

**NASKAH ORISINAL**

# Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Canva

Sarwosri\* | Siti Rochimah | Umi Laili Yuhana | Daniel Oranova | Rizky Januar Akbar | Bintang Nuralamsyah

Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

**Korespondensi**

\*Sarwosri, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: sarwosri@its.ac.id

**Alamat**

Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

**Abstrak**

Pada era modern ini, teknologi menjadi salah satu peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan teknologi menjadi kemampuan yang harus dimiliki berbagai lapisan masyarakat, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Semua tingkat pendidikan terdampak arus perkembangan teknologi, bahkan mencapai tingkat pendidikan anak usia dini. Melihat urgensi ini, penting bagi guru PAUD untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu pemanfaatan teknologi adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang interaktif menggunakan Canva. Dengan memiliki kemampuan ini, diharapkan kualitas kegiatan belajar mengajar akan meningkat, mengingat metode belajar yang interaktif dan menarik menjadi salah satu kunci kesuksesan dari proses belajar anak pada usia dini. Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak mengadakan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan adalah 19 orang. Pelatihan dilakukan secara luring bertempat di Laboratorium Algoritma dan Pemrograman 2, Departemen Teknik Informatika ITS. Materi pelatihan yang diberikan meliputi pengenalan desain grafis dan canva, pembuatan kolase foto, pembuatan poster acara, dan pembuatan jadwal piket kelas. Pengabdian ini berhasil dilakukan dan dapat menjadi bentuk kontribusi ITS terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

**Kata Kunci:**

Canva, Desain Grafis, Interaktif, Media Pembelajaran, Pelatihan

## 1.1 | Latar Belakang

Teknologi telah berkembang pesat dan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan. Digitalisasi memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui komputer atau ponsel pintar, sehingga memahami teknologi sangat penting untuk mengembangkan teknologi lebih lanjut yang bermanfaat. Dalam dunia pendidikan modern, keahlian dalam teknologi dapat menjadi sangat penting. Teknologi telah menjadi bagian utama dalam kehidupan sehari-hari, merubah cara kita belajar, bekerja, dan berinteraksi di era modern. Oleh karena itu, memahami dan menguasai teknologi bukanlah kebutuhan semata, tetapi sebuah keharusan.

Tenaga pendidik yang mahir menggunakan teknologi menjadi salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam keberhasilan pendidikan. Kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi guna menunjang pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, tetapi juga membuka peluang untuk kreativitas dan inovasi dalam pendidikan. Guru dengan kompetensi teknologi yang baik dapat membantu siswa menghadapi tantangan dan peluang dalam dunia digital yang berkembang pesat. Namun, di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD), guru seringkali mengalami kesulitan mengikuti perkembangan tren teknologi yang ada. Oleh karena itu, pemerintah Kota Surabaya mendorong guru PAUD untuk mengikuti pelatihan guna meningkatkan kompetensi mereka sebagai pendidik.

ITS merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terbaik di Indonesia. ITS tidak hanya berfokus pada pendidikan dan penelitian, tetapi juga pada pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian masyarakat diharapkan dapat menjadi kontribusi ITS bagi pendidikan khususnya bagi pelajar dan generasi muda lainnya. Dengan memberikan pelatihan yang relevan, ITS membantu memastikan bahwa kemampuan yang dimiliki para guru tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik, para siswa dapat terbiasa dan terampil dalam memanfaatkan teknologi secara efektif.

## 1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Konsep kegiatan yang dilaksanakan adalah pembelajaran dalam bentuk pelatihan. Pelatihan ini membutuhkan modul yang relevan dan terbaru. Modul berisi tahap persiapan, pendahuluan, pembuatan kolase foto, pembuatan poster, dan pembuatan jadwal piket kelas. Pelatihan ini dilaksanakan secara luring dengan jumlah peserta sejumlah 19. Selama sesi pelatihan peserta cukup aktif bertanya dan mengikuti semua arahan pemateri. Peserta juga mengerjakan studi kasus yang diberikan. Selain itu, akan diberikan tugas yang dikerjakan selama atau setelah acara pelatihan untuk mengetahui kompetensi dari peserta pelatihan. Ketercapaian kompetensi yang dituju akan diketahui setelah tugas dihasilkan.

