

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU TK

**Andi Nur Maharani Islami^{1*}, Rika Kurnia R², Fadhilah Afifah³, Ramlah
Yusran⁴, & Andi Makkasau⁵**

^{1,2,3,&4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Jalan A. P. Pettarani, Makassar,
Sulawesi Selatan 90222, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Makassar, Jalan A. P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan 90222, Indonesia

*Email: andi.nur.maharani@unm.ac.id

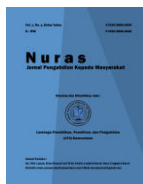
Submit: 03-07-2026; Revised: 17-07-2026; Accepted: 18-07-2026; Published: 27-07-2026

ABSTRAK: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital 20 guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva*. Permasalahan mitra meliputi rendahnya literasi digital guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi dan minimnya pemanfaatan aplikasi desain grafis daring dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif *learning by doing* yang meliputi sosialisasi dan identifikasi kebutuhan, pelatihan, praktik pembuatan media, implementasi di kelas, serta pendampingan. Kompetensi guru diukur menggunakan instrumen *pretest-posttest* berupa 10 soal pilihan ganda yang mencakup empat indikator, yaitu literasi dan kompetensi digital, prinsip desain visual pembelajaran, penguasaan fitur dasar *Canva*, serta penerapan media interaktif dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 42 pada *pre-test* menjadi 96 pada *post-test*. Kegiatan ini juga menghasilkan produk inovatif berupa "Kartu Cerita Digital Interaktif" berbasis *Canva* yang berfungsi mendukung kegiatan bercerita dan pengenalan kosakata pada pembelajaran tematik anak usia dini; produk ini telah diimplementasikan di kelas dan direspons positif oleh anak pada aspek ketertarikan, partisipasi, dan pemahaman. Temuan ini mengindikasikan efektivitas pelatihan berbasis praktik dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mendukung transformasi pembelajaran PAUD yang inovatif, kreatif, dan kontekstual di era digital.

Kata Kunci: *Canva*, Kompetensi Digital Guru, Media Pembelajaran Interaktif, PAUD.

ABSTRACT: This community service activity aims to enhance the digital competence of 20 kindergarten teachers in Bajeng District, Gowa Regency, in developing interactive learning media using the *Canva* application. The issues faced by the partners included low teacher digital literacy regarding the design of technology-based learning media and minimal utilization of online graphic design applications in early childhood education. The activity employed a participatory "learning-by-doing" approach, comprising needs assessment and orientation, training, hands-on media creation, classroom implementation, and ongoing mentoring. Teacher competence was measured using a pre-test and post-test instrument consisting of 10 multiple-choice questions covering four indicators: digital literacy and competence, principles of visual learning design, mastery of basic *Canva* features, and the application of interactive media in instruction. The results showed an increase in the average score from 42 in the pre-test to 96 in the post-test. The activity also produced an innovative product *Canva*-based "Interactive Digital Story Cards" designed to support storytelling and vocabulary acquisition within thematic early childhood learning; this product was implemented in classrooms and elicited a positive response from children regarding interest, participation, and comprehension. These findings indicate the effectiveness of practice-based training in enhancing teachers' digital competence while supporting the transformation of early childhood education toward innovative, creative, and contextual learning in the digital era.

Keywords: *Canva*, Teacher Digital Competence, Interactive Learning Media, Early Childhood Education.



How to Cite: Islami, A. N. M., Kurnia R, R., Afifah, F., Yusran, R., & Makkasau, A. (2026). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru TK. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1245-1255. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i3.1706>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia, karena pada masa *golden age* terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangan anak (Islami *et al.*, 2020). Pada periode ini, stimulasi yang tepat, termasuk stimulasi melalui media pembelajaran yang menarik akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak (Bachtiar *et al.*, 2025; Islami *et al.*, 2025; Nurjanah *et al.*, 2023). Perkembangan teknologi digital yang pesat turut mengubah lanskap pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini, sehingga guru dituntut untuk mampu beradaptasi dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi (Islami *et al.*, 2026; Mas'ud *et al.*, 2022).

