

Pemberdayaan PKG PAUD Kapanewon Godean Melalui Pelatihan Pengembangan Media Digital Interaktif

¹Arvin Claudy Frobenius*, ²Eko Rahmat S.H Saputra, ³Mei Parwanto Kurniawan, ⁴Barka Satya, ⁵Toto Indriyatmoko, ⁶Pramudhita ferdiansyah
Universitas Amikom Yogyakarta, Sleman, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}
e-mail: arvinclaudy@amikom.ac.id¹, erachmat@amikom.ac.id², meikurniawan@amikom.ac.id³, barka.satya@amikom.ac.id⁴, toto.indriyatmoko@amikom.ac.id⁵, ferdian@amikom.ac.id⁶

Dikirim: 08 Juni 2026; Direvisi: 22 Agustus 2026; Diterima: 22 Agustus 2025; Diterbitkan: 23 Agustus 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Kegiatan dilaksanakan bersama 48 guru yang tergabung dalam PKG PAUD Kapanewon Godean melalui tujuh tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, koordinasi, pre-test, pelatihan literasi media digital, demonstrasi dan praktik pembuatan media interaktif, post-test dan evaluasi, serta kesimpulan. Materi pelatihan mencakup pemanfaatan gambar, audio, video, kuis, dan media evaluasi digital. Peserta juga didampingi dalam membuat media tebak suara dan puzzle interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta meningkat dari 2.48 pada pre-test menjadi 3.44 pada post-test, dengan peningkatan eksploratif sebesar 38.70%. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan membuat navigasi antarslide, media tebak suara, dan puzzle interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan teknis serta kesiapan menerapkan media digital dalam pembelajaran PAUD.

Kata kunci: Canva, Guru PAUD, Literasi Digital, Media Pembelajaran Interaktif, Pemberdayaan

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the digital literacy and skills of Early Childhood Education teachers in developing interactive learning materials using Canva. The activity was conducted with 48 teachers who are members of the Godean Sub-district Early Childhood Education Working Group (PKG PAUD) through seven stages: identifying partner needs, coordination, a pre-test, digital media literacy training, demonstrations and hands-on practice in creating interactive materials, a post-test, and evaluation. The training materials covered the use of images, audio, video, quizzes, and digital assessment tools. Participants were also guided in creating voice-guessing games and interactive puzzles. Evaluation results showed that the average participant score increased from 2.48 on the pre-test to 3.44 on the post-test, with an exploratory improvement of 38.49%. The greatest improvement was observed in the ability to create slide navigation, voice-guessing media, and interactive puzzles. These results indicate that training based on demonstrations, hands-on practice, and guidance can help teachers enhance their technical skills and readiness to implement digital media in early childhood education.

Keywords: Canva, Digital literacy, Interactive Learning, Empowerment



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong perubahan dalam metode pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Teknologi digital memungkinkan guru menyampaikan materi melalui gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Haleem et al., 2022; Nurhidayah et al., 2025). Dalam pembelajaran PAUD, media

digital perlu digunakan secara kontekstual karena anak usia dini membutuhkan aktivitas yang menarik, konkret, menyenangkan, serta melibatkan stimulasi multisensori. Oleh karena itu, penggunaan media digital sebaiknya tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga diintegrasikan ke dalam aktivitas bermain dan eksplorasi. Lahdesmaki et al. (2024) menegaskan bahwa pedagogi digital pada PAUD perlu berorientasi pada pembelajaran berbasis bermain sehingga teknologi berfungsi untuk mendukung pengalaman belajar tanpa menggantikan peran guru maupun aktivitas bermain secara langsung.

Li et al. (2026) juga menemukan bahwa penerapan pedagogi digital di pendidikan anak usia dini dapat mencakup pembelajaran berbasis bermain, aktivitas kolaboratif, dan kegiatan berbasis proyek. Media digital menjadi lebih bermakna apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, kualitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek visual, tetapi juga oleh kemampuannya dalam mendorong keterlibatan dan eksplorasi. Kemampuan guru dalam mengembangkan media digital merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD. Kompetensi digital guru tidak hanya mencakup keterampilan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan memilih media yang tepat, menggunakan teknologi dengan tujuan pembelajaran, serta memperhatikan kebutuhan perkembangan anak. Su dan Yang (2024) melalui kajian sistematis menunjukkan bahwa kompetensi digital meliputi berbagai aspek, mulai dari penggunaan perangkat hingga penerapan strategi pedagogis yang relevan. Masoumi dan Bourbour (2024) juga menekankan bahwa kompetensi digital harus dipahami dalam konteks tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini.

