



Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bogor

¹Abung Supama Wijaya ✉, ¹Wahyu Budi Priatna, ¹Hudi Santoso, ¹Hari Otang Sasmita, ¹Bayu Suriaatmaja Suwanda, ¹Ika Sartika, ²David Rizar Nugroho

¹Sekolah Vokasi IPB University

Jl. Kumbang No.14, Babakan, Kota Bogor, 16128, Jawa Barat, Indonesia

²Universitas Pakuan Bogor

Jl. Pakuan, Tegallega, , Kota Bogor, 16129, Jawa Barat, Indonesia

| abungsupama@apps.ipb.ac.id ✉ | DOI : <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i3.1943> |

Abstrak

Peningkatan keterampilan dalam bidang desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Bogor ini bertujuan memberikan pengetahuan serta keterampilan dasar desain untuk digunakan dalam bidang pendidikan. Pelatihan ini merupakan salah satu sesi yang diberikan dalam rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dengan tema peningkatan kompetensi tenaga kependidikan PAUD berbasis teknologi dan komunikasi oleh program studi komunikasi Sekolah Vokasi IPB bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor. Metode pelatihan yang dilakukan dengan menggunakan ceramah, demonstrasi, dan latihan dengan mekanisme penyampaian secara tatap muka. Hasil dari pelatihan ini peserta sangat antusias selama mengikuti pelatihan, peserta mengerti dan memahami dasar-dasar desain aplikasi Canva untuk digunakan dalam bidang pendidikan, serta peserta mampu memproduksi desain media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang di publikasikan pada whatsapp group dan media sosial. Dapat disimpulkan bahwa program PkM ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi guru PAUD di Kabupaten Bogor. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru khususnya dalam bidang desain grafis yang digunakan dalam mendukung media pembelajaran untuk guru PAUD.

Kata Kunci: Canva, Desain grafis, Guru PAUD, PKM



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Pada masa Pandemi ini lembaga/institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dihadapkan pada berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah minimnya kreativitas dalam membangun semangat peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bermain dan belajar di sekolahnya. PAUD pada pengertiannya adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Suminah *et al.*, 2015).

Diperlukan berbagai cara untuk tetap menjaga, bahkan meningkatkan konsistensi peserta didik di kalangan anak usia dini untuk tetap menyenangi pendidikan dengan berbagai keterbatasan dalam berbagai situasi dan kondisi. Guru PAUD sebagai faktor utama pelaksana pendidikan harus mampu memunculkan minat peserta didik untuk terus menjaga konsistensi muridnya khususnya selama pembelajaran *online* maupun *offline*. Metode untuk menarik minat ini dapat dilakukan dengan menghadirkan cara yang kreatif dan menarik, salah satunya menggunakan media komunikasi dalam mendukung pengembangan media pembelajaran di lembaga pendidikan.

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menyebutkan jumlah lembaga pendidikan PAUD di Kabupaten Bogor mencapai 3.472. Angka ini merupakan jumlah terbanyak di Provinsi Jawa Barat. Banyaknya jumlah PAUD di Kabupaten Bogor menghadirkan potensi permasalahan-permasalahan didalamnya. Berdasarkan penelitian sebelumnya berbagai permasalahan PAUD di Kabupaten Bogor diantaranya; minimnya kreatifitas guru (Kusumawati, 2022), kurangnya pendidik yang berkompentensi (Nadar *et al.*, 2021), tingkat pendidikan guru (Srihartini *et al.*, 2021) dan kurang optimalnya pemanfaatan TIK (Mulyana *et al.*, 2018). Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diselesaikan salah satunya dengan berbagai kegiatan peningkatan kompetensi bekerjasama salah satunya dengan institusi pendidikan perguruan tinggi.

Program studi (prodi) komunikasi Sekolah Vokasi IPB merupakan institusi pendidikan yang sangat *concern* dengan mutu pendidikan di Indonesia salah satunya terkait dengan penggunaan media komunikasi. Pada prakteknya media komunikasi ini dapat diaplikasikan dalam dalam pengembangan media pembelajaran (Effendi & Yusmiarti 2021; Noviansyah & Pustaka Saiyar 2021; Hariadi *et al.* 2022; Winarti *et al.* 2022; Misyana *et al.* 2021). Maka pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, dosen prodi komunikasi Sekolah Vokasi IPB bekerjasama dengan dinas pendidikan kabupaten Bogor menyelenggarakan pelatihan peningkatan kompetensi tenaga kependidikan PAUD berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi. Salah satu dari sesi pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru PAUD untuk mampu meningkatkan minat peserta didiknya dengan menggunakan aplikasi desain Canva dalam mendukung pembuatan media pembelajarannya.

