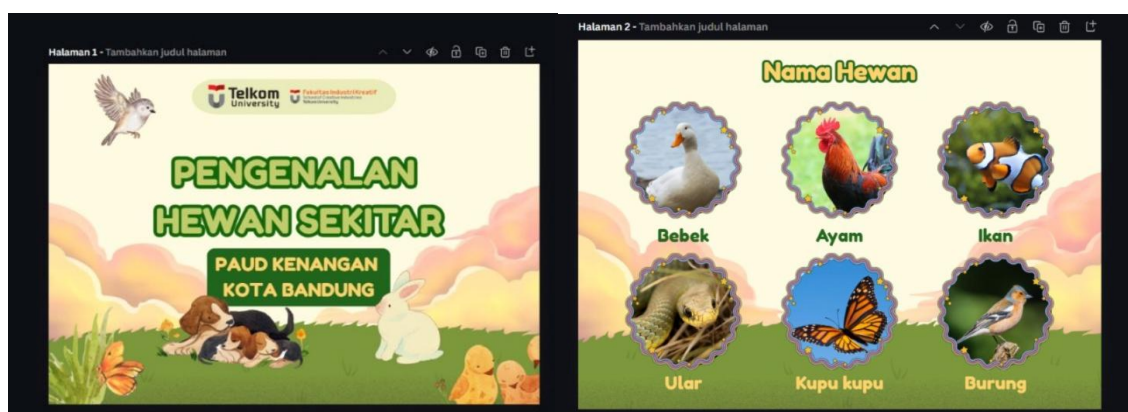
Selanjutnya, dokumentasi kegiatan dipublikasikan melalui media sosial sebagai bentuk diseminasi hasil pengabdian kepada masyarakat sekaligus sebagai upaya memperkenalkan praktik baik dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung inovasi pembelajaran di lingkungan PAUD.



**Gambar 4** Foto Kegiatan pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan dan Optimalisasi Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini di PAUD Kenanga Bandung memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, meliputi koordinasi dengan mitra, penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi Canva, pendampingan pembuatan media pembelajaran, serta evaluasi hasil karya peserta. Pada tahap awal pelatihan, sebagian besar guru telah mengenal Canva sebagai aplikasi desain grafis, namun pemanfaatannya masih terbatas pada pembuatan poster atau pamflet sederhana.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai berbagai fitur Canva yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan template pendidikan, elemen ilustrasi, ikon, animasi sederhana, pengaturan tipografi, kombinasi warna, hingga penyusunan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak usia dini. Melalui sesi praktik, setiap peserta berhasil menghasilkan berbagai produk media pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran di PAUD, antara lain kartu huruf dan angka, media pengenalan warna dan bentuk, lembar aktivitas anak, poster edukasi, jadwal kegiatan kelas, media bercerita bergambar, serta bahan presentasi pembelajaran. Produk-produk tersebut dirancang dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, kesesuaian warna, serta karakteristik perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini sehingga siap diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.



**Gambar 5** Hasil kegiatan abdimas Pelatihan canva (bahan ajar)

Hasil evaluasi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Canva secara mandiri. Guru tidak hanya mampu menggunakan berbagai fitur dasar, tetapi juga mulai menerapkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual dalam menyusun media pembelajaran yang lebih efektif, komunikatif, dan estetik. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, memecahkan permasalahan yang dihadapi, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari tim pelaksana.

Selain meningkatkan kompetensi individu guru, kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa kumpulan template media pembelajaran yang dapat digunakan kembali dan dikembangkan sesuai kebutuhan sekolah. Template tersebut menjadi aset digital bagi PAUD Kenanga Bandung untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien. Dengan adanya media yang lebih menarik, guru memiliki alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif anak selama proses belajar.

