



Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru Taman Kanak-kanak se Kabupaten Barru

¹Nur Alim Amri*, ²Arie Martuty, ³Hajerah, ⁴Sitti Nurhidayah Ilyas, ⁵Syamsuardi, ⁶Muhammad Akil Musi
^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Makassar
^{3,4,5,6} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar,

Email: nuralim.amri@unismuh.ac.id¹, ariematuty@unismuh.ac.id², hajerah@unm.ac.id³,
nurhidayah.ilyas@unm.ac.id⁴, syamsuardi@unm.ac.id⁵, m.akil.musi@unm.id⁶

*Corresponding author: Nur Alim Amri¹

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dirancang untuk memberikan pemahaman akan pentingnya keterampilan literasi digital di era lajunya perkembangan teknologi digital saat ini. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Kabupaten Barru pada pendidik tingkat satuan Taman Kanak-kanak yang berdasarkan hasil interview dan observasi yang menunjukkan pemahaman dan pengalaman yang minim oleh para pendidik dalam memaksimalkan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini dilakukan menggunakan model workshop yang memadukan metode pemberian materi dan praktek langsung dalam merancang, memodifikasi, dan mengembangkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil pelatihan yang dilakukan menunjukkan bahwa para pendidik telah mengalami peningkatan motivasi untuk memanfaatkan aplikasi digital dalam kegiatan pembelajaran serta peningkatan keterampilan dalam merancang materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Implikasi kegiatan ini menunjukkan pentingnya penyelenggaraan pelatihan sejenis secara berkesinambungan dengan cakupan peserta yang lebih luas dari berbagai satuan pendidikan. Kegiatan serupa juga idealnya mendapat dukungan kebijakan dari pihak dinas pendidikan untuk menjamin keberlanjutan dan dampaknya. Selain itu, dibutuhkan penguatan melalui mekanisme pendampingan serta forum kolaboratif antar pendidik sebagai wadah pertukaran praktik baik, guna memastikan keterampilan digital yang telah diperoleh dapat terus berkembang dan diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, aplikasi Canva, literasi digital, anak usia dini.

ABTRACT

The PKM are designed to provide an understanding of the importance of digital literacy skills in the current fast-paced development of digital technology. The service activities were conducted in Barru Regency for early childhood educators, based on interviews and observations that indicated a limited understanding and experience among educators in maximizing the use of digital technology in the learning process. This service was conducted using a workshop model that combined methods of delivering material and hands-on practice in designing, modifying, and developing learning materials using the Canva application. The results of the training showed that educators experienced an increase in motivation to utilize digital applications in learning activities, as well as an improvement in their skills in designing learning materials using the Canva application. The implications of this activity highlight the importance of conducting similar training programs on a continuous basis, involving a broader range of educational institutions. Such initiatives should ideally be supported by policy from local education authorities to ensure their sustainability and impact. Furthermore, there is a need to strengthen implementation through mentoring mechanisms and collaborative forums among educators as platforms for sharing best practices, in order to ensure that the acquired digital skills continue to develop and are optimally applied in the learning process.

Keywords: Learning of Media, Canva Application, Digital Literacy, Early Childhood

