

Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembuatan Kuis Interaktif pada Pembelajaran Anak Usia Dini

Sri Rezeki^{1*}, Bayu Jaya Tama²
^{1,2} Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: srezeki40@mail.com

Sejarah Artikel

Diterima : 10 Juni 2026
Disetujui : 29 Juli 2026
Dipublikasikan : 15 Agustus 2026

Kata kunci: Canva, kompetensi digital guru, kuis interaktif, media pembelajaran

Abstrak

Pelatihan penggunaan Canva bagi guru Taman Kanak-Kanak (TK) bertujuan meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dilaksanakan melalui praktik langsung pembuatan media visual dan kuis interaktif menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru mampu menghasilkan berbagai media, seperti kuis interaktif dan bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran inovatif. Penggunaan kuis interaktif berbasis Canva meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak dalam belajar serta membantu pemahaman materi melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, kuis dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru mengintegrasikan teknologi, memperkuat kreativitas, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan elemen visual, seperti gambar, warna, dan animasi, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna.

Keywords: *Canva, teachers' digital competencies, interactive quizzes, learning media*

Abstract

This Canva training program for kindergarten (TK) teachers aimed to enhance teachers' digital competencies and creativity in developing technology-based learning media. The training was conducted through hands-on practice in creating visual learning materials and interactive quizzes using Canva. The results showed that the teachers improved their ability to design engaging and interactive learning materials in accordance with young children characteristics. The teachers were able to create various learning materials, including interactive quizzes and digital teaching materials that support innovative learning. The use of Canva-based interactive quizzes increased children's interest, motivation, and engagement in learning and helped them understand learning materials through enjoyable activities. Furthermore, the quizzes can be used as simple assessment tools appropriate for children's developmental stages. This practice-based training proved effective in improving teachers' technological integration skills, strengthening their creativity, and increasing their confidence in utilizing visual elements such as images, colors, and animations to create more active, innovative, and meaningful learning experiences.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital menuntut tenaga pendidik untuk memiliki kompetensi yang adaptif terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu lebih mudah memahami informasi melalui visual, warna, gambar, serta aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis visual menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di TK.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran masih belum berjalan secara optimal. Sebagian guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, minimnya pelatihan terkait media pembelajaran digital, serta kurangnya pemahaman dalam merancang media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik murid. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh bahan ajar sederhana sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Padahal, penggunaan media teknologi yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan digital menjadi salah satu kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva. Media Canva adalah program desain *online* yang menyediakan beragam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, spanduk, dan lain sebagian yang disediakan dalam aplikasi Canva (Ryantina et al., 2025). Canva juga menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan kuis interaktif, seperti *template* presentasi, elemen grafis (ikon, gambar, ilustrasi), animasi, serta fitur penyisipan teks dan warna yang menarik. Canva merupakan *platform* desain berbasis daring yang tersedia secara gratis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi ini sebagai media pembelajaran terbukti mampu mendorong pengembangan kreativitas, inovasi, serta keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Syahrir et al., 2023).

Canva menyediakan beragam *template* desain siap pakai, elemen grafis, gambar, serta fitur desain yang intuitif. *Platform* ini memudahkan pengguna dalam membuat presentasi, infografis, poster, brosur, dan berbagai media visual lainnya secara profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tingkat lanjut (Friska & Pramuniati, 2023). Melalui fitur tersebut, guru dapat

merancang soal dalam bentuk visual yang lebih atraktif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik, khususnya anak usia dini. Meskipun Canva memiliki kemudahan dalam penggunaannya, pada kenyataannya masih banyak guru TK yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi tersebut secara optimal. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan digital menjadi salah satu kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi anak.

Pelatihan penggunaan Canva bagi guru TK menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Pelatihan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan guru dalam merancang lembar kerja inovatif untuk anak usia dini (Azhar et al., 2026). Selain itu, pelatihan Canva juga berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Nisrina et al., 2025). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih modern dan inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkenalkan materi pembelajaran kepada anak usia dini melalui infografis yang menarik dan mudah dipahami (Lusiana et al., 2021; Rahmawati et al., 2024).

Salah satu fitur Canva yang digunakan dalam pelatihan ini adalah mendesain kuis interaktif. Kuis interaktif berbasis Canva dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Berbeda dengan evaluasi konvensional, kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat secara visual dan emosional dalam proses pembelajaran. Secara pedagogis, penggunaan Canva dalam desain kuis interaktif sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik, di mana peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menarik. Media visual yang kaya akan warna dan gambar juga sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih responsif terhadap stimulus visual.