Peningkatan kompetensi digital guru memerlukan partisipasi dalam program pengembangan profesional yang relevan dengan praktik sehari-hari. Dardanou et al. (2023) menyatakan bahwa digitalisasi menghadirkan tantangan baru bagi pendidik PAUD. Oleh karena itu, program pengembangan profesional harus mencakup aspek teknis, penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, serta kemampuan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang efektif sebaiknya tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan pengalaman praktik langsung agar guru mampu menghasilkan media yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan pemberdayaan berbasis literasi digital dan pendampingan juga relevan untuk membantu peserta memahami serta menerapkan teknologi secara lebih kontekstual (Swasthi et al., 2025).

Kebutuhan peningkatan kompetensi digital juga ditemukan pada guru PKG PAUD Kapanewon Godean. Berdasarkan pre-test terhadap 48 peserta, sebanyak 33 orang atau 68.75% telah mengajar lebih dari 10 tahun, tetapi pemanfaatan teknologi digital masih belum optimal. Ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner penggunaan media pembelajaran terdapat 19 dengan persentase 39.58% peserta yang menggunakan media canva, sebagian besar guru menggunakan video pembelajaran 32 peserta dan alat peraga 31 peserta. Sebanyak 57.64% belum pernah menggunakan atau belum mengetahui cara menggunakan canva. Selain itu, 17 peserta atau 38,54% belum familiar dengan fitur aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran interaktif. Canva dipilih sebagai platform pelatihan karena memungkinkan guru mengombinasikan elemen visual, audio, video, animasi, dan navigasi antarslide secara relatif mudah. Pemanfaatan Canva dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif (Novitasari & Anisah, 2024; Septiyani & Setiawan, 2023). Pelatihan berbasis penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan juga relevan karena memberikan pengalaman nyata bagi peserta dalam menyusun konten serta mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran (Dania et al., 2023). Pemilihan aktivitas berbasis permainan sejalan dengan Ollonen dan Kangas (2025), yang menekankan pentingnya dukungan guru dalam meningkatkan keterlibatan dan eksplorasi anak melalui pembelajaran berbasis bermain.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran digital interaktif bagi guru PAUD. Kegiatan ini terdiri atas dua tahap utama. Tahap pertama adalah penguatan literasi mengenai berbagai media pembelajaran digital, seperti media berbasis gambar, audio, video, kuis, dan evaluasi. Pada tahap ini, peserta mempelajari fungsi setiap jenis media serta cara memilih media yang sesuai. Tahap kedua adalah praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Peserta diminta untuk membuat media tebak suara dan puzzle interaktif. Media tebak suara merupakan contoh integrasi audio dalam pembelajaran, sedangkan puzzle interaktif merupakan contoh aktivitas visual dan permainan sederhana. Kedua media ini dapat dikembangkan sesuai dengan tema pembelajaran PAUD. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan guru PAUD melalui peningkatan literasi digital dan keterampilan praktis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu peserta merancang pengalaman belajar yang lebih kreatif, bervariasi, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membangun kebiasaan inovasi pembelajaran digital yang berkelanjutan di PKG PAUD Kapanewon Godean.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui tujuh tahapan yang saling berurutan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada tanggal 30 September 2025 di tempat TK Tunas Melati Godean.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan guru PAUD sebagai mitra kegiatan. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui komunikasi dengan pengurus Pusat Kegiatan

Gugus (PKG) PAUD Kapanewon Godean serta pengumpulan data awal dari para peserta. Tempat lokasi di TK Tunas Melati Godean.

Pada tahap ini, tim pelaksana memetakan beberapa aspek, yaitu pengalaman mengajar peserta, jenis media pembelajaran yang selama ini digunakan, pengalaman menggunakan aplikasi digital, serta kendala yang dihadapi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan materi pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Berdasarkan data awal, sebagian peserta telah menggunakan video pembelajaran dan alat peraga fisik, tetapi pemanfaatan Canva serta media interaktif masih belum merata. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pelatihan yang berfokus pada peningkatan literasi digital dan keterampilan pengembangan media sederhana yang mudah diterapkan di kelas oleh para guru PAUD Kapanewon Godean.

2. Koordinasi dan Persiapan Kegiatan

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pengurus PKG PAUD Kapanewon Godean. Koordinasi dilakukan untuk menentukan jadwal, lokasi kegiatan, jumlah peserta, kebutuhan sarana, serta mekanisme pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini, tim juga menyiapkan bahan presentasi, contoh media pembelajaran, perangkat pendukung, tautan Canva, panduan praktik, serta instrumen evaluasi. Media tebak suara dan puzzle interaktif akan digunakan selama sesi demonstrasi dan praktik. Penyediaan media ini bertujuan agar peserta memperoleh gambaran yang konkret mengenai media yang akan dibuat.