1. PENDAHULUAN

Saat ini, era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak berkontribusi terhadap kemajuan semua aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pada lingkup pendidikan. Lingkup pendidikan anak usia dini (PAUD), digitalisasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Kita dapat melihat fenomena dunia main anak-anak saat ini telah berganti menjadi dunia bermain digital. Satu dari tiga orang anak di bawah usia 3 tahun hanya sibuk bermain dengan satu gadget miliknya. Berdasarkan hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada saat pandemi covid-19 di Indonesia sebanyak 48,3% anak telah menggunakan gadget untuk bermain game, 76% diantaranya memperoleh ijin dari orang tua, dan bahkan 79% orang tua tidak memiliki aturan kepada anak dalam penggunaan gadget (KPAI, 2020). Selain itu, pengelolaan lembaga pendidikan tidak lagi dapat sepenuhnya bergantung pada cara-cara konvensional, tetapi harus mulai beradaptasi dengan teknologi digital. Pemanfaatan digital akan lebih memudahkan satuan pendidikan dalam melakukan pengelolaan organisasi sehingga meningkatkan kinerja dan mutu pendidikan. Kedua alasan tersebutlah yang menjadi alasan penting perlunya digitalisasi dalam lingkup pendidikan anak usia dini tingkat Taman Kanak-kanak. Pentingnya digitalisasi dalam pendidikan tidak hanya untuk mendukung efektivitas dan efisiensi dalam proses administrasi dan manajemen sekolah, tetapi juga dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak. Satuan pendidikan perlu mempertimbangkan kebutuhan keterampilan literasi digital para pendidik dan tenaga kependidikannya agar meningkatkan efektivitas dan pembelajaran dan pengelolaan administrasi satuan pendidikan (Muttaqien et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan menyajikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan interaktif (Arikarani & Amirudin, 2021) sedangkan teknologi digital dalam pengelolaan administrasi dan pendataan akan lebih mudah dan meningkatkan efisiensi dalam manajemen sekolah (Rosmini et al., 2024).

Namun, semakin banyak manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam proses pembelajaran justru menjadi tantangan besar bagi guru Taman Kanak-kanak. Salah satu problematika utama yang dihadapi adalah keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform digital. Para guru masih kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, terutama pemanfaatan atau penggunaan perangkat lunak atau platform digital untuk keperluan pembelajaran. Artinya bahwa para guru masih kesulitan mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis teknologi (Shofiyah et al., 2021). Tantangan lainnya adalah kurangnya informasi yang diperoleh dan diakses oleh para pendidik seperti pelatihan pemanfaatan digital yang dapat meningkatkan wawasan. Sehingga para guru masih terbatas ide membuat konten menarik (Suradika & Gunadi, 2020; Afriani, dkk: 2024) yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa pembelajaran yang menyesuaikan minat dan gaya belajar anak dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan partisipasi aktif (Ambarita, J. et al, 2024; Syamsuardi, et al: 2024), sehingga penting bagi guru dilatih merancang media yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi berbasis teknologi. Selain itu, para guru juga mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menerapkan media digital dikarenakan minimnya fasilitas teknologi digital yang dimiliki oleh satuan pendidikan sehingga para guru menganggap bahwa mereka tidak perlu memaksakan diri untuk menerapkan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran yang mereka sajikan. Padahal sebenarnya, walaupun hanya bermodalkan smartphone jika guru tahu cara memanfaatkannya sehingga dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan versi yang lebih menarik dan memikat minat, perhatian, dan motivasi anak untuk lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut yang dialami oleh mitra dalam hal ini adalah para guru tingkat Taman Kanak-kanak di Kabupaten Barru yang tergabung dalam gugus kelompok kerja guru (KKG) tingkat kecamatan, maka diperlukan adanya pelatihan/workshop yang tepat dan relevan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi canva dalam menyajikan materi pembelajaran. Selain itu, juga membantu pendidik untuk dapat lebih kreatif dan inovatif merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan ketertarikan peserta didik (Lismayani, A. et al., 2024).

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru Taman Kanak-kanak se-Kabupaten Barru. Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan karena telah tersedia ragam template yang disesuaikan dengan kebutuhan sehingga memudahkan bagi mereka yang mungkin tidak memiliki latar belakang kemampuan desain. Melalui template pada Canva, para guru dapat merancang berbagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu para guru taman kanak-kanak untuk lebih siap menghadapi era digital, serta meningkatkan kreativitas (Alfian et al., 2022; Intisari et al, 2024; Hajerah et al: 2025) mereka dalam memanfaatkan platform digital

(Canva) untuk menunjang pembelajaran ataupun dalam pengelolaan manajemen pendidikan di sekolah masing-masing.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada program PKM ini adalah *lesson study* yang dilakukan melalui penyampaian materi secara bervariasi dan praktek dalam mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk anak di Taman Kanak-kanak. Tujuan penggunaan metode pelaksanaan ini karena metode ini perpaduan antara penyampaian teori, praktek, diskusi, dan unjuk kerja (Hajerah et al., 2024) sehingga diharapkan tujuan pelatihan dapat dicapai dengan maksimal. Variasi program training ini memadukan konsep teoretis dan praktek, yang meliputi:

- a. Penyampaian materi konsep literasi digital. Guru diberikan materi tentang pentingnya literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini, termasuk pengenalan berbagai alat dan platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai literasi digital dan menyadari bahwa literasi digital sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini (Tjahyanti et al., 2023).
- b. Penyampaian materi pengenalan platform aplikasi Canva. Pada tahap ini, guru diperkenalkan dengan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang *user-friendly* dan dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik. Materi mencakup fitur-fitur Canva yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran, seperti template, elemen desain, dan cara berbagi hasil karya. Pelatihan penggunaan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran (Marlina et al., 2024).
- c. Pembuatan naskah video pembelajaran. Guru dilatih untuk menyusun naskah video pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak TK. Tahap ini meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, dan skenario video yang interaktif dan edukatif. Pembuatan naskah yang baik merupakan langkah penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif (Dewantari et al., 2023).
- d. Desain media pembelajaran. Setelah memahami dasar-dasar Canva dan memiliki naskah video, guru mulai mendesain media pembelajaran menggunakan Canva. Tahap ini melibatkan pemilihan template yang sesuai, penyesuaian elemen visual, dan integrasi konten edukatif ke dalam desain. Desain media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Haerudin & Gustiana, 2023).
- e. *Editing* media pembelajaran. Tahap ini fokus pada penyuntingan media yang telah dibuat, memastikan kualitas visual dan audio yang optimal, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Guru diajarkan teknik editing dasar, seperti pemotongan klip, penambahan efek, dan penyempurnaan elemen desain. *Editing* yang baik akan menghasilkan media pembelajaran yang lebih profesional dan efektif (Trina et al., 2023).
- f. Presentasi karya media pembelajaran. Sebagai penutup, guru mempresentasikan media pembelajaran yang telah mereka buat di depan rekan sejawat dan mendapatkan umpan balik konstruktif. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital dan menerima masukan untuk perbaikan lebih lanjut. Presentasi dan umpan balik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan kualitas media (Supriyanto et al., 2024).

Mengadakan studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal para peserta mengenai teori dan praktek mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran (Amri et al., 2023) berbasis aplikasi Canva dengan cara interview dan observasi (Saodi et al., 2019). Hasil interview dan observasi tersebut ditemukan bahwa guru-guru tersebut belum memiliki pengetahuan tentang cara mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT untuk anak dalam proses belajar mengajar. Tahapan persiapan dengan melakukan FGD (*Forum Group Discussion*) untuk mengkaji solusi yang ditawarkan bersama tim dan mitra. Partisipasi mitra (Dinas Pendidikan Kabupaten Barru) yang diwakili oleh pengawas Taman Kanak-kanak memiliki andil yang cukup luar biasa dalam menghadirkan peserta, menyiapkan aula sebagai lokasi kegiatan serta berbagai kebutuhan alat tulis dan lainnya. Untuk mengetahui adanya perubahan pemahaman pada peserta maka dilakukan pengumpulan data sebelum dan setelah pelaksanaan workshop. Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert: tidak (0) dan ya (1)

pada 34 peserta dari 24 utusan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