## 1.3 | Target Luaran

Terdapat beberapa target luaran dalam pengabdian masyarakat, meliputi:

1. Modul pelatihan berisi hal-hal dasar yang diperlukan ketika memulai penggunaan Canva sampai ke detail pembuatan media pembelajaran. Modul dilengkapi dengan gambar untuk memudahkan penyampaian materi.
2. Modul pelatihan yang ada akan didaftarkan supaya terlindungi. Perlindungan ini akan dijamin oleh HKI yang didapatkan melalui hukum terkait yang melingkupi.
3. Hasil pelatihan akan dipublikasikan ke media massa. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban pelaksana. Hasil pelatihan akan dilaporkan melalui artikel pada jurnal pengabdian masyarakat.

## 2 | TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 | Desain Grafis

Desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang penting dalam pembuatan media belajar interaktif, khususnya bagi anak usia dini. Desain grafis didefinisikan sebagai implementasi dari keterampilan seni dan komunikasi yang dapat digunakan untuk kebutuhan bisnis dan industri<sup>[1]</sup>. Desain grafis biasanya diterapkan pada berbagai media cetak seperti, buku, poster, brosur, majalah, dan media lainnya. Namun seiring perkembangan, desain grafis kini memainkan peran penting dalam berbagai industri, desain grafis juga diterapkan pada media elektronik atau disebut juga sebagai desain multimedia<sup>[2]</sup>. Begitu pula

dalam industri pendidikan, desain grafis menjadi pemeran penting sebagai alat penunjang komunikasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Maka daripada itu, tenaga pendidik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis serta mengimplementasikannya dalam media pembelajaran, sehingga kualitas belajar-mengajar meningkat<sup>[2]</sup>.

## 2.2 | Canva

Canva adalah *platform* desain dan komunikasi visual *online* dengan misi utamanya adalah memberdayakan dan memberikan kemudahan bagi semua orang untuk mendesain apa saja dan mempublikasikannya di mana saja. Sejak diluncurkan tahun 2013, Canva memiliki lebih dari 130 juta pengguna, menjadikan Canva sebagai salah satu *platform* desain terpopuler di dunia<sup>[3]</sup>. Populernya Canva didukung karena kemampuannya menyediakan berbagai macam jenis kebutuhan desain, seperti dokumen, presentasi, video, poster, konten media sosial, dan masih banyak lagi. Canva yang dapat diakses via *website* maupun aplikasi, pada perangkat *mobile* maupun *desktop* memudahkan pengguna mengaksesnya. Canva dapat digunakan secara gratis, tersedia juga versi berbayar yang menawarkan fitur lebih lengkap.

## 2.3 | Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran terdiri dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Secara harfiah, media diartikan sebagai perantara atau pengantar, sebagai sarana komunikasi antar dua atau lebih pihak. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara, perbuatan, upaya, dan proses menjadikan belajar<sup>[4]</sup>. Sehingga, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh pengirim (dalam kasus ini adalah guru atau tenaga pendidik) kepada penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat untuk belajar<sup>[5]</sup>. Di jaman modern, media pembelajaran mengalami banyak sekali perkembangan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan jenis media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media tersebut, sehingga keduanya saling mempengaruhi dan memberikan dampak satu sama lain dalam proses penyampaian materi pembelajaran<sup>[6]</sup>.