Kompetensi digital guru menjadi salah satu aspek krusial dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Bachtiar *et al.*, 2025). Guru PAUD dituntut mampu merancang media yang interaktif, visual, dan relevan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan menyenangkan (Katniyon & Duguryil, 2024; Novitasari & Fauziddin, 2022). Salah satu platform yang dinilai mudah diakses dan digunakan oleh guru dengan latar belakang kemampuan teknologi yang beragam adalah *Canva* yang merupakan aplikasi desain grafis daring yang menyediakan berbagai *template* siap pakai, sehingga guru dapat merancang poster, kartu belajar, presentasi, hingga video edukatif tanpa keahlian desain yang kompleks (Dianthiny *et al.*, 2025), dan terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar visual yang menarik bagi anak usia dini (Usman *et al.*, 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal pada mitra di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, ditemukan tiga kondisi utama yang memperkuat urgensi kegiatan ini: 1) sebagian besar guru belum pernah menggunakan aplikasi *Canva* atau aplikasi desain daring lainnya; 2) guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional berbasis cetak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari; dan 3) sebagian besar guru belum pernah mengikuti pelatihan literasi digital secara khusus yang berorientasi pada perancangan media pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa kompetensi digital guru PAUD di Indonesia masih bervariasi, dan sebagian guru mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri (Islami *et al.*, 2025; Islami *et al.*, 2026; Winarti *et al.*, 2022).

Berbagai program pelatihan pengembangan media pembelajaran digital bagi guru PAUD telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada pengenalan aplikasi secara umum tanpa disertai pendampingan intensif hingga tahap implementasi di kelas (Bachtiar *et al.*, 2025; Islami *et al.*, 2025). Kesenjangan

iniilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak diisi, yaitu minimnya program yang mengintegrasikan penguatan literasi digital dengan praktik perancangan media secara kontekstual bagi pembelajaran tematik anak usia dini. Kebaruan (*novelty*) kegiatan ini terletak pada integrasi lima komponen dalam satu rangkaian pelatihan yang utuh, yaitu *workshop* penguatan konsep, praktik *learning by doing*, pendampingan pasca-pelatihan, implementasi langsung di kelas, dan evaluasi berbasis *pretest-posttest* sebuah kombinasi yang relatif jarang diterapkan secara terstruktur pada pelatihan sejenis.

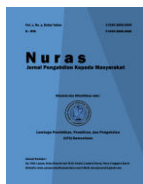
Literasi digital guru PAUD memiliki peran penting yang tidak hanya dalam pengelolaan pembelajaran, tetapi juga dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara lebih luas, termasuk dalam membangun komunikasi dengan orang tua di era digital (Mauluddia & Yulindrasari, 2024), dan perlu disertai penguatan kompetensi pendidik secara berkelanjutan agar pemanfaatan teknologi benar-benar berdampak pada kualitas pembelajaran (De Rossi & Ferranti, 2025). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan turut memberi ruang yang luas bagi guru untuk berinovasi mengembangkan pembelajaran kontekstual berbasis kebutuhan anak, termasuk melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang variatif (Daulay & Fauziddin, 2023; Pramana *et al.*, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru Taman Kanak-Kanak (TK) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab permasalahan prioritas mitra, yaitu keterbatasan kompetensi digital guru TK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan pada bulan April 2026 bertempat di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Mitra kegiatan adalah 20 guru TK dari 10 sekolah di Kecamatan Bajeng, dengan pengalaman mengajar antara 2-10 tahun (rata-rata 5 tahun). Pemilihan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan ketua K3PAUD Kecamatan Bajeng untuk memastikan keterwakilan sekolah dan komitmen peserta mengikuti seluruh tahapan kegiatan. Dengan karakteristik tersebut, pelatihan dirancang untuk memperkuat kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Berikut alur pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan.



Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif yang terdiri atas enam tahapan yang saling terintegrasi, yaitu sosialisasi dan identifikasi kebutuhan, pelatihan pengembangan media interaktif berbasis *Canva*, praktik pengembangan media, implementasi di kelas, pendampingan dan monitoring, serta evaluasi (Sutjahja *et al.*, 2026). Tahap sosialisasi dan identifikasi kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai permasalahan dan kebutuhan mitra terkait pengembangan media pembelajaran digital. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan mitra, membangun kesepahaman mengenai tujuan kegiatan, serta memetakan pemahaman awal guru terkait literasi digital dan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran anak usia dini.