Tabel 1. Pengelompokan Aspek dan Indikator Instrumen Pre-test dan Post-test

No	Aspek	Indikator	Kode	Pernyataan
1.	Literasi media pembelajaran digital	Pemahaman mengenai ragam media digital	P1	Saya mampu menjelaskan jenis media pembelajaran digital berupa gambar, audio, video, kuis, dan evaluasi digital.
2.	Literasi media pembelajaran digital	Kemampuan memilih media sesuai kebutuhan pembelajaran	P2	Saya mampu memilih media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAUD.
3.	Keterampilan operasional canva	Kemampuan menggunakan fitur dasar Canva	P3	Saya mampu menggunakan fitur dasar Canva untuk membuat media pembelajaran.
4.	Keterampilan operasional canva	Kemampuan mengelola elemen multimedia	P4	Saya mampu menambahkan teks, gambar, dan audio pada media pembelajaran menggunakan Canva.
5.	Keterampilan operasional canva	Kemampuan mengatur fitur navigasi	P5	Saya mampu membuat navigasi antarslide menggunakan tombol atau tautan pada Canva.
6.	Keterampilan pengembangan media interaktif	Kemampuan membuat media tebak suara	P6	Saya mampu membuat media pembelajaran interaktif berupa tebak suara menggunakan Canva.
7.	Keterampilan pengembangan media interaktif	Kemampuan membuat puzzle interaktif	P7	Saya mampu membuat media pembelajaran interaktif berupa puzzle sederhana menggunakan Canva.
8.	Kesiapan implementasi	Kepercayaan diri mengembangkan media secara mandiri	P8	Saya percaya diri mengembangkan media

				pembelajaran digital interaktif secara mandiri.
9.	Kesiapan implementasi	Kesiapan menggunakan media di kelas	P9	Saya siap menggunakan media pembelajaran digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran PAUD.

Pre-test dan post-test dilakukan dengan membagikan kuesioner dengan skala likert dengan skala 1 hingga 4 dengan kategori rendah, kurang, baik, baik sekali.

Tabel 2. Kategori Skala Likert

Kategori	Rentan Score
Rendah	1.00 - 1.75
Kurang	1.76 - 2.50
Baik	2.51 - 3.25
Sangat Baik	3.26 - 4.00

3. Pelaksanaan Pre-test Peserta

Pre-test diberikan sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Tujuan utama pre-test adalah mengukur kondisi awal peserta serta mengetahui tingkat pemahaman, pengalaman, dan persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Kuesioner pre-test memuat beberapa aspek, yaitu latar belakang peserta, lama pengalaman mengajar, jenis media yang sering digunakan, pengalaman menggunakan PowerPoint dan Canva, tingkat pengenalan terhadap fitur media interaktif, serta persepsi mengenai pentingnya media digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil pre-test digunakan untuk menyesuaikan strategi penyampaian materi.

4. Pelatihan Literasi Media Digital

Tahap berikutnya berupa penyampaian materi mengenai literasi media pembelajaran digital. Materi ini diberikan untuk membangun pemahaman awal mengenai berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Materi yang disampaikan meliputi: media berbasis gambar; media berbasis audio; media berbasis video; media kuis interaktif; dan media evaluasi pembelajaran. Dalam sesi ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai fungsi, kelebihan, keterbatasan, serta contoh penerapan setiap jenis media. Guru juga diarahkan untuk memahami bahwa pemilihan media perlu disesuaikan dengan usia anak, tujuan pembelajaran, tema kegiatan, dan kondisi kelas.

5. Demonstrasi Penggunaan Canva dan Praktek

Tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan fitur dasar yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Demonstrasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari proses membuka Canva, memilih templat, menentukan ukuran desain, menambahkan teks, memasukkan gambar, menyisipkan audio, serta mengatur tampilan antar slide. Peserta juga diperkenalkan pada penggunaan tombol navigasi agar media dapat digunakan secara lebih interaktif. Tahap demonstrasi dilakukan secara perlahan agar peserta dapat mengikuti setiap langkah. Peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami fitur tertentu. Setelah demonstrasi selesai, peserta diarahkan untuk membuat media pembelajaran digital interaktif menggunakan Canva. Praktik dilakukan agar peserta tidak hanya

memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan produk pembelajaran. Peserta membuat dua contoh media, yaitu:

a. Media Tebak Suara

Media tebak suara dikembangkan dengan memadukan elemen audio, gambar, teks, dan navigasi antarslide. Media ini dapat digunakan untuk mengenalkan suara hewan, kendaraan, benda, atau aktivitas tertentu.

b. Puzzle Interaktif

Puzzle interaktif digunakan sebagai media visual berbasis permainan. Peserta membuat puzzle sederhana dengan menampilkan potongan gambar, pilihan jawaban, atau aktivitas mencocokkan bentuk.