Merujuk pada pengertiannya, Canva adalah alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat berbagai desain dan mempublikasikannya. Selain berbasis *website*, Canva juga dapat digunakan melalui *smartphone* yang dapat diunduh di Play Store bagi pengguna Android atau AppStore bagi pengguna Apple (Sipayung, 2021). Pemilihan aplikasi Canva ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan aplikasi, kebutuhan desain, serta manfaat yang dihasilkannya.

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah para peserta di harapkan dapat mengerti dan memahami fitur-fitur desain dalam aplikasi Canva, peserta dapat memproduksi desain sederhana untuk bidang pendidikan, serta peserta dapat memproduksi desain media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk dipublikasikan pada media seperti Whatsapp group dan media sosial lembaga pendidikannya.

2. Metode

Peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi guru PAUD ini dilaksanakan pada tanggal 28-30 Maret 2022, pada pukul 08.00-21.00 WIB di hotel Grand Mutiara kabupaten Bogor. Kegiatan dilaksanakan melalui tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat. Terdapat dua (2) kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 100 orang. Para peserta pelatihan diantaranya berasal dari guru PAUD, guru TK, dan guru Kelompok Belajar (KB) di kabupaten Bogor.

Metode pelaksanaan kegiatan peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan Aplikasi Canva sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 1** terdiri dari tiga (3) tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva

Metode kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dengan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan eksperimen atau praktek. Tim abdimas dalam kegiatan ini berperan sebagai narasumber pada kegiatan yang pertama yaitu penyampaian materi dengan judul “Aplikasi di gadget sebagai media pembelajaran”. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pendampingan dan fasilitasi ketika para peserta pelatihan melakukan praktek langsung membuat desain grafis sesuai dengan kebutuhan lembaga dengan menggunakan aplikasi Canva.

Pada tahapan persiapan berisikan kegiatan penyusunan materi peningkatan keterampilan yang akan disampaikan. Penyusunan materi didasarkan pada kebutuhan materi serta cara menyampaikannya. Sebelumnya, materi peningkatan keterampilan ini disusun oleh tim fasilitator dengan menggunakan metode *brainstorming*.

Setelah topik didapatkan maka materi disusun dengan menggunakan media powerpoint. *Tools* Powerpoint dianggap sebagai media penyajian yang tepat dalam menyampaikan materi (Leon & Martínez 2021). Penyampaian materi tersebut menggunakan metode ceramah dengan berdurasi 45 menit. Pada sesi tersebut juga terjadi tanya jawab dengan peserta sebagai proses dari pendalaman materi. Setelah penyampaian materi secara menyeluruh peserta di minta untuk membuat rencana desain yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan pada setiap lembaganya.

Pada tahap pelaksanaan yaitu pada tanggal 29 Maret 2022, sesuai jadwal yang diberikan maka para peserta melakukan praktek langsung (*hands-on*) dengan laptop dan *smartphone* peserta. Pembuatan dipandu secara langsung oleh fasilitator pada setiap kelas masing-masing. Tim fasilitator melakukan pendampingan kepada para peserta secara langsung.

Sebelum praktek, para peserta diberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh apa pengetahuan para peserta mengenai aplikasi Canva ini. *Pre-test* dan *post-test* mampu menggambarkan efek positif perlakuan yang berbeda para peserta pelatihan (Lai & Chen, 2021). Setelah *pre-test* dengan menggunakan *google form* para peserta tahap demi tahap mengikuti demonstrasi yang diberikan oleh fasilitator yang berisi pengetahuan dasar fitur pada aplikasi Canva. Durasi pada tahapan pelaksanaan/ praktik ini adalah 165 menit. Pada rentang durasi tersebut para peserta membuat desain dikelas masing-masing. Sesi tanya jawab juga dibuka selama kegiatan praktek berlangsung.