## 2.4 | Pentingnya Media Pembelajaran Interaktif dalam Peningkatan Pemahaman

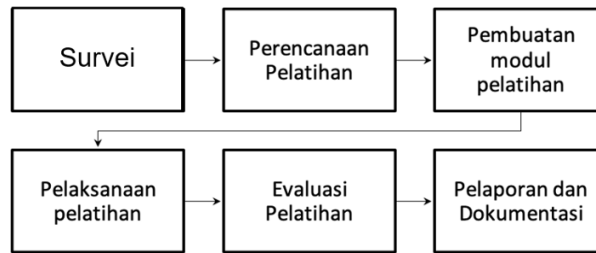
Usia dini merupakan fase kritis bagi seorang anak karena pada periode ini otak anak mulai mengalami sebuah perubahan pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Masa anak usia dini disebut dengan masa emas (*golden age*), dimana seorang anak sangat mudah dalam mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual<sup>[7]</sup>. Melihat begitu krusialnya fase ini, pendidikan anak di usia dini menjadi sangat penting, khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak dan membantu proses pembelajaran agar kegiatan tersebut dapat diterima anak dengan cara yang mudah. Selain berdampak pada peningkatan pemahaman materi anak, media belajar interaktif juga mendukung kegiatan belajar yang kolaboratif, kreatif dan proaktif<sup>[8]</sup>.

## 2.5 | Pendidikan PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang sangat penting bagi anak-anak, karena pendidikan adalah jembatan penghubung anak dengan masa depannya<sup>[9]</sup>. Anak dapat berkembang secara fisik dan psikologis dengan adanya Pendidikan Anak Usia Dini. Guru yang dimiliki anak dalam pendidikannya juga memiliki peran yang penting untuk memfasilitasi dan membimbing perkembangan anak usia dini. Namun, pendidikan PAUD memiliki banyak tantangan atau kesulitan, salah satunya dalam bidang teknologi di era digital. Tidak semua guru PAUD memiliki kompetensi dan ketersediaan yang sama dalam menggunakan teknologi di dalam pembelajarannya<sup>[10]</sup>. Guru PAUD seringkali memerlukan pelatihan tambahan untuk dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka.

## 3 | METODE KEGIATAN

Metode yang akan digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini memiliki 6 tahapan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan agar kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan efektif dan efisien, sehingga mampu memberikan manfaat maksimal bagi para peserta.



**Gambar 1** Tahapan kegiatan pelatihan.

Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan survei dan studi literatur untuk mengetahui kondisi terkini dari Paguyuban Guru PAUD Surabaya melalui kunjungan ke lokasi terkait. Survei akan menghasilkan hal-hal yang dapat diolah nantinya dalam perencanaan pelatihan. Selanjutnya kegiatan perencanaan pelatihan yang ditujukan untuk merencanakan materi terkait yang akan diberikan. Pembuatan modul pelatihan berhubungan dengan kegiatan penulisan materi yang akan diberikan pada pelatihan dalam bentuk modul. Setelah modul telah dipersiapkan, selanjutnya akan dipersiapkan bahan presentasi untuk proses pelatihan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilakukan dalam tiga sesi. Pelatihan bertujuan untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam hal praktis dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, akan dilakukan evaluasi dari pelatihan yang telah dilakukan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari pelaksanaan pelatihan, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih baik. Tahap terakhir adalah pelaporan dan dokumentasi. Pelaporan dan dokumentasi dilakukan untuk membuat laporan dan dokumentasi kegiatan yang dilakukan. Rincian setiap proses pada Gambar (1) dijelaskan pada Tabel 1.