6. Pendampingan Peserta

Selama proses praktik, peserta memperoleh pendampingan dari tim pelaksana. Pendampingan bertujuan untuk membantu peserta menyelesaikan media yang dibuat serta mengatasi kendala teknis yang muncul. Bentuk pendampingan meliputi: membantu peserta memilih templat Canva; membantu proses unggah gambar dan audio; menjelaskan cara mengatur ukuran dan tata letak elemen; membantu membuat tombol navigasi; mengoreksi kesalahan teknis; memberikan masukan terhadap tampilan media; dan membantu peserta menyesuaikan media dengan kebutuhan pembelajaran PAUD.

7. Post-test dan Evaluasi Respons

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peserta mengisi post-test dan kuesioner evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui perubahan pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil post-test dan evaluasi respons digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dan mengidentifikasi aspek yang masih perlu ditingkatkan. Selain itu dilakukan perhitungan persentase nilai pre test dan post test dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = (\text{post} - \text{pre}) \div \text{pre} \times 100\%.$$

8. Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil seluruh rangkaian kegiatan. Kesimpulan disusun dengan mempertimbangkan data pre-test, hasil post-test, respons peserta, serta pengamatan selama proses pelatihan. Pada tahap ini, tim pelaksana menilai apakah kegiatan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kesiapan peserta dalam menerapkan media tebak suara dan puzzle pada kegiatan pembelajaran PAUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran digital interaktif bagi guru yang tergabung dalam PKG PAUD Kapanewon Godean. Kegiatan ini berfokus pada dua aspek utama, yaitu peningkatan literasi mengenai ragam media pembelajaran digital dan praktik pembuatan media interaktif menggunakan Canva. Materi literasi mencakup penggunaan gambar, audio, video, kuis, serta

media evaluasi digital. Sementara itu, sesi praktik diarahkan pada pembuatan media tebak suara dan puzzle interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

1. Karakteristik Peserta

Sebelum kegiatan dilaksanakan, peserta mengisi kuesioner pre-test untuk memetakan kondisi awal dan kebutuhan pelatihan. Kuesioner diisi oleh 48 guru PAUD dengan pengalaman mengajar yang beragam. Distribusi pengalaman mengajar peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3. Karakteristik Peserta

Lama Mengajar	Jumlah Peserta	Presentase
1-3 tahun	7	14.58%
4-6 tahun	4	8.33%
7-10 tahun	4	8.33%
lebih dari 10 tahun	33	68.75%
Total	48	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun, yaitu sebanyak 33 orang atau 68,75%. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa peserta memiliki pengalaman pedagogis yang cukup panjang dalam mendampingi anak usia dini.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Pre-test juga digunakan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang telah digunakan oleh peserta. Pada bagian ini, peserta dapat memilih lebih dari satu jawaban. Oleh karena itu, total persentase pada Tabel 3 melebihi 100%.

Tabel 4. Penggunaan Media Pembelajaran

Jenis Media	Jumlah Peserta	Persentase
Video Pembelajaran	32	66.67%
Alat peraga	31	64.58%
Canva	19	39.58%
Buku teks	9	18.75%
Platform Lainnya	8	16.67%
Powerpoint	6	12.50%

Media yang paling banyak digunakan adalah video pembelajaran, yaitu sebanyak 32 peserta atau 66.67%. Penggunaan alat peraga fisik juga masih dominan, yaitu sebanyak 31 peserta atau 64.58%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru telah terbiasa memanfaatkan media visual dan alat bantu konkret dalam pembelajaran PAUD. Di sisi lain, penggunaan Canva baru dilaporkan oleh 19 peserta atau 39.58%, sedangkan penggunaan PowerPoint hanya dilaporkan oleh 6 peserta atau 12.50%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta telah mengenal media digital, tetapi pemanfaatannya sebagai sarana untuk mengembangkan media interaktif masih perlu diperkuat. Kondisi ini menjadi dasar pemilihan Canva sebagai platform utama dalam kegiatan pelatihan.

3. Pengukuran Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Pre-test diikuti oleh 48 peserta dan terdiri atas sembilan butir pernyataan menggunakan skala Likert 1–4. Skor 1 menunjukkan kondisi awal yang masih rendah, sedangkan skor 4 menunjukkan tingkat penguasaan atau kesiapan yang sangat baik. Terdapat sembilan butir indikator dengan 1 pertanyaan. Setiap indikator dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu literasi media pembelajaran digital, keterampilan operasional Canva, keterampilan pengembangan media interaktif, dan kesiapan implementasi. Skor setiap aspek dihitung

berdasarkan nilai rata-rata dari butir-butir pembentuknya.

