

## Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Media Pembelajaran di RA Al-Fariq

Fauriatun Helmhiah<sup>1</sup>, Masitah Handayani<sup>2</sup>, Havid Syafwan<sup>3\*</sup>, Pristiyanilicia Putri<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Royal

<sup>3\*</sup>Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas

<sup>4</sup>Manajemen Ritel, Universitas Metamedia

<sup>1</sup>fauriatunh@gmail.com, <sup>2</sup>bungafairuz8212@gmail.com, <sup>3\*</sup>havid\_syafwan@yahoo.com, <sup>4</sup>pristiyanilicia@gmail.com

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah RA Al-Fariq Desa Sei Silau Timur Kecamatan Buntu Pane Kabupaten Asahan bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru-guru PAUD dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva, para guru dilatih untuk menggunakan fitur-fitur desain dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik yang ada pada aplikasi Canva tersebut. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru-guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar anak-anak. Rekomendasi untuk pelatihan lanjutan termasuk pengembangan pemahaman mendalam tentang Canva dan penggunaan aplikasi lain yang mendukung pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva, Sekolah RA AL-Fariq.

### Abstract

*The community service activity at RA Al-Fariq School in Sei Silau Timur Village, Buntu Pane Sub-district, Asahan Regency, addresses early childhood education (PAUD) teachers' challenges in providing interactive and effective teaching media. Through training on using the Canva application, the teachers were trained to utilize its design features to create engaging learning materials. The results of this activity showed that the teachers not only acquired new skills but were also motivated to enhance their creativity, which is expected to have a positive impact on the children's learning process. Recommendations for further training include developing an in-depth understanding of Canva and exploring other applications that support learning.*

**Keyword :** Training, Learning Media, Canva, RA AL-Fariq.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam membentuk kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak. Pada periode ini, anak-anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan indra mereka, sehingga media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak menjadi elemen penting untuk mendukung proses belajar. Dalam membantu proses pembelajaran ini, media visual yang dirancang dengan baik dapat membantu dan memotivasi anak-anak untuk lebih bersemangat dalam memahami berbagai konsep dasar seperti warna, bentuk, huruf, dan angka (Astriani & Alfahmum, 2020).

Namun sayangnya, dalam praktik sehari-hari, banyak guru-guru PAUD menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Media yang tersedia cenderung bersifat konvensional, seperti poster cetak atau buku-buku bergambar yang kadang kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tematik. Sementara itu, perkembangan teknologi informasi memberikan dampak besar di dunia pendidikan sehingga dapat menciptakan inovasi-inovasi dan kreasi baru yang lebih menarik bagi para siswa (Putri et al., 2024).

Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif. Fokus pada pengembangan keterampilan guru, pendekatan ini bertujuan untuk menggabungkan inovasi teknologi dengan proses pembelajaran di ruang kelas (Wulandari & Mudinillah, 2022). Adanya kolaborasi antar berbagai pihak dan generasi tentunya akan menciptakan pengembangan pengetahuan yang lebih modern dan memadai salah satunya dalam bidang Pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif (Insani et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Rusdiana et al., 2021) (Mahardika et al., 2021).

Salah satu aplikasi yang dapat mendukung inovasi dalam media pembelajaran adalah Canva. Sebagai platform desain yang mudah digunakan, Canva menawarkan berbagai fitur seperti template siap pakai, ilustrasi menarik, serta kemampuan untuk menyesuaikan desain sesuai kebutuhan (Fitriani et al., 2022). Dengan Canva, guru-guru dapat dengan cepat membuat media pembelajaran seperti flashcard, infografis, poster, presentasi, hingga video interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada kreativitas dan penyampaian materi yang relevan dengan dunia anak (Yuma et al., 2023) (Ayunia Lestari et al., 2022).