Tahap pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* partisipatif yang mencakup penyampaian materi, diskusi interaktif, simulasi, serta praktik langsung. Materi pelatihan meliputi konsep dasar literasi digital dan kompetensi guru di era digital, prinsip desain visual pembelajaran untuk anak usia dini, pengenalan fitur dan *template Canva*, serta teknik penyusunan media pembelajaran interaktif seperti kartu belajar, poster tematik, dan presentasi bergambar. Peserta juga dibagi ke dalam kelompok untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang mudah diterapkan di kelas.

Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di kelas masing-masing guru. Pada tahap ini, guru didampingi untuk mengamati respons anak terhadap media pembelajaran yang digunakan, khususnya dalam aspek ketertarikan, partisipasi, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Tahap pendampingan dan monitoring dilakukan secara berkelanjutan melalui *WhatsApp Group* sebagai media komunikasi dan konsultasi antara tim pelaksana dan peserta, difokuskan pada penyempurnaan desain media, berbagi pengalaman implementasi, serta pemecahan kendala teknis. Selanjutnya, evaluasi kegiatan dilakukan melalui *pre-test* sebelum pelatihan dan *post-test* setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, menggunakan instrumen 10 soal pilihan ganda melalui *Google Form* yang mengukur empat aspek, yaitu pemahaman konsep literasi dan kompetensi digital, prinsip desain media visual, penguasaan fitur dasar *Canva*, serta penerapan media interaktif berbasis *Canva*. Setiap jawaban benar diberi skor 10, sehingga nilai maksimum 100. Data *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif kuantitatif (rata-rata, median, dan rentang nilai), sementara data observasi proses dan penilaian produk media dianalisis secara deskriptif kualitatif. Keberhasilan program diukur melalui tiga indikator, yaitu: 1) peningkatan nilai rata-rata kompetensi guru dari *pre-test* ke *post-test*; 2) seluruh peserta (20 guru) berhasil menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Canva*; dan 3) produk media berhasil diimplementasikan pada pembelajaran di kelas masing-masing guru.

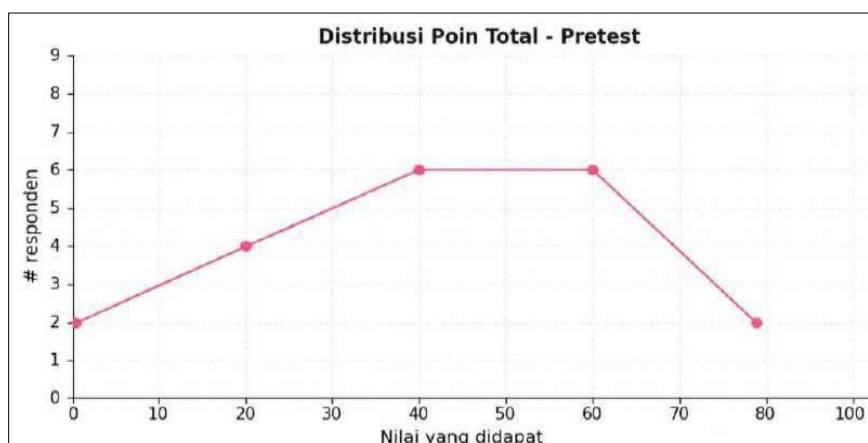
HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan data *pre-test*, hasil observasi selama pelatihan, produk media yang dikembangkan peserta, serta hasil *post-test* sebagai dasar untuk menggambarkan perubahan

kompetensi digital guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap awal, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 42 dengan median 40 dan rentang nilai antara 0 hingga 80. Distribusi nilai secara individu menunjukkan bahwa sebagian besar guru berada pada kisaran skor menengah yang mengindikasikan bahwa pemahaman terkait konsep literasi digital dan pemanfaatan aplikasi desain pembelajaran seperti *Canva* masih belum optimal.

Distribusi nilai *pre-test* dapat dilihat pada Gambar 2 yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil peserta yang mencapai skor tinggi, sementara sebagian besar peserta masih berada pada kategori rendah dan sedang. Berdasarkan hasil *pre-test*, sebanyak 14 dari 20 guru (70%) memperoleh nilai di bawah 60, sedangkan 6 guru (30%) memperoleh nilai antara 60–80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memerlukan penguatan dalam memahami konsep literasi digital, prinsip desain media pembelajaran, serta pemanfaatan fitur-fitur *Canva* untuk mendukung pembelajaran anak usia dini.