Tabel 5. Hasil Pre-test Butir Indikator

No.	Indikator	Rata-rata Pre-test
1	Pemahaman mengenai ragam media pembelajaran digital	2.21
2	Kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran PAUD	3.69
3	Kemampuan menggunakan fitur dasar Canva	2.88
4	Kemampuan menambahkan teks, gambar, dan audio	2.50
5	Kemampuan membuat navigasi antarslide	1.54
6	Kemampuan membuat media tebak suara	1.54
7	Kemampuan membuat puzzle interaktif	1.54
8	Kepercayaan diri mengembangkan media secara mandiri	2.71
9	Kesiapan menerapkan media interaktif di kelas	3.75
	Rata-rata keseluruhan	2.48

Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata keseluruhan peserta sebesar 2.48 dan berada pada kategori kurang. Skor tertinggi terdapat pada kesiapan menerapkan media interaktif di kelas sebesar 3.75 dan kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran sebesar 3.69. Sementara itu, skor terendah terdapat pada kemampuan membuat navigasi antarslide, media tebak suara, dan puzzle interaktif, masing-masing sebesar 1.54. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki motivasi dan kesiapan yang baik untuk menggunakan media digital, tetapi masih membutuhkan penguatan keterampilan teknis. Oleh karena itu, pelatihan difokuskan pada praktik penggunaan Canva dan pembuatan media pembelajaran interaktif secara bertahap.

Tabel 6. Pengukuran Pemahaman dan Keterampilan Peserta

No	Aspek pengukuran	Kode	Rata-rata Pre-test	Persentase	Interpretasi
1	Literasi media pembelajaran digital	P1-P2	2.95	73.70%	Baik
2	Keterampilan operasional canva	P3-P5	2.31	57.64%	Kurang
3	Keterampilan pengembangan media interaktif	P6-P7	1.54	38.54%	Rendah
4	Kesiapan Implementasi	P8-P9	3.23	80.73%	Baik
	Rata-rata	P1-P9	2.48	62.09%	Kurang

Berdasarkan hasil pre-test pada tabel 5, literasi media pembelajaran digital peserta berada pada kategori baik dengan skor rata-rata 2.95 atau 73.70%. Kesiapan implementasi juga tergolong baik dengan skor 3.23 atau 80.73%. Namun, keterampilan operasional Canva masih berada pada kategori kurang dengan skor 2.31 atau 57.64%, sedangkan keterampilan pengembangan media interaktif menjadi aspek terendah dengan skor 1.54 atau 38.54%. Secara keseluruhan, rata-rata pre-test peserta adalah 2.48 atau 62.09% dan berada pada kategori kurang.

Tabel 7. Distribusi Kategori Hasil Pre-test

Kategori	Rentan Skor	Jumlah Peserta	Presentase
Rendah	1.00 - 1.75	0	0
Kurang	1.76 - 2.50	25	52.08%
Baik	2.51 - 3.25	20	41.67%
Sangat Baik	3.26 - 4.00	3	6.25%

Total	48	100%
-------	----	------

Distribusi peserta menunjukkan bahwa 25 orang atau 52.08% berada pada kategori kurang, 20 orang atau 41.67% berada pada kategori baik, dan 3 orang atau 6.25% berada pada kategori sangat baik. Tidak terdapat peserta pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki kesiapan awal yang cukup baik, tetapi masih membutuhkan penguatan keterampilan teknis melalui praktik pembuatan media interaktif menggunakan Canva.

4. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Canva

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, pelatihan diarahkan pada pengembangan dua jenis media, yaitu tebak suara dan puzzle interaktif. Kedua media tersebut dipilih karena relatif mudah dibuat, dapat digunakan untuk berbagai tema pembelajaran PAUD, dan mampu mengintegrasikan unsur visual serta audio.

a. Literasi Media digital dan pendampingan penggunaan Canva

Peserta memperoleh penjelasan mengenai fungsi, kelebihan, keterbatasan, dan contoh penerapan setiap jenis media. Media gambar dapat digunakan untuk mengenalkan objek, warna, bentuk, dan profesi. Media audio dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan suara hewan, kendaraan, atau benda di lingkungan sekitar. Sementara itu, media video, kuis, dan evaluasi digital dapat digunakan untuk meningkatkan variasi pembelajaran.