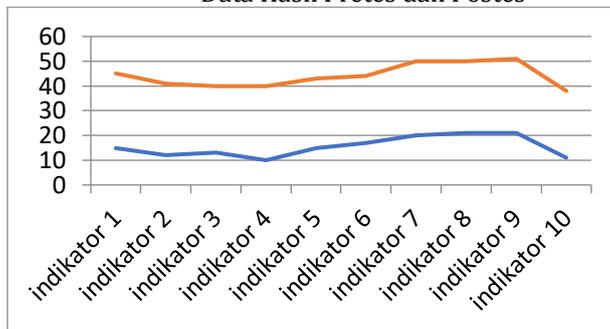
Pelatihan yang dikemas dalam konsep kegiatan workshop yang diselenggarakan dengan menggabungkan metode ceramah, demonstrasi, dan unjuk kerja memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap pemahaman dasar para guru yang kemudian dilanjutkan kepada keterampilan dalam membuat materi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis digital (Canva). Hasil evaluasi akhir pada aspek pemahaman peserta workshop menunjukkan indikasi positif bahwa mereka semakin sadar akan pentingnya transformasi pembelajaran berbasis digital. Kesadaran ini sangat penting karena literasi digital bukan hanya soal penggunaan teknologi, melainkan juga kemampuan dalam memilih, mengelola, dan memanfaatkan media digital secara efektif dalam pembelajaran. Dengan pemahaman ini, para peserta diharapkan dapat mulai mengimplementasikan perangkat atau platform digital Canva yang akan mendukung proses belajar-mengajar. Selanjutnya para peserta didampingi mendesain media pembelajaran menggunakan platform Canva secara praktik langsung. Hasil observasi saat presentasi karya media pembelajaran menunjukkan bahwa para peserta telah memahami penggunaan fitur-fitur yang telah disediakan Canva.

No	Uraian Kegiatan	Keterangan	Bukti Kegiatan
1	Penyampaian materi konsep literasi digital	Peserta memahami dan menyadari pentingnya keterampilan literasi digital dan mulai berusaha untuk ikut ambil bagian sebagai pendidik yang melek terhadap teknologi digital	
2	Pembuatan naskah video pembelajaran	Peserta menyusun naskah melalui instruksi narasumber	
3	Desain media pembelajaran	Peserta mampu mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva	
4	Editing media pembelajaran	Tahapan evaluasi hasil desain kemudian editing	
5	Presentasi karya media pembelajaran	Peserta mempresentasikan media pembelajaran yang telah final	



Observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman peserta tentang aplikasi Canva masih belum merata. Hanya satu sekolah yang merupakan anggota dari program sekolah penggerak, yang para gurunya menyatakan sudah terbiasa menggunakan aplikasi Canva dalam menyajikan materi pembelajaran. Sebagian besar pendidik dari sekolah lain mengenal aplikasi Canva tetapi belum memanfaatkannya dalam pembelajaran, dan sebagian lainnya bahkan belum pernah mendengar atau mengenal aplikasi tersebut. Namun, setelah mengikuti workshop, peserta mulai menyadari pentingnya pembelajaran berbasis digital di era ini, terutama karena mayoritas peserta didik, bahkan anak usia dini, sudah mampu mengoperasikan perangkat digital dan lebih tertarik dengan media tersebut. Adapun 10 indikator yang menjadi dasar penilaian capaian pemahaman peserta yang dilihat pada pretest dan posttest, yaitu: 1) pemahaman konsep literasi digital; 2) mengenal fitur aplikasi canva; 3) kemampuan mendesain media pembelajaran; 4) rancangan naskah pembelajaran; 5) kreativitas desain media pembelajaran; 6) kemampuan editing; 7) pemaparan media pembelajaran; 8) analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran; 9) keterampilan penggunaan aplikasi; 10) presentasi hasil desain. Berikut ini adalah diagram yang menunjukkan perbedaan pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti workshop.

Data Hasil Pretes dan Postes



Gambar 1: Diagram Pemahaman Peserta

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini dikarenakan beberapa faktor pendukung seperti keterlibatan Dinas Pendidikan Kabupaten Barru yang diwakilkan oleh pengawas satuan pendidikan tingkat Taman Kanak-kanak yang secara aktif menyebarkan informasi pelaksanaan kegiatan ini kepada para guru-guru binaannya. Sehingga kegiatan ini dapat dihadiri sebanyak 24 Taman Kanak-kanak yang masing-masing diwakili 1-2 orang guru. Selain itu, atas hasil koordinasi pengawas sekolah sehingga lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat digunakan secara gratis. Sebagai bentuk pertanggungjawaban semua guru TK yang mengikuti kegiatan ini, pengawas sekolah yang bertindak sebagai perwakilan Dinas Pendidikan Kabupaten Barru menginstruksikan kepada semua peserta untuk mengumpulkan hasil karya mereka saat mengikuti workshop untuk diserahkan sebagai bukti keterlibatan para peserta secara aktif.