Dari sisi kelembagaan, pelatihan ini memperkuat budaya literasi digital di lingkungan PAUD Kenanga Bandung. Guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran sekaligus sebagai media komunikasi visual sekolah kepada orang tua dan masyarakat melalui berbagai platform digital. Dokumentasi hasil kegiatan dan karya peserta juga dipublikasikan melalui media sosial sekolah sebagai bentuk diseminasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta sebagai upaya memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengoptimalkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Keberhasilan tersebut

ditunjukkan melalui meningkatnya keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran, tersusunnya berbagai produk pembelajaran yang siap digunakan, serta tumbuhnya motivasi untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan PAUD Kenanga Bandung.

Hasil Kuesioner Mitra Sasaran

Nama Kegiatan: OPTIMALISASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF ANAK USIA DINI DI PAUD KENANGA BANDUNG

Jumlah Responden: 10

PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS	TOTAL
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat	0	0	0	2	8	10
Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	0	0	3	7	10
Materi atau kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	0	4	6	10
Mania memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	3	7	10
Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	0	0	10	10
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>38</b>	<b>50</b>
<b>Jumlah Masing-Masing (%)</b>	<b>0.0</b>	<b>0.0</b>	<b>0.0</b>	<b>24.0</b>	<b>76.0</b>	<b>100</b>
<b>Total Setuju + Sangat Setuju (%)</b>						<b>100.0</b>

Sangat Tidak Setuju; TS = Tidak Setuju; N = Netral; S = Setuju; SS = Sangat Setuju

**Gambar 6** Survey Kepuasan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

**Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul "Optimalisasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini di PAUD Kenanga Bandung" telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan, penyampaian materi, pelatihan praktik, serta pendampingan, para guru memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai prinsip-prinsip desain visual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, peserta juga mampu mengimplementasikan keterampilan tersebut dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mendukung proses pembelajaran yang aktif.

Keberhasilan program ini ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva secara mandiri, seperti poster edukatif, lembar aktivitas visual, media tematik, serta bahan ajar digital yang lebih variatif. Pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran, tetapi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama kegiatan belajar berlangsung.

Dengan demikian, penggunaan Canva menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini di era digital. Salah satu kelebihan utama dari kegiatan ini adalah penggunaan aplikasi Canva yang mudah diakses, tidak memerlukan kemampuan desain profesional, serta menyediakan berbagai fitur dan template yang sesuai untuk kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik juga memberikan kesempatan kepada guru untuk langsung mengembangkan produk pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Selain meningkatkan literasi digital pendidik, kegiatan ini turut memperkuat kemampuan guru dalam mengembangkan media visual yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan prinsip Desain Komunikasi Visual dalam konteks pendidikan.

Ke depan, program ini diharapkan dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan yang tidak hanya berfokus pada Canva, tetapi juga mengintegrasikan berbagai teknologi pembelajaran digital

lainnya, seperti pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), media interaktif, animasi sederhana, serta platform pembelajaran digital yang mendukung kreativitas guru. Pendampingan berkelanjutan juga perlu dilakukan agar guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang semakin inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, model pelatihan ini berpotensi direplikasi pada lembaga PAUD lainnya sebagai upaya memperluas peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak usia dini.

### Daftar Pustaka

- Alfiyanah, L. & Nadhirah, Y. (2024). Analisis Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita di Sekolah Khusus (SKh) Negeri 2 Kota Serang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. 10(4): 234-242
- Marhaeni, A., dkk. (2022). Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai. *Jurnal Tematik*, 8(2). <https://ojs.unm.ac.id/tematik/article/view/27550>
- Lazar, F. (2020). Pentingnya Pendidikan Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *JKPM: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 12(2): 99-115 DOI: <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.512>
- Siregar, R., & Kardiyanthi, N. (2019). Pengaruh terapi aktivitas mewarnai terhadap perkembangan motorik halus anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Kesehatan STIKes PHI*, 6(1). <https://jurnal.stikesphi.ac.id/index.php/Kesehatan/article/view/250>
- Yasjulia, R. (2024). Filosofi Pendidikan Inklusi Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Menuju Merdeka Belajar. Program Studi PPG Prajabatan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pendidikan dan Bahasa, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Zuraidah., dkk. (2023). *Upaya peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai dengan pendekatan participatory action research (PAR)*. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), xxx-xxx. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/579>