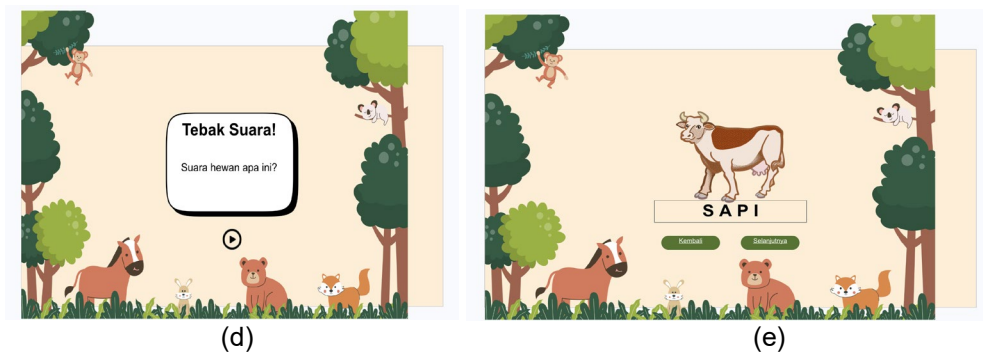


Gambar 2. (a) Pemaparan Materi Literasi Media digital (b) Materi Literasi Media Digital (c) Demonstrasi Penggunaan Canva

b. Media Tebak Suara

Media tebak suara dibuat dengan mengombinasikan audio, gambar, teks, dan navigasi antarslide. Anak diarahkan untuk mendengarkan suara tertentu, seperti suara hewan, kendaraan, atau benda di lingkungan sekitar. Selanjutnya, anak menebak gambar yang sesuai dengan suara

tersebut. Media ini dapat digunakan untuk melatih konsentrasi, kemampuan mengenali objek, daya ingat, dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Dalam proses pembuatannya, peserta mempelajari cara memasukkan audio, menambahkan gambar, menyusun pilihan jawaban, dan membuat tombol navigasi menggunakan Canva.



Gambar 3. (d) tampilan pemutaran suara (e) tampilan jawaban dari suara

c. Media Puzzle Interaktif

Puzzle interaktif dikembangkan sebagai aktivitas visual berbasis permainan. Media ini dapat berupa aktivitas mencocokkan gambar, memilih potongan gambar yang tepat, atau mengidentifikasi bagian tertentu dari suatu objek. Puzzle interaktif dapat digunakan untuk melatih observasi, pemecahan masalah sederhana, koordinasi visual, dan kemampuan mengenali bentuk. Tema media dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti hewan, buah, kendaraan, profesi, warna, atau lingkungan sekitar.



Gambar 4. Tampilan media Puzzle Interaktif

5. Post-test

Berdasarkan hasil post-test, rata-rata keseluruhan peserta mencapai 3.44 dan berada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi terdapat pada kesiapan menerapkan media interaktif di kelas sebesar 3.88 dan kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran sebesar 3.85. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dalam menggunakan Canva, menambahkan elemen multimedia, serta membuat media tebak suara dan puzzle interaktif. Pelatihan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan hasil positif terhadap kesiapan peserta dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif.

Tabel 8. Hasil Nilai Rata-Rata Post Test

No.	Indikator	Rata-rata Post-test
1	Pemahaman mengenai ragam media pembelajaran digital	3.63
2	Kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran PAUD	3.85

3	Kemampuan menggunakan fitur dasar Canva	3.40
4	Kemampuan menambahkan teks, gambar, dan audio	3.31
5	Kemampuan membuat navigasi antarslide	3.17
6	Kemampuan membuat media tebak suara	3.15
7	Kemampuan membuat puzzle interaktif	3.15
8	Kepercayaan diri mengembangkan media secara mandiri	3.44
9	Kesiapan menerapkan media interaktif di kelas	3.88
	Rata-rata keseluruhan	3.44

Kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3.44 atau 86.00% dari skor maksimal. Aspek literasi media pembelajaran digital memperoleh skor tertinggi, yaitu 3.74 atau 93.49%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memahami ragam media digital dan penggunaannya dalam pembelajaran PAUD. Aspek kesiapan implementasi juga berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 3.66 atau 91.41%. Keterampilan operasional Canva memperoleh skor 3.29 atau 82.29% dan masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, keterampilan pengembangan media interaktif memperoleh skor 3.15 atau 78.65% dan berada pada kategori baik. Meskipun memperoleh nilai paling rendah dibandingkan aspek lainnya, hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa tebak suara dan puzzle menggunakan Canva.