**Tabel 1** Rincian Tahapan Kegiatan Pelatihan

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Rincian	Target
1	Survei			
	a. Survei kondisi dan keadaan guru-guru PAUD	Untuk mengetahui kondisi terkini di guru-guru PAUD sehingga pelatihan dapat disesuaikan dengan kondisi atau keadaan yang sebenarnya	Melakukan kunjungan ke lokasi dan wawancara dengan beberapa guru untuk mengetahui keadaan terkini	Mendapatkan analisa data mengenai kondisi terkait
	b. Studi literatur terkait perkembangan TIK sebagai bahan pelatihan	Untuk mengetahui tren perkembangan ilmu pengetahuan untuk pelatihan	Melakukan pencarian artikel, literatur, dan berita terkini terkait topik pelatihan yang diusulkan..	Mendapatkan analisa perkembangan tren ilmu pengetahuan untuk pelatihan khususnya yang berhubungan dengan pengembangan website.
2	Perencanaan Pelatihan	Untuk menyusun rencana pelatihan yang komprehensif dan sistematis agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang diharapkan	Mengidentifikasi kebutuhan pelatihan sesuai hasil survei dan studi literatur, menyusun jadwal dan materi pelatihan, dan merancang metode evaluasi pelatihan	Mendapatkan rencana pelatihan yang detail dan terstruktur
3	Pembuatan Modul Pelatihan	Untuk membuat modul pelatihan	Membuat modul untuk pelatihan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan	Mendapatkan dokumen modul pelatihan
4	Pelaksanaan Pelatihan	Untuk melaksanakan pelatihan	Melakukan proses pelatihan kepada peserta didik	Pelatihan peserta didik untuk peningkatan kompetensi
5	Evaluasi Pelatihan	Untuk menganalisis kekurangan dari pengabdian yang dilakukan	Memberikan kuesioner dan tugas kepada peserta Menganalisa tugas dan hasil kuesioner	Mendapatkan data respons dari peserta pelatihan Mendapatkan penilaian dari program pelatihan yang dilakukan
6	Pelaporan dan Dokumentasi	Untuk mendokumentasikan dan melaporkan pengembangan aplikasi yang dilakukan	Melakukan penulisan laporan kemajuan, laporan akhir, dan laporan keuangan	Mendapatkan dokumen laporan

## 4 | HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan kegiatan yang telah dirancang. Tabel ?? menunjukkan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan yang mengikuti tahapan kegiatan pengabdian masyarakat.

**Tabel 2** Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan		Bulan															
			1				2				3							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Survei	Survei	✓	✓	✓	✓												
		Studi Literatur	✓	✓	✓	✓												
2	Perencanaan Pelatihan	Perencanaan Pelatihan					✓	✓	✓	✓								
		Pembuatan kerangka modul					✓	✓	✓	✓								
3	Pembuatan Modul Pelatihan	Pembuatan Modul 1 Pelatihan					✓	✓	✓	✓								
		Pembuatan Modul 2 Pelatihan					✓	✓	✓	✓								
		Presentasi Modul Pelatihan					✓	✓	✓	✓								
		Pelaksanaan Pelatihan Sesi 1					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Pelaksanaan Pelatihan	Pelaksanaan Pelatihan Sesi 2					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		Pelaksanaan Pelatihan Sesi 3					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		Evaluasi Pelatihan					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Evaluasi Pelatihan	Evaluasi Pelatihan					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Pelaporan dan Dokumentasi	Pelaporan dan Dokumentasi													✓	✓	✓	✓

Berdasarkan jadwal pelaksanaan kegiatan tersebut, berikut ini *output* dari setiap kegiatan yang mengacu pada Tabel rincian kegiatan yang telah dijabarkan.

### 1. Survei

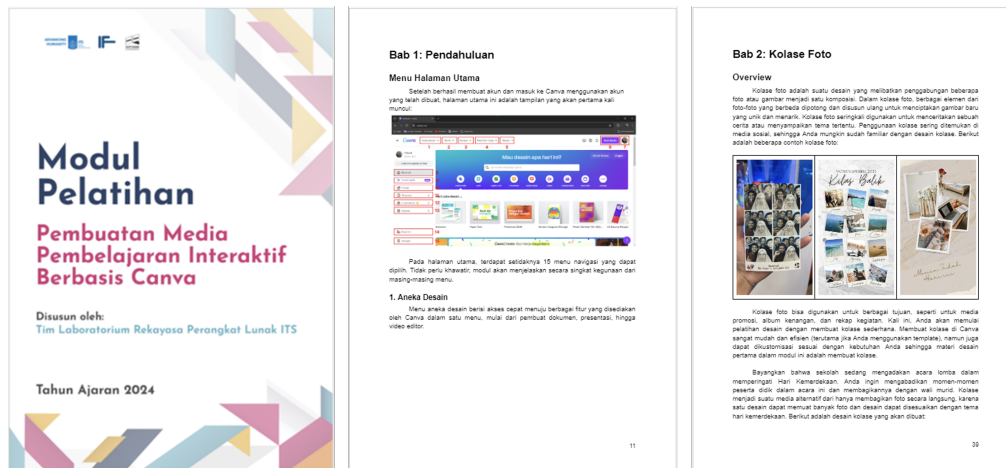
Kegiatan survei terbagi menjadi dua yakni kegiatan survei itu sendiri dan studi literatur. Kegiatan survei ini dilakukan dengan mengunjungi lokasi untuk mengetahui kondisi terkini dari Paguyuban Guru PAUD Surabaya. Pihak pengabdian dan mitra berdiskusi tentang kebutuhan konten pembelajaran. Dari hasil survei dan diskusi, didapatkan kesimpulan mengenai topik pelatihan yang akan dibawakan yaitu Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil diskusi, disepakati bahwa materi yang akan dibawakan selama pelatihan meliputi pembuatan poster, kolase foto, dan jadwal piket kelas serta Canva sebagai sarana pembuatan media. Setelah itu, dipilih hari dan waktu pelaksanaan yang sesuai dengan keadaan target peserta agar peserta dapat mendapatkan ilmu dengan maksimal.