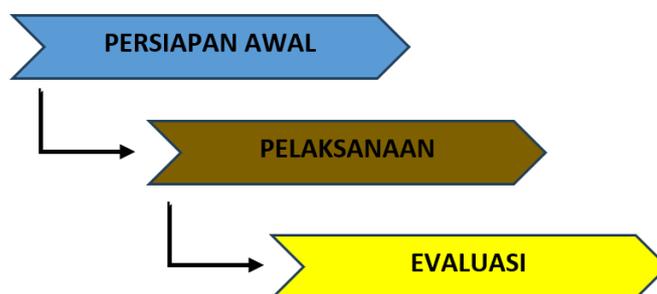
Namun, survei informal menunjukkan bahwa sebagian besar guru-guru PAUD belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Ketidaktahuan dan minimnya pengetahuan mengenai fitur dan potensi aplikasi ini, ditambah dengan keterbatasan waktu dan pelatihan, membuat teknologi ini kurang dimanfaatkan. Akibatnya, pembelajaran sering kali menjadi monoton dan kurang memotivasi, yang pada akhirnya dapat mengurangi antusiasme anak-anak untuk belajar. Walaupun demikian Aplikasi canva ini memiliki kekurangan dan kelebihannya (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama (Kemendagri) yang beralamat di Desa Sei Silau Timur Kecamatan Buntu Pane Kabupaten Asahan. Sekolah RA merupakan jenjang pendidikan formal yang ditujukan pada anak-anak berusia 4-6 tahun yang memiliki kurikulum yang lebih menekankan pada aspek agama, khususnya agama Islam. Dari hasil survei lokasi dan diskusi dengan pihak sekolah, para guru-guru di sekolah ini sangat membutuhkan kegiatan pelatihan-pelatihan dibidang pembelajaran ini dalam rangka meningkatkan kemampuan mereka dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak-anak didik mereka (Sarmimi et al., 2023).

Dengan adanya masalah ini, Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Royal berkolaborasi dengan universitas lainnya mencoba membuat kegiatan pelatihan bagi para guru-guru untuk memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran. Selain memberikan pengetahuan teknis, pelatihan ini juga bertujuan untuk membangun kreativitas guru-guru dalam menciptakan materi yang sesuai dengan kurikulum serta meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Dengan media pembelajaran yang lebih menarik, proses belajar mengajar diharapkan lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yaitu persiapan awal, pelaksanaan (sosialisasi dan praktik), serta evaluasi. Berikut detail alur kegiatan PKM yang disajikan dalam bentuk gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

### 1. Persiapan Awal

Pada tahapan awal ini tim PKM memastikan kesiapan materi, peserta, dan sarana pendukung untuk kelancaran kegiatan. Adapun beberapa tahapan persiapan awal ini antara lain:

- a. Identifikasi Kebutuhan:
  - Melakukan survei kebutuhan kepada guru-guru Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq terkait pemahaman awal tentang aplikasi Canva dan kendala yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran.
  - Mengumpulkan informasi terkait kurikulum dan jenis media pembelajaran yang relevan dengan anak usia dini.
- b. Penyusunan Materi dan Modul:
  - Membuat materi pelatihan berupa slide presentasi, video tutorial, dan panduan praktis penggunaan Canva.
  - Menyiapkan contoh media pembelajaran berupa pengenalan hewan-hewan.
- c. Koordinasi dan Logistik:
  - Menyusun jadwal kegiatan dan daftar peserta.
  - Menyiapkan peralatan, seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan alat tulis.
  - Membuka grup komunikasi (WhatsApp/Telegram) untuk koordinasi dengan peserta sebelum kegiatan dimulai.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Adapun pada tahapan pelaksanaan dibagi menjadi dua bagian utama: sosialisasi dan praktik langsung:

- a. Sosialisasi
 

Pemaparan Materi:

  - Menjelaskan pentingnya media pembelajaran visual dalam mendukung perkembangan anak usia dini.
  - Mengenalkan aplikasi Canva: fitur, manfaat, dan cara penggunaannya untuk mendukung pembelajaran di PAUD.
  - Memberikan contoh media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan relevan untuk PAUD (berupa pengenalan hewan-hewan).

Tanya Jawab:

  - Memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan, kendala, atau ide terkait desain media pembelajaran.
- b. Praktik Langsung
  - Membantu peserta membuat akun Canva (bagi yang belum punya akun) dan memahami antarmuka aplikasi.
  - Mendemonstrasikan cara memilih template dan menyesuaikannya.
  - Peserta mencoba membuat desain video pembelajaran sederhana

- Peserta didampingi oleh tim PKM untuk menyelesaikan desain mereka.
- Peserta mempresentasikan desain yang telah dibuat.
- Diskusi bersama untuk memberikan umpan balik dan saran perbaikan.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini, tim PKM melakukan penilaian mengenai keberhasilan kegiatan dan memberikan tindak lanjut diantaranya:

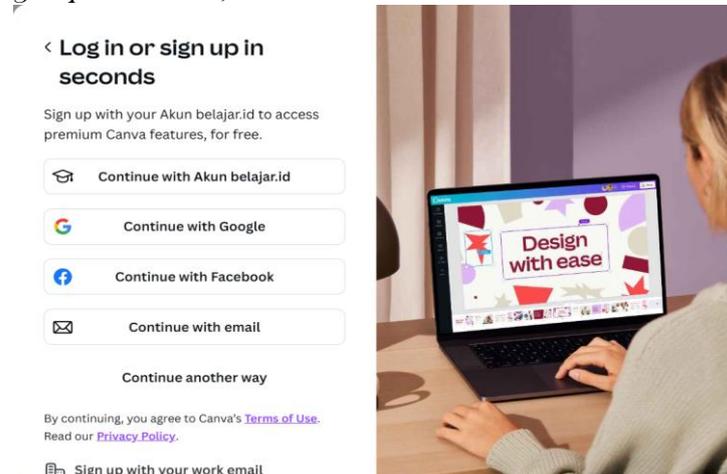
- Melakukan diskusi terbuka mengenai pengalaman peserta selama kegiatan, termasuk kesulitan yang dihadapi dan hal baru yang dipelajari.
- Pemateri memberikan masukan dan saran terhadap hasil desain yang sudah dibuat oleh para peserta
- Membentuk grup pendampingan untuk mendukung peserta jika mereka menghadapi kendala setelah pelatihan.
- Membagikan panduan tambahan berupa modul elektronik, file hasil proyek, atau tautan video tutorial untuk memperdalam keterampilan peserta.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq ini diawali dengan sambutan dan perkenalan dari ketua tim PKM dari Universitas royal berkaitan dengan rangkaian kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian dilanjutkan dengan sambutan dan perkenalan oleh pihak pimpinan sekolah. Setelah sambutan selesai kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai pentingnya media pembelajaran visual dalam mendukung perkembangan anak usia dini, dilanjutkan dengan penjelasan materi-materi mengenai pengenalan aplikasi Canva baik itu fitur-fitur, manfaat, dan cara penggunaannya untuk mendukung pembelajaran di PAUD, dan setelah itu para peserta diajak untuk mempraktekkan langsung penggunaan aplikasi Canva dengan membuat proyek desain sederhana berupa video pembelajaran pengenalan hewan-hewan.

Adapun tahapan awal dalam membuat proyek desain video pembelajaran pengenalan hewan-hewan adalah peserta diminta untuk membuat akun Canva masing-masing terlebih dahulu. Adapun langkah-langkahnya adalah (Ramdhan & Yusda, 2023):

1. Mengunjungi halaman website Canva yaitu [www.canva.com](http://www.canva.com)
2. Pilih *sign up* menuju Canva dengan menggunakan email, Google, atau Facebook
3. Jika *sign up* menggunakan email masukkan nama lengkap dan password
4. Jika *sign up* menggunakan Facebook atau Google, lakukan authorize access
5. Setelah proses *sign up* dilakukan, anda sudah memiliki akun Canva



Gambar 2. Tampilan Menu Login ke Canva

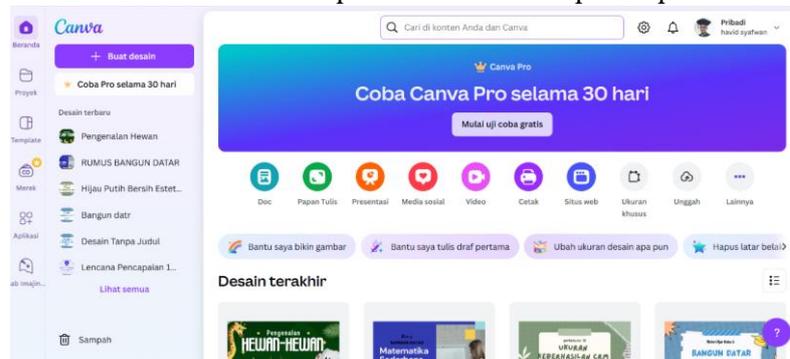
# Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 ; Nomor 2 ; Desember 2024 ; Page 106-113

DOI :