Tabel 9. Aspek Pengukuran Post Test

No	Aspek pengukuran	Kode	Rata-rata Pre-test	Persentase	Interprestasi
1	Literasi media pembelajaran digital	P1-P2	3.74	93.49%	Sangat Baik
2	Keterampilan operasional canva	P3-P5	3.29	82.29%	Sangat Baik
3	Keterampilan pengembangan media interaktif	P6-P7	3.15	78.65%	Baik
4	Kesiapan Implementasi	P8-P9	3.66	91.41%	Sangat Baik
	Rata-rata	P1-P9	3.44	86.00%	Sangat Baik

Distribusi peserta menunjukkan bahwa 32 orang atau 66.67% berada pada kategori sangat baik, 16 orang atau 33.33% berada pada kategori baik. Tidak terdapat peserta pada kategori kurang dan rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan membantu peserta memahami penggunaan Canva serta meningkatkan kesiapan mereka dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif di kelas.

Tabel 10. Distribusi Kategori Hasil Post-test

Kategori	Rentan Skor	Jumlah Peserta	Presentase
Rendah	1.00 - 1.75	0	0
Kurang	1.76 - 2.50	0	0
Baik	2.51 - 3.25	16	33.33%
Sangat Baik	3.26 - 4.00	32	66.67%
Total		48	100%

6. Evaluasi

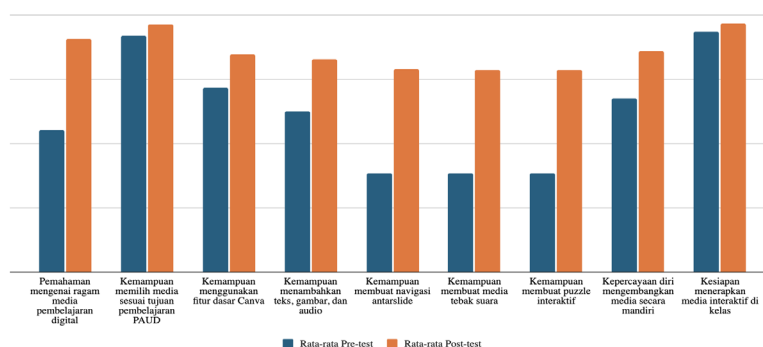
Berdasarkan hasil perbandingan pada tabel 10, rata-rata keseluruhan peserta meningkat dari 2.48 pada pre-test menjadi 3.44 pada post-test. Selisih skor sebesar 0.96 menunjukkan adanya peningkatan eksploratif sebesar 38.49%. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan

membuat navigasi antarslide, yaitu dari 1.54 menjadi 3.17 atau sebesar 105.41%. Kemampuan membuat media tebak suara dan puzzle interaktif juga meningkat secara signifikan, masing-masing dari 1.54 menjadi 3.15 atau sebesar 104.05%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan teknis peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif menggunakan Canva.

Tabel 11. Hasil perbandingan Pre-test dan Post-test

No.	Indikator	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih Skor	Peningkatan (%) - eksploratif
1	Pemahaman mengenai ragam media pembelajaran digital	2.21	3.63	1.42	64.25%
2	Kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran PAUD	3.69	3.85	0.17	4.33%
3	Kemampuan menggunakan fitur dasar Canva	2.88	3.40	0.52	18.05%
4	Kemampuan menambahkan teks, gambar, dan audio	2.50	3.31	0.81	32.4%
5	Kemampuan membuat navigasi antarslide	1.54	3.17	1.63	105.84%
6	Kemampuan membuat media tebak suara	1.54	3.15	1.60	104.54%
7	Kemampuan membuat puzzle interaktif	1.54	3.15	1.60	104.54%
8	Kepercayaan diri mengembangkan media secara mandiri	2.71	3.44	0.73	26.93%
9	Kesiapan menerapkan media interaktif di kelas	3.75	3.88	0.13	3.46%
	Rata-rata keseluruhan	2.48	3.44	0.96	38.70%

Peningkatan juga terlihat pada pemahaman mengenai ragam media pembelajaran digital, yaitu dari 2.21 menjadi 3.63 atau sebesar 64.25%. Kemampuan menambahkan teks, gambar, dan audio meningkat sebesar 32.4%, sedangkan kepercayaan diri peserta dalam mengembangkan media secara mandiri meningkat sebesar 26.93%. Sementara itu, peningkatan pada kemampuan memilih media sesuai tujuan pembelajaran dan kesiapan menerapkan media interaktif di kelas relatif lebih kecil, masing-masing sebesar 3.46% dan 4.33%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua indikator tersebut telah memiliki nilai awal yang cukup tinggi sebelum pelatihan dilaksanakan.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Secara keseluruhan, hasil perbandingan pada gambar 4 menunjukkan bahwa pelatihan lebih