Gambar 2. Distribusi Nilai *Pretest* Guru TK di Kecamatan Bajeng.

Temuan tersebut memperkuat hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa guru masih lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional dibandingkan media digital interaktif. Oleh karena itu, pelatihan dirancang tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga menekankan praktik langsung (*learning by doing*), sehingga guru memiliki pengalaman dalam merancang media yang dapat langsung diterapkan pada proses pembelajaran di kelas (Winarti *et al.*, 2022).

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan penyampaian materi dan praktik langsung. Pada tahap awal, guru diberikan penguatan konsep terkait literasi digital, prinsip desain visual pembelajaran anak usia dini, serta pengenalan fitur-fitur dasar *Canva*. Proses ini berlangsung secara interaktif, dimana peserta terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.



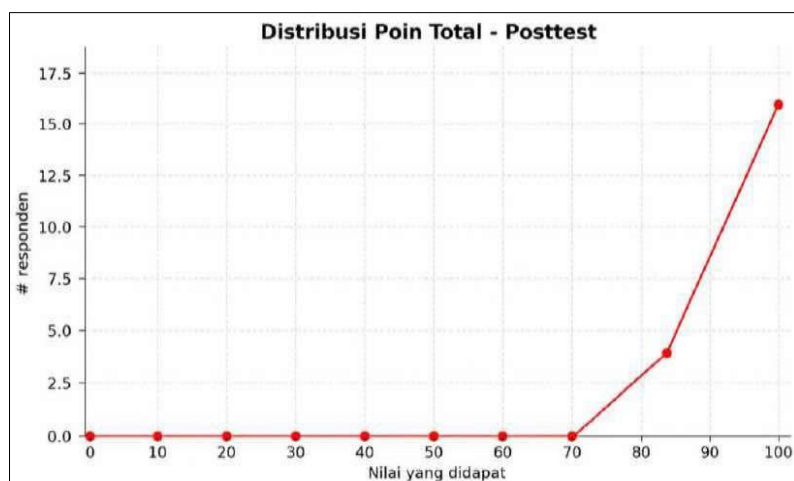
Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan oleh Pemateri.

Setelah memperoleh pemahaman konseptual, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif secara berkelompok menggunakan aplikasi *Canva*. Guru secara kolaboratif merancang dan mengembangkan media pembelajaran visual berbasis *template* yang disesuaikan dengan tema pembelajaran anak usia dini. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan fitur desain, tetapi juga memperkuat kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam menghasilkan bahan ajar digital secara mandiri.



Gambar 4. Praktik Pembuatan Media Berbasis *Canva* oleh Guru TK.

Tahap penting dalam kegiatan ini adalah implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru di kelas masing-masing. Pada tahap ini, media pembelajaran “Kartu Cerita Digital Interaktif” digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi tematik secara lebih menarik dan mudah dipahami anak. Berdasarkan hasil observasi implementasi di kelas, 18 dari 20 guru (90%) melaporkan bahwa anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran menggunakan media berbasis *Canva*. Selain itu, 19 guru (95%) menyatakan anak lebih fokus mengikuti pembelajaran, sedangkan 18 guru (90%) mengamati peningkatan partisipasi aktif anak ketika media digunakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Distribusi nilai *post-test* dapat dilihat pada Gambar 5.

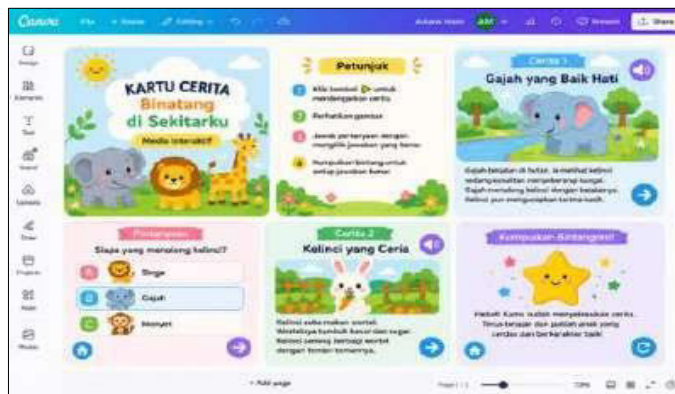


Gambar 5. Distribusi Nilai *Posttest* Guru TK di Kecamatan Bajeng.

Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, terlihat adanya peningkatan rata-rata sebesar 54 poin. Selain itu, penyempitan rentang nilai menunjukkan bahwa kesenjangan kompetensi digital antarpeserta berhasil diminimalkan melalui pelatihan. Visualisasi grafik *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya pergeseran distribusi nilai dari kategori rendah dan sedang ke kategori tinggi. Peningkatan skor *post-test* dibandingkan *pre-test* mengindikasikan bahwa rangkaian pelatihan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Selain peningkatan nilai rata-rata, distribusi skor peserta juga menjadi lebih homogen, menunjukkan semakin banyak guru mencapai kategori nilai tinggi setelah mengikuti pelatihan (Usman *et al.*, 2026).

Selain peningkatan kompetensi guru, kegiatan ini juga menghasilkan inovasi berupa media pembelajaran interaktif “Kartu Cerita Digital Interaktif” yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Media ini berbentuk rangkaian kartu digital bertema yang menggabungkan ilustrasi, teks sederhana, dan elemen visual interaktif untuk mendukung kegiatan bercerita pada anak usia dini. Dalam penggunaannya, guru menampilkan kartu melalui layar laptop, kemudian mengajak anak untuk mengamati, menyebutkan, dan menceritakan kembali isi setiap kartu

secara bergiliran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu anak dalam memahami alur cerita sekaligus mengembangkan kemampuan berbahasa dan ketertarikan terhadap teknologi secara positif.



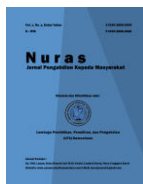
Gambar 6. Contoh “Kartu Cerita Digital Interaktif” Berbasis *Canva* Hasil Karya Peserta.

Gambar 6 menunjukkan contoh media “Kartu Cerita Digital Interaktif” yang dikembangkan oleh peserta pelatihan menggunakan *Canva*. Media dirancang dengan memadukan ilustrasi, teks sederhana, warna yang menarik, dan tema yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami penggunaan fitur *Canva*, tetapi juga mampu menerapkan prinsip desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, sehingga siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan media berbasis *Canva* ini juga sejalan dengan pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini perlu disertai penguatan kompetensi pendidik secara berkelanjutan agar pemanfaatan teknologi benar-benar berdampak pada kualitas pembelajaran, bukan sekadar penggunaan alat semata (De Rossi & Ferranti, 2025). Selain itu, penguatan literasi digital guru turut memberikan kontribusi positif terhadap kesiapan guru dalam mendukung perkembangan anak usia dini di tengah perkembangan teknologi yang pesat (Islami *et al.*, 2026; Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Diskusi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi digital guru TK. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai peserta dari 42 pada *pre-test* menjadi 96 pada *post-test* yang mengindikasikan bertambahnya pemahaman guru mengenai literasi digital, prinsip desain media pembelajaran, serta penggunaan aplikasi *Canva*. Peningkatan tersebut didukung oleh penerapan pendekatan *learning by doing*, dimana peserta tidak hanya menerima materi secara teoretis, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan media, pendampingan, dan implementasi media di kelas. Melalui proses tersebut, guru memperoleh pengalaman nyata dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai karakteristik anak usia dini.

Implementasi *Canva* juga mempermudah guru menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan kontekstual melalui pemanfaatan berbagai *template* serta elemen visual yang tersedia. Selain meningkatkan kemampuan teknis dalam



menggunakan *Canva*, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar digital dan lebih siap memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Mas'ud *et al.*, 2022).

SIMPULAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berhasil meningkatkan kompetensi digital guru TK di Kecamatan Bajeng. Peningkatan nilai rata-rata peserta dari 42 pada *pre-test* menjadi 96 pada *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai literasi digital, penggunaan *Canva*, dan pengembangan media pembelajaran interaktif. Pendekatan *learning by doing* melalui *workshop*, praktik, pendampingan, dan implementasi di kelas membantu guru menghasilkan media “Kartu Cerita Digital Interaktif” yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Ke depan, kegiatan serupa perlu diperluas dengan pendampingan berkelanjutan agar pemanfaatan media digital di PAUD semakin optimal.