Dengan adanya pelatihan Canva dapat mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran serta meningkatkan kualitas inovasi pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan penggunaan Canva bagi guru TK menjadi penting untuk dilaksanakan guna mendukung peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan media

pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026 di TK Islam Bakti VII. Bentuk kegiatan yang dilakukan berupa penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam mendesain kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan perangkat laptop atau *gadget* yang dimiliki oleh masing-masing peserta, serta didukung oleh penggunaan layar LCD sebagai media penyampaian materi dan demonstrasi praktik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Observasi Langsung dan Wawancara

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan pihak sekolah. Tim pengabdian melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk memperoleh data dan informasi terkait kondisi pembelajaran, khususnya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Observasi dan wawancara dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan maupun pada saat kegiatan berlangsung.

Melalui tahap ini, tim pengabdian dapat mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta tingkat pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan solusi yang tepat melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Tahap observasi menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa program PKM yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mitra sehingga dapat memberikan manfaat yang optimal.

2. Ekspositori, Presentasi, dan Tanya Jawab

Metode pelatihan yang digunakan adalah metode ekspositori, presentasi, dan tanya jawab. Pada tahap ini, tim PKM menyampaikan materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran serta manfaat penggunaan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Canva untuk mendesain kuis interaktif.

Setelah penyampaian materi, peserta diberikan pendampingan secara langsung dalam menggunakan aplikasi Canva. Guru-guru dilatih untuk membuat dan mengembangkan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Selama proses pelatihan berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi maupun kendala yang dihadapi saat praktik.

Kegiatan tanya jawab dilakukan secara interaktif untuk memastikan seluruh peserta memahami materi yang disampaikan dan mampu mengimplementasikan hasil pelatihan secara mandiri. Selanjutnya, dilakukan evaluasi terhadap hasil praktik peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan perkembangan keterampilan guru dalam menerapkan Canva sebagai media pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan serta memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan adalah penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) melalui pelatihan dan praktik langsung. Tim PKM memberikan pemahaman mengenai urgensi penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan praktik pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva. Melalui kegiatan ini diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensi digital serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan kepada peserta. Pada tahap penyampaian materi, tim PKM memberikan pemahaman mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Canva sebagai media untuk mengembangkan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selanjutnya, tim PKM mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan kuis interaktif menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan desain, hingga penyusunan soal yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap praktik langsung, peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan materi yang telah disampaikan dengan membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva pada laptop atau gadget masing-masing. Kegiatan praktik dilakukan secara bertahap, dimulai dari pemilihan template yang sesuai dengan tema pembelajaran, pengaturan tata letak desain, penambahan elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi, hingga penyusunan soal kuis yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui praktik langsung ini, peserta dapat memahami secara lebih mendalam penggunaan berbagai fitur Canva serta mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang interaktif.

Selama proses praktik berlangsung, tim PKM memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta. Pendampingan dilakukan untuk membantu guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, mengatur desain kuis, maupun mengintegrasikan unsur visual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, tim PKM juga memberikan masukan terkait

prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif agar kuis yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kegiatan pendampingan dilakukan secara individual melalui sesi konsultasi, diskusi, dan tanya jawab. Pendekatan ini memungkinkan setiap peserta memperoleh solusi secara langsung terhadap kendala yang dihadapi selama proses pembuatan kuis interaktif. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan, peserta menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva dan mampu menyelesaikan desain kuis interaktif secara mandiri.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, sekitar 90% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Canva. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam memilih dan menyesuaikan template kuis, menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi, mengatur penggunaan teks dan kombinasi warna yang menarik, serta menyusun materi evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik sehingga dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Guru mendesain kuis interaktif di Canva

Pada saat pelatihan, peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, serta mencoba langsung membuat desain kuis. Guru merasa pelatihan ini sangat bermanfaat karena memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Beberapa peserta menyampaikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Canva dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.



Gambar 2. Guru-guru mendesain kuis interaktif sesuai dengan arahan pemateri

Guru mampu menghasilkan produk berupa kuis interaktif sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva secara mandiri, kreativitas dalam mengombinasikan elemen desain dan kemampuan menyusun soal yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



Gambar 3. Hasil desain salah satu peserta pelatihan Canva

Penggunaan kuis interaktif yang dibuat melalui Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, antara lain meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, membantu anak lebih mudah memahami materi, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Kuis interaktif juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan kemampuan dasar teknologi pada sebagian peserta, keterbatasan perangkat seperti laptop atau koneksi internet, dan waktu pelatihan yang relatif singkat. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan dan praktik berulang.

Pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva bagi guru Taman Kanak-Kanak (TK) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis visual, termasuk kuis interaktif, poster edukatif, dan bahan ajar digital yang lebih menarik. Peningkatan kompetensi guru tersebut sejalan dengan penelitian Jurnal Basicedu yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Putra et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya memberikan kemudahan dalam desain, tetapi juga mendorong guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pelatihan berbasis praktik yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru. Peserta pelatihan tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan Canva dalam mendesain kuis interaktif. Temuan ini didukung oleh penelitian dari (Kurniawan et al., 2025) yang menyatakan bahwa pendekatan pelatihan yang berorientasi pada praktik langsung terbukti efektif dalam mengatasi tantangan rendahnya literasi digital guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terutama dalam meningkatkan kemampuan mereka mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, pelatihan Canva juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Guru mulai mampu mengkombinasikan elemen visual seperti gambar, warna, dan animasi dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kompetensi profesional dan kemampuan literasi digital guru PAUD melalui pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya aplikasi Canva sebagai media visual dan *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif, guna mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga dapat mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran (Ardiyanti et al., 2025; Syafnita et al., 2024). Kemudian hasil penelitian lain juga menyatakan bahwa guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas visual dan interaktivitas lembar kerja, tetapi juga membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, pemanfaatan Canva turut mendukung terciptanya proses pembelajaran matematika yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan (Nugrahaeni et al., 2025; Yunitasari et al., 2026).

Dari sisi murid, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika menggunakan kuis interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Efendi et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Pembelajaran

yang lebih variatif, membuat siswa lebih cepat memahami isi pembelajaran sekaligus memiliki motivasi belajar yang tinggi (Muhammad, Hendra, 2025).

Meskipun demikian, pelaksanaan pelatihan ini tidak terlepas dari beberapa kendala, seperti keterbatasan kemampuan awal guru dalam penggunaan teknologi, keterbatasan perangkat, serta akses internet yang belum optimal. Namun, melalui pendampingan yang berkelanjutan, guru mampu mengatasi kendala tersebut dan secara bertahap meningkatkan keterampilannya. Dengan demikian, pelatihan Canva dapat dikatakan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru TK serta kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva bagi guru Taman Kanak-Kanak (TK), dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru mampu memanfaatkan Canva untuk mendesain berbagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti kuis interaktif, poster edukatif, dan bahan ajar visual.

Pelatihan yang berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva serta mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan Canva dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di TK yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah beserta seluruh guru di TK Islam Bakti VII yang telah memberikan izin, dukungan, fasilitas, serta kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Partisipasi aktif dan kontribusi yang diberikan oleh pihak sekolah menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang telah berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari koordinasi, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Berbagai masukan, saran, dan dukungan yang diberikan telah memberikan kontribusi yang berharga dalam penyempurnaan pelaksanaan kegiatan serta pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, D., Sholihah, N. D. A., Salsabila, N. G. A., Zuhrotunnasikhoh, S., & Alawiah, T. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Guru PAUD melalui Pelatihan Media Interaktif Canva dan Wordwall. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 10(1), 159–173.
- Azhar, L., Hartati, I., Febriari, S., & Ramadanti, S. (2026). Pengembangan Media Lembar Kerja Digital Berbasis Canva dalam Pemberdayaan Teknologi Guru PAUD. *Urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 401–406. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7954>
- Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352.
- Friska, J., & Pramuanati, I. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427.
- Kurniawan, A., Listyowati, A., Hartanti, J., Studi, P., Anak, P. G., Dini, U., & Keguruan, F. (2025). Pelatihan Platform Digital untuk Guru PAUD : Penguatan Kompetensi Abad 21 dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *PANCASONA: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 211–220.
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 8–14.
- Muhammad, Hendra, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 73–84.
- Nisrina, Azzahra, A. Z., Zulya, G. S., Rahmah, A. S., Nuraeni, S., Santoso, S. A., Ardiyanti, D., & Farida, I. B. (2025). Desain Pembelajaran PAUD yang Menyenangkan dengan Media Interaktif Canva. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(3), 105–113.
- Nugrahaeni, C., Raafi, R., Indriana, I. H., Theresa, M., Komputer, F. I., & Kedokteran, F. (2025). Pelatihan Canva dalam Peningkatan Kapasitas Pembuatan Materi Ajar Interaktif pada Guru di TK Islam Al Azkar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)*, 3(2), 61–73.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 7(4), 2530–2535.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 05(01), 67–77.

- Ryantina, D., Sweet, W., Pasaribu, C., & Widiyanti, E. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung Abstrak. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(2), 923–931.
- Syafnita, T., Kurnia, R., & Rosmaria. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dan Lembar Kerja Anak Inovatif Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru TK di Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42918–42926.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 1, 732–742.
- Yunitasari, A., Sari, D. R., & Hidayat, M. I. (2026). Pemanfaatan Canva sebagai Media Penyusunan Worksheet Matematika bagi Guru TK Ath Thabrani Pendahuluan. *JURNAL ABDIMAS INDONESIA*, 6(1), 390–396.