### 2. Pembuatan Modul Pelatihan

Modul pelatihan dibuat berdasarkan hasil survei. Tujuan yang diharapkan yaitu terbentuknya modul sebagai salah satu luaran kegiatan pelatihan yang dapat diberikan kepada peserta. Pembuatan modul terlaksana dengan baik dengan didapatkan hasil berupa modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Modul dibuat dengan memperhatikan tingkat kompleksitas materi dan target pelatihan. Pembuatan modul ini mengacu pada berbagai sumber, khususnya media belajar yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran di PAUD serta fitur-fitur pada Canva sebagai sarana membangun media pembelajaran. Modul pelatihan terbagi atas beberapa bagian, yakni tahap persiapan, pendahuluan, kolase foto, poster acara, dan jadwal piket kelas. Pada bagian persiapan berisi retrospeksi, alasan penggunaan Canva, dan pembuatan akun Canva. Pada bagian pendahuluan menjelaskan bagian-bagian umum dan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan pada Canva. Pada ketiga bagian tentang kolase foto, poster acara, dan jadwal piket kelas menjelaskan langkah-langkah pembuatan masing-masing produk dengan menggunakan fitur-fitur pada Canva dengan lebih detail.

### 3. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada Kamis, 27 Juni 2024 pada pukul 08.00 hingga 13.00 WIB secara luring bertempat di Laboratorium Pemrograman 2, Teknik Informatika ITS. Jumlah peserta yang mengikuti adalah 19 orang. Pada



**Gambar 2** Contoh potongan modul pelatihan.

pelaksanaan kegiatan, hasil atau luaran yang didapatkan adalah kepehaman peserta pelatihan dan bertambahnya kompetensi peserta dalam penggunaan fitur-fitur di Canva dan menguji kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Indikator kepehaman peserta yakni keberhasilan peserta mengerjakan setiap sesi materi dimana tiap peserta berhasil mengimplementasikan fitur yang ada dan pada akhir sesi berhasil membuat produk digital sesuai dengan kreativitas peserta.



**Gambar 3** Pembukaan kegiatan pelatihan.

#### 4. Evaluasi Pelatihan

Sebelum dilakukan penyampaian materi pelatihan, penyelenggara melakukan penguraian acara pelatihan sebelum hari penyelenggaraan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pelatihan. Setelah setiap hari pelaksanaan berhasil dilakukan, panitia penyelenggara akan melakukan evaluasi terhadap berbagai kekurangan agar penyampaian dan tujuan dapat dilakukan dengan maksimal. Evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan dilakukan diakhir rangkaian sesi materi. Media evaluasi yang digunakan adalah *Google Form*. Setiap peserta mengisi kuesioner sebanyak satu kali.

Total isian yang didapatkan adalah 14. Kuesioner terbagi menjadi tiga bagian atau aspek, yakni aspek waktu pembelajaran, pengajar, dan materi. Setiap aspek terdiri atas beberapa pernyataan dengan jawaban berupa skala nilai 1-3. Penilaian dilakukan dengan rentang 1-3, dengan angka 1 menunjukkan sikap kurang setuju, angka 2 menunjukkan sikap setuju dan angka 3 menunjukkan sikap sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Tabel 3 menunjukkan hasil rata-rata penilaian peserta terhadap pelaksanaan pelatihan sebesar 2,95 (skala 1-3).