banyak memberikan dampak pada peningkatan keterampilan teknis peserta, terutama dalam membuat navigasi, media tebak suara, dan puzzle interaktif. Sementara itu, aspek kesiapan dan pemahaman dasar peserta telah berada pada tingkat yang cukup baik sejak awal kegiatan. Kendala yang dihadapi dalam proses pengabdian yaitu peserta belum terbiasa menggunakan laptop, sehingga peserta menggunakan *smartphone* dimana peserta sudah terbiasa menggunakannya. Dikarenakan waktu terbatas, hanya mempraktekkan dua pembelajaran media interaktif yaitu puzzle dan tebak suara. Kendala yang lain adalah koneksi, karena tidak semua peserta memiliki kuota internet, jaringan tidak stabil dan tidak adanya koneksi internet sehingga peserta melakukan sharing hotspot untuk bisa melakukan praktek.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran digital interaktif berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan keterampilan guru PKG PAUD Kapanewon Godean. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi literasi media digital, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media tebak suara dan puzzle interaktif, serta pendampingan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta meningkat dari 2.48 pada pre-test menjadi 3.44 pada post-test, dengan selisih skor sebesar 0.96 atau peningkatan eksploratif sebesar 38.70%. Peningkatan paling besar terdapat pada keterampilan teknis yang menjadi fokus kegiatan, yaitu kemampuan membuat navigasi antarslide, media tebak suara, dan puzzle interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memperkuat kepercayaan diri dan kesiapan guru dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif di kelas.

Kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena evaluasi berfokus pada hasil pelatihan dalam jangka pendek dan belum mengukur penerapan media secara langsung dalam proses pembelajaran bersama anak. Selain itu tidak mengukur keberhasilan peserta dalam membuat media tebak suara atau puzzle. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya perlu diarahkan pada pendampingan berkelanjutan, pengembangan variasi media pembelajaran digital, penyusunan bank media pembelajaran bersama, serta evaluasi penerapan media di kelas. Dengan tindak lanjut tersebut, keterampilan guru dapat dikembangkan secara lebih konsisten dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap kualitas pembelajaran PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pengurus dan seluruh anggota PKG PAUD Kapanewon Godean yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital interaktif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak TK Tunas Melati, Sidoarum, Godean, Sleman, yang telah memberikan dukungan fasilitas dan tempat pelaksanaan kegiatan. Apresiasi diberikan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses koordinasi, pelaksanaan pelatihan, pendampingan peserta, serta evaluasi kegiatan sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Dania, R. F. R., Suherdi, & Wolor, C. W. (2023). Training to create digital learning media through Canva and Camtasia. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 7(2), 269–292. <https://doi.org/10.21009/JPMM.007.2.09>
- Dardanou, M., Hatzigianni, M., Kewalramani, S., & Palaiologou, I. (2023). *Professional development for digital competencies in early childhood education and care: A systematic*

-
- review (OECD Education Working Papers No. 295). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a7c0a464-en>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Lähdesmäki, S., Maunumaki, M., & Nurmi, T. (2024). Play is the base! ECEC leaders' views on the development of digital pedagogy. *Early Childhood Education Journal*, 52, 1897–1910. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01530-7>
- Li, H., He, H., Luo, W., & Li, H. (2026). Early childhood digital pedagogy: A scoping review of its practices, profiles, and predictors. *Early Childhood Education Journal*, 54(1), 263–284. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01804-8>
- Masoumi, D., & Bourbour, M. (2024). Framing adequate digital competence in early childhood education. *Education and Information Technologies*, 29, 20613–20631. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12646-7>
- Novitasari, N., & Anisah, Z. (2024). Enhancing kindergarten teachers' competence in developing innovative learning media based on Canva. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 91–99. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.824>
- Nurhidayah, V., Syarif, M., & Saifuddin. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Gondang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5714–5728. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2271>
- Ollonen, B., & Kangas, M. (2025). Teacher motivational scaffolding and preschoolers' motivational triggers in the context of playful learning of multiliteracy and digital skills. *Early Childhood Education Journal*, 53, 1079–1093. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01664-2>
- Septiyani, V., & Setiawan, D. (2023). Canva-based audio-visual media for the fourth grade elementary school Pancasila formulation process material. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 251–260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.62433>
- Su, J., & Yang, W. (2024). Digital competence in early childhood education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 29, 4885–4933. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11972-6>
- Swasthi, R. A., Faiqotuzzahra, A., Prasetya, M. R., Prabowo, A. H., & Kartika Sari, D. (2025). Pemberdayaan Literasi Digital: Edukasi Siswa Tentang Proses Data di Platform Media Sosial. *Innovative Action for Community Empowerment*, 1(1), 88–100. <https://iace.nayaramedia.co.id/index.php/iace/article/view/1>