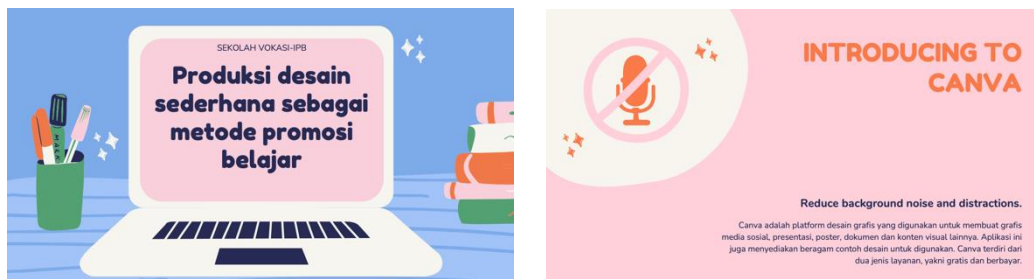
Pada tahapan evaluasi berisi mengenai kegiatan evaluasi dari kegiatan praktek yang telah dilakukan. Pada tahapan ini fasilitator melihat hasil karya desain yang telah dibuat dan dikumpulkan oleh peserta sebelumnya. Proses pengumpulan sendiri menggunakan media *google drive* yang telah di persiapkan oleh fasilitator. Para peserta kemudian mengunggahnya pada *link* yang diberikan. Dengan dipandu oleh fasilitator secara bergantian para peserta menunjukan/ mempresentasikan hasil karya yang telah dibuatnya. Pada sesi ini juga dibuka diskusi untuk lebih mendalami materi dan praktek yang telah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Guru PAUD di kabupaten Bogor sebelumnya telah banyak menggunakan berbagai metode pembelajaran dalam mendukung kegiatannya dikelas. Hadirnya pandemi sejak awal tahun 2020 di Indonesia menyebabkan banyak kendala yang terjadi selama proses pembelajaran. Guru dituntut untuk tetap bisa beradaptasi dengan segala keterbatasan untuk dapat menyampaikan materi di PAUD-nya masing-masing. Pelibatan teknologi menjadi sesuatu hal yang sangat penting untuk bisa diaplikasikan dalam mempermudah kegiatan belajar mengajar para guru dengan para peserta didiknya. Tidak hanya guru, orang tua siswa beranggapan bahwa hadirnya teknologi disekolah merupakan representasi dari kesiapan sekolah untuk menitipkan anak-anak mereka (Slutsky *et al.*, 2021). Maka berdasarkan hal tersebut dinas pendidikan Kabupaten Bogor dalam hal ini seksi Pembinaan dan Tenaga Kependidikan PAUD dan DIKMAS menyelenggarakan pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi bekerjasama dengan program studi komunikasi Sekolah Vokasi IPB. Harapan dari kegiatan ini adalah adanya meratanya kualitas dan kuantitas Pendidik dan tenaga kependidikan di satuan Pendidikan Dasar, PAUD dan PNF di kabupaten Bogor.

3.1. Pelatihan Kepada Guru Terkait Materi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

Fasilitator menyampaikan materi pada waktu yang telah ditentukan. Media penyampaian materi adalah dengan menggunakan Power Point dengan didukung oleh pengeras suara pada ruangan seperti Gambar 2. Durasi penyampaian materi mengenai desain sederhana sebagai metode promosi belajar yaitu 45 menit.



Gambar 2. Materi Produksi desain sederhana sebagai metode promosi belajar

Tahapan evaluasi materi dilakukan dengan cara membandingkan pemahaman materi sebelum dan setelah dilakukan pelatihan. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman meliputi pengetahuan mengenai aplikasi Canva (94,7%), pemahaman bahwa aplikasi Canva mudah dipelajari (94%), serta pengalaman pernah menggunakan Canva (91,6%). Hasil *pre-test* dan *post-test* secara lengkap dapat terlihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Aspek penilaian *pre-test* dan *post-test* tentang materi pengabdian masyarakat

Aspek Penilaian	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)
Apakah mengetahui apa itu Canva	65,3	94,7
Canva mudah dipelajari dan digunakan	77	94
Pernah menggunakan Canva	52,6	91,6

Berdasarkan [Tabel 1](#) diketahui bahwa terdapat kenaikan yang cukup signifikan antara pengetahuan para peserta sebelum dan sesudah mendapatkan materi tentang Canva. Setelah menjelaskan materi mengenai penggunaan Canva peserta juga mulai memahami bahwa penggunaan Canva tidak sulit. Umumnya para peserta juga sebelumnya telah menggunakan Canva namun penggunaannya tidak untuk mendukung media pembelajaran melainkan sebagai sarana promosi untuk berjualan atau sekedar membuat *quotes* pribadi. Pada [Tabel 2](#) menunjukkan data bahwa para peserta mulai tertarik untuk membuat Canva sebagai media pendukung pembelajaran.