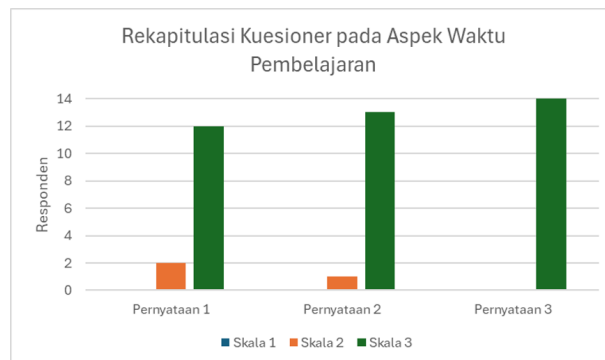
**Gambar 4** Kondisi selama pelaksanaan pelatihan.

**Tabel 3** Rata-rata Nilai *Feedback* Peserta Pelatihan

	Aspek											
	Waktu Pembelajaran			Pengajar					Materi			
Pernyataan ke-N tiap aspek	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Rata-rata nilai per pernyataan	2,86	2,93	3,00	2,93	3,00	3,00	3,00	2,86	2,93	2,93	3,00	3,00
<b>Rata-rata nilai per aspek</b>	<b>2,93</b>			<b>2,96</b>					<b>2,97</b>			
<b>Rata-rata nilai keseluruhan</b>	<b>2,95</b>											

(a) Aspek Waktu Pembelajaran

Pada aspek waktu pembelajaran digunakan tiga pernyataan untuk menilai tingkat kepuasan peserta pelatihan. Pernyataan pertama adalah “*Waktu pembelajaran sudah sesuai dengan jadwal yang ditentukan*”. Pernyataan kedua adalah “*Durasi tiap sesi mencukupi untuk materi yang disampaikan*”. Pernyataan ketiga adalah “*Waktu digunakan secara efektif selama sesi pelatihan*”. Rata-rata nilai yang didapatkan dari masing-masing pernyataan 1, 2, dan 3 berturut-turut adalah 2,86, 2,93, dan 3,00. Sedangkan rata-rata nilai keseluruhan untuk aspek waktu pembelajaran didapatkan sebesar 2,93. Angka rata-rata pada aspek waktu pembelajaran yang didapatkan pada Tabel 3 didapatkan setelah mengolah hasil kuesioner dengan rincian yang dijelaskan pada Gambar (5).

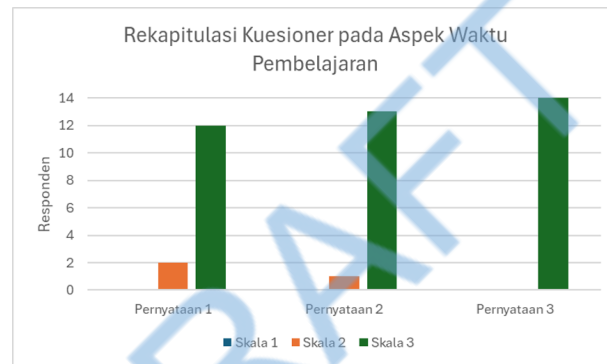


**Gambar 5** Rekapitulasi Kuesioner pada Aspek Waktu Pembelajaran.

Berdasarkan Gambar (5), ditampilkan hasil penilaian responden terhadap masing-masing pernyataan pada aspek waktu pembelajaran. Pada pernyataan pertama, didapatkan 12 responden memberikan nilai 3, 2 responden memberikan nilai 2, dan tidak ada responden memberikan nilai 1. Pada pernyataan kedua, didapatkan 13 responden memberikan nilai 3, 1 responden memberikan nilai 2, dan tidak ada responden memberikan nilai 1. Pada pernyataan ketiga, didapatkan 1 responden memberikan nilai 3 dan tidak ada responden memberikan nilai 1 atau 2.