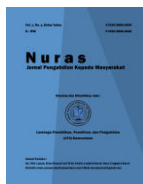
SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital guru taman kanak-kanak. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), dan pengembangan media pembelajaran berbasis dengan mengintegrasikan berbagai platform digital dalam pembelajaran anak usia dini. Pendampingan pasca pelatihan juga perlu dilakukan secara berkala agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh dan diimplementasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Selain itu, diperlukan dukungan dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya dalam penyediaan sarana dan prasarana teknologi, seperti akses internet yang memadai, perangkat digital, serta program peningkatan kompetensi guru secara berkesinambungan. Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa kendala yang ditemui antara lain perbedaan tingkat literasi digital peserta, keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian guru, serta kualitas jaringan internet yang belum stabil. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif, pembelajaran berbasis praktik, dan kerja sama yang baik antara tim pelaksana dan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

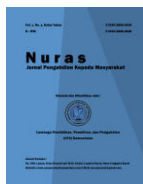
Tim pelaksana menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga diberikan kepada Kepala TK, seluruh guru TK di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pelatihan dan pendampingan berlangsung. Ucapan terima kasih juga



disampaikan kepada mahasiswa yang terlibat sebagai pendamping kegiatan, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik dalam bentuk tenaga, pemikiran, maupun dukungan teknis, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

REFERENSI

- Bachtiar, M. Y., Hasmawaty, H., Islami, A. N. M., & Faradillah, F. (2025). *Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT pada Anak Pra Sekolah*. *Madaniya*, 6(1), 270-276. <https://doi.org/10.53696/27214834.1127>
- Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- De Rossi, M., & Ferranti, C. (2025). Digital Integration in Early Childhood Education and Care: Innovating Educators' Competencies. *Media Education*, 16(1), 49–56. <https://doi.org/10.36253/me-17161>
- Dianthiny, S., Naipospos, N. Y., Ain, L. T., Lubis, R. D., Benny, L., Damanik, N. S., & Ramadhani, N. (2025). Analisis Keterampilan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Digital di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai. *Juripol : Jurnal Institusi Polgan*, 8(2), 82-92.
- Islami, A. N. M. (2025). Implementation of Digital Literacy Learning Media Based on Interactive Video for Children Aged 5–6 Years. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35905/anakta.v4i1.13382>
- Islami, A. N. M., Bachtiar, M. Y., & Makkasau, A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK. *Jurnal Aksara Bakti*, 1(1), 10-17.
- Islami, A. N. M., Bachtiar, M. Y., Kurnia, R., Manga, D., & Makkasau, A. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD. *Madaniya*, 7(2), 971-978. <https://doi.org/10.53696/27214834.1751>
- Islami, A. N. M., Sidiq, N. J., Rusliana, F., & Manga, D. (2025). The Effectiveness of Using Kahoot-Based Digital Media in Enhancing Children's Social-Emotional Skills. *Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i1.200>
- Islami, A. N. M., Suparno, S., & Makkasau, A. (2020). The Implementation of Education Games Media Applications with Local Culture-Based to Improve the Basic Reading Ability of Students in TK Islam Al-Azhar 34 Makassar. In *Proceedings of the 2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy 2019* (pp. 22-28). Yogyakarta, Indonesia: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Katniyon, H. D., & Duguryil, Z. P. (2024). Addressing the Issues of Global Digital Divide: How Digitally Competent are Early Childhood Pre-Service Teachers? *Greener Journal of Education Research*, 14(1), 116–122. <https://doi.org/10.15580/gjer.2024.1.110724159>



- Mas'ud, S. H., Sumantri, M. S., & Dhieni, N. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Jabatan (*In-Service Teacher*). *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(2), 213–220. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.328>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nurjanah, S., Anggraini, F. D., Solehah, U., Nisa, F., & Dewi, U. M. (2023). Effect of Stimulation Using Flashcard Media on Language and Speech Development in Pre-School Age Children (3-5 Years). *Bali Medical Journal*, 12(3), 2882–2885. <https://doi.org/10.15562/bmj.v12i3.4349>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Sutjahja, Z. C., Indrawan, J., Tanuwijaya, V. T., Avanindra, F. D. B., & Negara, J. G. P. (2026). Pelatihan *Canva* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa/i Sekolah Dasar serta Pemanfaatan *Canva* AI dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 1840–1850. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4620>
- Usman, G., Wowe, T., & P Papuling, O. A. (2026). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* dengan Metode *Service Learning* Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 2744–2752. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.844>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>