WEB : <https://ejournal.fuaslibsmidia.com/index.php/interaksi>

Setelah tahapan awal selesai (memiliki akun Canva), maka kita di arahkan menuju menu utama Canva, dimana pada menu utama ditampilkan template berupa desain Canva dengan berbagai macam desain sesuai dengan kebutuhan desain yang diinginkan seperti presentasi, dokumen, media sosial, video, logo, poster, dan lain-lain. Berikut ini tampilan menu utama pada aplikasi Canva:



Gambar 3. Tampilan Menu utama pada Canva

Pada kegiatan PKM ini dengan Judul “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Media Pembelajaran di RA Al-Fariq”, proyek atau contoh objek sederhana yang didemonstrasikan adalah berupa media pembelajaran video pengenalan hewan-hewan. Adapun langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat proyek baru dengan memilih template video: dengan cara menklik menu "video" di halaman utama Canva dan pilih ukuran "video (16:9)" untuk hasil yang kompatibel dengan layar proyektor atau monitor.
2. Memilih template video yang penuh warna dan menarik, atau gunakan slide kosong untuk mendesain dari awal.
3. Mendesain slide video dengan terlebih dahulu membuat slide pembuka (judul) dengan cara tambahkan teks seperti “Pengenalan Hewan-Hewan!” dengan font besar dan warna ceria, kemudian sisipkan ilustrasi hewan lucu (misalnya gajah, kelinci, badak, singa, dll) dari menu elemen, kemudian tambahkan animasi seperti "Fade In" atau "Bounce" untuk membuat teks dan gambar bergerak masuk.
4. Pada slide selanjutnya tambahkan slide pengenalan hewan, misalkan pada slide pertama berupa pengenalan hewan gajah dengan cara tambahkan gambar gajah, tambahkan teks gajah, tambahkan teks informasi mengenai ciri-ciri gajah, dan tambahkan suara gajah dengan cara mengunggah file suara dari sumber eksternal atau gunakan efek audio Canva. Kemudian tambahkan lagi slide pengenalan hewan singa, dan begitu seterusnya.
5. Setelah beberapa slide dibuat, kita bisa juga menambahkan slide interaktif (menebak hewan) dengan cara membuat slide yang berisi gambar potongan atau bagian dari seekor hewan (misalkan kakinya), kemudian tambahkan teks “Hewan apa ini?”. Kemudian sisipkan animasi “Click Animation” pada gambar hewan untuk memunculkan jawabannya ketika di klik.
6. Untuk slide terakhir, yaitu slide penutup tambahkan teks “Terimakasih!! Mari kita terus belajar tentang hewan-hewan lain!!”. Kemudian sisipkan animasi-animasi agar lebih menarik.
7. Menambahkan animasi dan transisi dimana pada animasi elemen klik elemen (teks, gambar, atau ikon) dan tambahkan animasi seperti "Pop", "Tumble", atau "Fade". Kemudian pada transisi antar slide kita klik tanda transisi di antara slide dan pilih transisi seperti "Slide", "Dissolve", atau "Circle Wipe" agar perpindahan lebih menarik.
8. Menambahkan suara dan musik dengan cara mengunggah suara hewan dengan cara mengklik menu unggahan dan kita unggah file suara hewan sesuai dengan pilihan hewan masing-masing, kemudian di drag file audio pada slide yang sesuai. Untuk menambah musik latar, pilihlah pada

# Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 ; Nomor 2 ; Desember 2024 ; Page 106-113

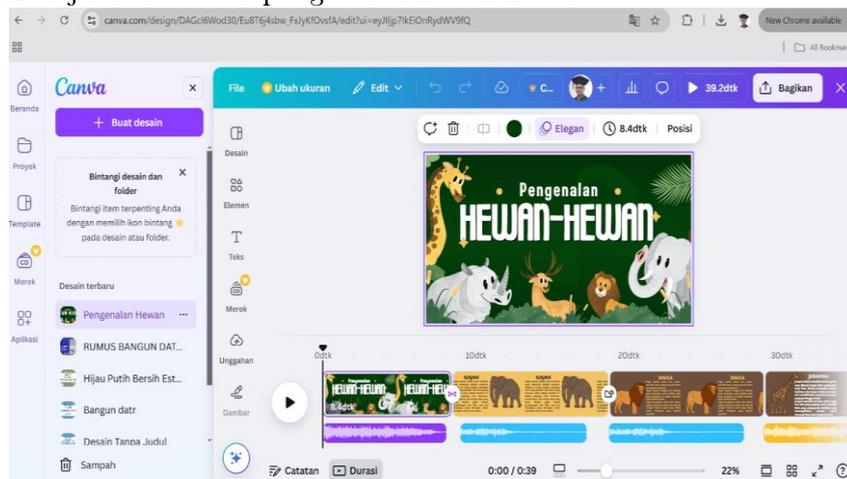
DOI :