(b) Aspek Pengajar

Pada aspek pengajar digunakan lima pernyataan untuk menilai tingkat kepuasan peserta pelatihan. Pernyataan pertama adalah “*Pengajar memiliki pengetahuan yang memadai dan menguasai materi yang dibawakan*”. Pernyataan kedua adalah “*Pengajar mampu menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dimengerti*”. Pernyataan ketiga adalah “*Pengajar memberikan waktu yang cukup untuk diskusi dan tanya jawab*”. Pernyataan keempat adalah “*Pengajar andal dan responsif membantu peserta yang kesulitan*”. Pernyataan kelima adalah “*Pengajar menyampaikan materi dengan interaktif dan menarik*”. Rata-rata nilai yang didapatkan dari masing-masing pernyataan 1, 2, 3, 4 dan 5 berturut-turut adalah 2,93, 3,00, 3,00, 3,00, dan 2,86. Sedangkan rata-rata nilai keseluruhan untuk aspek pengajar didapatkan sebesar 2,96. Angka rata-rata pada aspek pengajar yang didapatkan pada Tabel 3 didapatkan setelah mengolah hasil kuesioner dengan rincian yang dijelaskan pada Gambar (6).



**Gambar 6** Rekapitulasi Kuesioner pada Aspek Pengajar.

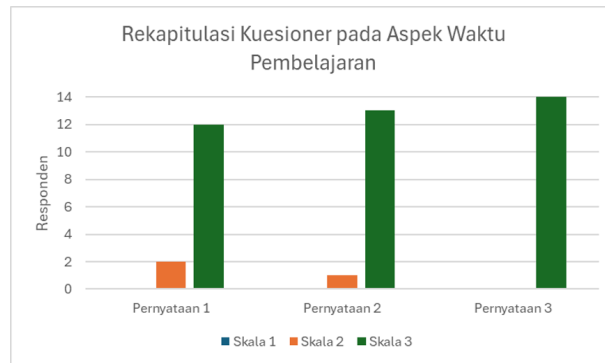
Berdasarkan Gambar (6), ditampilkan hasil penilaian responden terhadap masing-masing pernyataan pada aspek pengajar. Pada pernyataan pertama, didapatkan 13 responden memberikan nilai 3, 1 responden memberikan nilai 2, dan tidak ada responden memberikan nilai 1. Pada pernyataan kedua, ketiga, dan keempat, didapatkan 14 responden memberikan nilai 3, dan tidak ada responden memberikan nilai 1 atau 2. Pada pernyataan kelima, didapatkan 12 responden memberikan nilai 3, 2 responden memberikan nilai 2, dan tidak ada responden memberikan nilai 1.

(c) Aspek Materi

Pada aspek materi digunakan empat pernyataan untuk menilai tingkat kepuasan peserta pelatihan. Pernyataan pertama adalah “*Materi yang disampaikan sesuai dengan harapan*”. Pernyataan kedua adalah “*Materi yang disusun relevan dengan kebutuhan dan kesibukan anda*”. Pernyataan ketiga adalah “*Materi disusun secara runtut, sistematis dan mudah dipahami*”. Pernyataan keempat adalah “*Materi disusun secara lengkap, detail dan komprehensif*”. Rata-rata nilai yang didapatkan dari masing-masing pernyataan 1, 2, 3, dan 4 berturut-turut adalah 2,93, 2,93, 3,00, dan 3,00. Sedangkan rata-rata nilai keseluruhan untuk aspek materi didapatkan sebesar 2,97. Angka rata-rata pada aspek materi yang didapatkan pada Tabel 3 didapatkan setelah mengolah hasil kuesioner dengan rincian yang dijelaskan pada Gambar (7).

Berdasarkan Gambar (7), ditampilkan hasil penilaian responden terhadap masing-masing pernyataan pada aspek materi. Pada pernyataan pertama dan kedua, didapatkan 13 responden memberikan nilai 3, 1 responden memberikan nilai 2, dan tidak ada responden memberikan nilai 1. Pada pernyataan ketiga dan keempat, didapatkan 14 responden memberikan nilai 3, dan tidak ada responden memberikan nilai 1 atau 2.