Kegiatan pengabdian yang dirancang dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital kepada guru TK telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek. Pada tingkat individu, pelatihan ini mendorong peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya pada penggunaan aplikasi Canva, untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tentunya lebih kekinian karena berbasis teknologi. Guru yang sebelumnya tidak akrab dengan teknologi ini kini dapat menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dalam jangka panjang, hal ini meningkatkan profesionalisme guru sekaligus menanamkan budaya pembelajaran berkelanjutan di kalangan pendidik. Anak-anak sebagai peserta didik menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis digital karena media yang digunakan lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar (Puspita et al., 2024; intisari dkk: 2024). Selain itu, guru yang telah mendapatkan pelatihan diharapkan akan menjadi *role model* bagi teman sejawat dalam merancang media pembelajaran berbasis digital. Dalam jangka

panjang, masyarakat menjadi lebih melek digital, di mana teknologi tidak lagi dianggap sebagai hal yang asing, tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Lembaga pendidikan, seperti TK dan PAUD, juga memperoleh manfaat signifikan dari pelatihan ini. Dalam jangka pendek, sekolah yang terlibat dalam pelatihan mulai mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran harian, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak. Sementara itu, dalam jangka panjang, sekolah memiliki tenaga pendidik yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hal ini mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang modern, sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan individu tetapi juga membawa perubahan sistemik yang berkelanjutan dalam dunia pendidikan anak usia dini. Setiap pendidik tidak lagi perlu menutup diri terhadap laju digitalisasi dalam lingkup pendidikan akan tetapi mesti bersikap positif terhadap teknologi (Blackwell et al., 2016). Karena tidak bisa dipungkiri saat ini teknologi digital merupakan bagian penting dalam kehidupan anak (walau bukan dominan) seperti main game atau menonton video (Chaudron, 2015). Bahkan dengan memanfaatkan teknologi literasi akan lebih memudahkan pendidik dalam menstimulasi keterampilan anak sehingga anak dapat cerdas secara psikologi, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral anak (Lindriany et al., 2023). Teknologi digital juga menjadi sebuah variasi dalam pembelajaran yang akan menstimulasi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pengalaman secara langsung pada kegiatan pembelajaran (Hajerah et al., 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Era kemajuan teknologi digital saat ini menuntut pendidik untuk memiliki keterampilan literasi digital yang baik sehingga dapat mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran, yang nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Keterampilan literasi digital oleh pendidik memungkinkan mereka untuk dapat menggunakan berbagai sumber daya digital untuk mengembangkan metode pembelajaran dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik. Keterampilan literasi digital pada pendidik juga memberikan dampak pada peningkatan motivasi belajar dan minat anak sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, digitalisasi dalam lingkup satuan pendidikan dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi dengan orang tua serta rekan kerja melalui platform digital. Secara individu, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, sehingga mereka lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di era modern. Selain itu, kegiatan ini juga membuka peluang bagi penyebaran pengetahuan digital di kalangan komunitas pendidikan, menciptakan masyarakat yang lebih melek teknologi. Dengan berbagai manfaat tersebut, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kualitas individu guru tetapi juga berkontribusi pada transformasi sistem pendidikan yang lebih adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa digitalisasi dalam lingkup satuan pendidikan membutuhkan keterampilan literasi digital yang baik dari pendidik sehingga membangun lingkungan pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan inovatif, dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

Saran dan Rekomendasi, selanjutnya adalah agar dapat memperkuat dampak kegiatan, pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkala dengan melibatkan lebih banyak satuan pendidikan, termasuk dari daerah yang kurang terjangkau. Dukungan kebijakan dari dinas pendidikan sangat diperlukan agar kegiatan ini berkelanjutan. Selain itu, diperlukan sistem pendampingan pascapelatihan serta wadah berbagi praktik baik antarpendidik agar keterampilan digital yang diperoleh dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran sehari-hari.

REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Afriani, N. A., Amri, N. A., Latief, F., Azia, A. N., & Hasmawaty, H. (2024). PELATIHAN IMPLEMENTASI MEDIA BERBASIS IT PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI KURIKULUM MERDEKA. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36-44.
- Amri, N. A., Usman, Hajerah, Ramadhani, N., Aisyah, Asitha Sari, R., & Febriyanti, F. (2023). IBM Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Pada Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi. *Jurnal Masyarakat*

- Mandiri, 7(1). <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/12685>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Ambarita, J., SIMANULLANG, M. P. K. P. S., & Adab, P. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi. Penerbit Adab.
- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2016). The Influence of TPACK Contextual Factors on Early Childhood Educators' Tablet Computer Use. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.010>
- Chaudron, S. (2015). *Young Children (0-8) and Digital Technology*. European Commission. <https://doi.org/10.2788/00749>
- Dewantari, D. A., Kustiawan, U., & Putra, Y. D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 21–37. <https://doi.org/10.18860/pres.v4i2.xxxxx>
- Intisari dkk (2024). THE INFLUENCE OF THE USE OF AUDIOVISUAL MEDIA ON THE EXPRESSIVE LANGUAGE ABILITIES OF EARLY CHILDREN IN KINDERGARTEN. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 124-135.
- Intisari, I., Amri, N. A., Martuti, A., Azia, A. N., Arwinda, A., & Hajerah, H. Powtoon Animation in Stimulating Foundation Phase Children's Literacy Learning Outcomes. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(1), 13-22.
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>
- Hajerah, Intisari, Amri, N. A., Sadaruddin, & Usman. (2024). Pelatihan Pembelajaran Model Tematik Integratif Nilai-nilai Pancasila dengan sintak HAJRAH bagi Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 6(1), 55–64.
- Hajerah, H., Kurnia, R., & Islami, A. N. M. (2025). FORUM GROUP DISCUSSIONS (FGD) DEVELOPMENT OF THE LATEST CURRICULUM LEARNING TOOLS. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 4(4), 1223-1230.
- KPAI. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*, 10, 1–56.
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi Guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad, D. (2023). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *JET: Journal of Education and Teaching*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Marlina, D., Primawati, A., Niswati, Z., & Deanova, I. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK)*. 2(3), 376–382.
- Muttaqien, I. Z., Maryati, M., & Permana, H. (2023). Strategi Pengelolaan Kinerja Tenaga Kependidikan Dalam Menghadapi Era Digitalisasi Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6798–6811. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2919>
- Puspita, H., Suyatno, S., & Patimah, L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 832–843. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6348>
- Rosmini, H., Ningsih, Murni, & Adiyono. (2024). Transformasi Kepemimpinan Kepala Sekolah pada Era Digital: Strategi Administrasi Pendidikan Berbasis Teknologi di Sekolah Menengah Pertama. *Konstruktivisme*, 16(1), 165–180. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i1.3451>
- Syamsuardi, S., Patta Bundu, M. I., Hajerah, H., & Sadaruddin, S. (2024). Development of Differentiated Learning Model Based on Interests and Learning Styles on Problem Solving Abilities in The

Kindergarten. Hotimah Hotimah· Muhammad Amran· Rahmawati Patta· Musfirah Musfirah· Afdhal Fatawuri Syamsuddin· Bhakti Prima Hindiga Hermuttaqien Editors, 250.

- Saodi, S., Hajerah, H., & Amri, N. A. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2). <https://openrecruitment.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/4566/2725>
- Shofiyah, N., Aulina, C. N., & Efendi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone.pdf. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.29>
- Supriyanto, A., Hadiono, K., & Widyaningrum, A. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Pada Guru PAUD Tunas Bangsa Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran. *Intimas*, 4(2), 105–113.
- Suradika, A., & Gunadi, A. A. (2020). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An - Nizomiyah. *2Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Tjahyanti, L. P. A. S., Pratama, P. A., Utama, G. R., & Saputra, P. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Teknologi Knowledge Guru Taman Kanak-Kanak (TK) Pelita Kasih Singaraja. *Jnana Karya*, 3(2), 1–6. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/JK/article/view/1121>
- Trina, K., Ryantini, D., Putu, L., Kresnawati, D., & Semadi, Y. P. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Para Guru TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. *Senadimas Undiksha*, 8(November), 415–423.