WEB : <https://ejurnal.fuaslibsmidia.com/index.php/interaksi>

pustaka canva yang ada kemudian diatur volume musik agar tidak menutupi suara hewan nantinya.

9. Selanjutnya kita meninjau dan mengedit video dengan cara mengklik tombol "Play" untuk memutar seluruh video dan perhatikan sinkronisasi animasi, transisi, dan audio. Kemudian edit jika perlu dimana pastikan semua elemen berada pada tempat yang sesuai dan terlihat rapi.
10. Langkah selanjutnya menyimpan dan mengunduh video dengan cara klik tombol "Bagikan" pada pilih "Unduh" dari menu. Kemudian untuk format video pilihlah format MP4 video dengan resolusi tinggi (720p atau 1080p).
11. Pada tahapan akhir tinggal menggunakan video untuk pembelajaran yang ditampilkan di kegiatan tersebut, gunakan video sebagai pembuka atau penutup pembelajaran, dan gunakan slide interaktif untuk nantinya mengajak anak-anak menjawab pertanyaan.
12. Bagikan atau publikasikan jika sudah selesai dan bagikan video pembelajaran melalui platform yang diinginkan atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berikut tampilan hasil objek yang sudah dibuat dan didemonstrasikan pada kegiatan PKM ini berupa video pembelajaran interaktif pengenalan hewan-hewan:



Gambar 4. Hasil Objek Pelatihan Video Pembelajaran Interaktif

Sebagai dokumentasi dari kegiatan PKM ini, berikut ini beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva untuk media pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq:



Gambar 5. Pembukaan dan Penyampaian Materi Kegiatan



Gambar 6. Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta Kegiatan

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva untuk media pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq berhasil mencapai tujuannya. Para guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru tetapi juga termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dampak positif dari kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan langsung oleh anak-anak, yang akan belajar dengan media yang lebih interaktif dan menarik. Adapun rekomendasi untuk kegiatan berikutnya ini adalah diharapkan tim PKM menyediakan waktu pelatihan lanjutan untuk memperdalam pemahaman peserta tentang fitur-fitur Canva, mengembangkan program serupa dengan tema penggunaan aplikasi lain yang mendukung pembelajaran PAUD, serta memberikan dukungan berupa tutorial online atau modul digital sebagai referensi tambahan bagi peserta.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa kami ucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga, rasa syukur, serta penghargaan kepada tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat Universitas Royal, kepada pihak sekolah Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq dan ucapan terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan yaitu guru-guru Raudhatul Athfal (RA) Al-Fariq yang begitu bersemangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PKM ini.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 366. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.8151>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193-202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Insani, M., Wartariyus, W., Febriansyah, F. E., Mutiarani, A., Putri, N. A. D., Aziz, A. F., Fadillah, A., Kholis, Y. N., Nurani, S., Rineksowati, A. F., Kusuma, I. L. R. M., Febiyanti, D., & Putri, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 290-294. <https://doi.org/10.23960/buguh.v3n3.1334>

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52-57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Ramdhan, W., & Yusda, R. A. (2023). *Pelatihan Desain Kemasan Produk Menggunakan Aplikasi Canva Pada Umkm Kube (Kuliner Usaha Bersama) Asahan Pendahuluan Tantangan bisnis di era industri 5.0 ini banyak sekali faktor yang mempengaruhi tingkat penjualan pada dunia usaha, salah satunya des. 6(3).*
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213.
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yuma, F. M., Fauziah, R., Christy, T., Informasi, S., Tinggi, S., & Informatika, M. (2023). *Promosi Usaha Mandiri Smk Karya Utama Pendahuluan Saat ini, kita berada dalam era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai oleh kemajuan yang luar biasa dalam bidang teknologi internet (Karamoy & Tirayoh, 2022). Revolusi Industri 4.0 bertujuan untuk m. 6(3), 494-499.*