**Gambar 7** Rekapitulasi Kuesioner pada Aspek Materi.

## 5. Dokumentasi dan Pelaporan

Pada setiap pertemuan terdapat dokumentasi kegiatan berupa foto kegiatan maupun *recording* setiap pertemuan. Selain itu akan dilakukan pelaporan dalam bentuk laporan akhir, Artikel Ilmiah, dan publikasi melalui *platform* berita.

## 5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini berlangsung dengan sangat baik. Seluruh rencana yang telah dijadwalkan berhasil dilaksanakan dengan tepat waktu dan tanpa hambatan. Mulai dari tahap survei kepada pihak terkait, perencanaan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, hingga pembuatan dokumentasi dan laporan, semuanya berjalan lancar. Berdasarkan keseluruhan proses pelaksanaan pengabdian ini, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Proses pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar tanpa ada kendala dengan jumlah peserta sebanyak 19 orang.
2. Pelaksanaan pelatihan dilakukan tiga sesi yaitu tahap Pelatihan Sesi 1, Sesi 2, dan Sesi 3.
3. Antusiasme peserta sangat tinggi, yang terlihat dari keikutsertaan mereka secara aktif dalam mengikuti seluruh sesi pelatihan, dan kepuasan peserta terhadap keseluruhan pelatihan.
4. Peserta pelatihan sangat puas dengan pelaksanaan pelatihan, baik itu dari segi materi, pengajar, maupun waktu pembelajaran. Tingkat kepuasan ini ditunjukkan dari rata-rata nilai secara keseluruhan yang mencapai angka 2,95 dari skala 1-3.

Dari pelaksanaan pengabdian masyarakat, ada beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas. Pertama, penting untuk mempersiapkan kemampuan komunikasi dengan baik agar penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih maksimal. Hal ini mencakup penarikan atensi peserta melalui teknik komunikasi yang efektif dan pemilihan kata yang tepat. Selain itu, memahami karakteristik target peserta juga sangat penting untuk memastikan materi yang disampaikan relevan dan menarik bagi peserta. Dengan demikian, pengabdian masyarakat di masa mendatang dapat mencapai hasil yang lebih optimal dan bermanfaat bagi seluruh peserta.

## 6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini didukung oleh departemen Teknik Informatika ITS, dan anggota Laboratorium RPL ITS Surabaya.

## Referensi

1. Suyanto M, et al. Aplikasi desain grafis untuk periklanan. Penerbit Andi; 2004.
2. Rochimah S, Akbar RJ, Oranova D, Yuhana UL, et al. Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya. *Sewagati* 2022;6(4):456–462.
3. Canva, What will you design today? : Canva makes it easy to create professional designs and to share or print them;. <https://www.canva.com/>.
4. Navastara DA, Suciati N, Faticah C, Tjandrasa H. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyusunan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada SDN Sutorejo I/240 Surabaya. *Sewagati* 2023;7(6):880–886.
5. Nurfadhillah S, Ulfah M, Nikmah SZ, Fitriyani D. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III 2021;.
6. Yanto DTP. Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 2019;19(1):75–82.
7. Uce L. The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 2017;1(2):77–92.
8. Irsyadillah NS, Putri RI, Wati S, Afriyanti SA, Haidlor M, Afandi A, et al. Efek Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *JECER (journal Of Early Childhood Education And Research)* 2022;3(1):10–16.
9. Sugiarto S. Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Muftadiin* 2021;7(01):185–201.
10. HIKMAH N. ANALISIS KEMAMPUAN GURU PAUD TERHADAP PEMBELAJARAN TIK DI TK NUR HIKMAH 2023;.

**Cara mengutip artikel ini:** Sarwosriosri, Rochimah, S., Yuhana, U.L., Oranova, D., Akbar, R.J.,Nuralamsy, B., (2025), Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Canva, *Sewagati*, 9(1):1–10, <https://doi.org/xx.xxxxx/xxxxxxxxxx.xxxx.xxxx>

DRAFT