Tabel 2. Pemanfaatan Canva dalam mendukung media pembelajaran

Aspek Penilaian	Jumlah (%)
Membuat rencana program pembelajaran (RPP)	26,6
Media publikasi untuk media sosial	35,1
Dokumentasi menarik untuk orang tua	23,4
Membuat poster pendukung media pembelajaran	56,4
Pembuatan media promosi sekolah	41,5

Berdasarkan [Tabel 2](#) diketahui bahwa peserta pelatihan banyak memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat poster pendukung media pembelajaran (56%). Poster-poster ini nanti akan diproduksi dan kemudian ditempel di sekolah-sekolahnya sebagai pesan komunikasi visual yang informatif. Berdasarkan hasil *brainstorming*, umumnya para peserta tertarik untuk membuat poster seperti himabaun untuk mencuci tangan,

memakai masker diberbagai tempat, membuat sampah pada tempatnya, nama-nama binatang, foto bersama siswa didik di kelas, dan lain-lain. Pembuatan media promosi sekolah (41,5%) juga dipilih dalam pemanfaatan Canva sebagai pendukung media pembelajaran. Sebelumnya para guru biasanya membuat media promosi hanya berupa teks saja di media WhatsApp grup maupun status Whatsapp pribadinya. Informasi yang biasa dituliskan adalah mengenai pembukaan pendaftaran siswa didik, kontak person, dan alamat PAUD-nya. Setelah memahami bahwa Canva mudah digunakan serta mempunyai banyak *template* pilihan untuk membuat media promosi sekolah, maka para guru PAUD sangat tertarik untuk membuat media promosi ke depan dengan memanfaatkan aplikasi Canva baik di *smartphone* maupun di laptopnya.

3.2. Praktek Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis

Pada kegiatan praktek secara langsung (*hands-on*) dimulai dari tahapan perencanaan karya yang akan dibuat. Para peserta pelatihan secara mandiri memutuskan produk desain yang akan dibuatnya. Umumnya produk yang akan dibuat adalah poster promosi sekolah, pendukung media pembelajaran, serta quotes pribadi yang berisi foto dan caption. Setelah para peserta memutuskan produk yang dibuatnya, maka fasilitator menjelaskan mengenai fitur-fitur Canva baik itu di laptop maupun menggunakan *smartphone*. Penjelasan diawali dari mulai cara sign-in untuk masuk kedalam aplikasi Canva, kemudian diteruskan dengan memperkenalkan fitur fitur yang ada di dalamnya. Para peserta sebagaimana pada **Gambar 3** terlihat antusias mengikuti setiap tahapan penggunaan aplikasi Canva dalam pelatihan ini. Secara umum dapat dikatakan bahwa penyampaian informasi mengenai Canva dan juga tutorial yang diberikan berdampak positif bagi para peserta pelatihan.



Gambar 3. Fasilitator memberikan materi serta melakukan pendampingan praktek

Setelah fasilitator memberikan tutorial mengenai penggunaan Canva di laptop maupun di *handphone*, maka secara mandiri para peserta ditugaskan untuk memulai membuat kreativitas berdasarkan idenya masing-masing. Selama jalannya penugasan secara mandiri fasilitator juga membuka kesempatan untuk bertanya kepada para peserta jika terdapat kesulitan/ hambatan dalam proses pengerjaan. Fasilitator juga melakukan proses pendampingan kepada para peserta serta berdiskusi secara terbuka mengenai produk yang telah dibuatnya. Umumnya para peserta lebih senang menggunakan *handphone* saat tengah mengerjakan tugas. Durasi untuk pekerjaan secara mandiri yaitu selama 90 menit.

Untuk memudahkan kegiatan praktek, fasilitator membagi para peserta ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok tersebut dibentuk berdasarkan kecamatan dari tempat para peserta berasal. Beberapa kecamatan tersebut diantaranya adalah kecamatan Cigudeg, kecamatan Sukajaya, kecamatan Leuwisadeng, kecamatan Klapanunggal, Kecamatan Tenjo, kecamatan Lewiliang, kecamatan Tajur Halang, kecamatan Naungung, kecamatan Megamendung, kecamatan Tamansari, dan kecamatan Parung. Umumnya setiap kecamatan diwakili oleh 8-9 orang peserta.

Tabel 3. Aspek penilaian tentang praktek Canva secara langsung (*hands-on*)

Aspek Respon	Persentase (%)				
	SS	S	N	TS	STS
Canva mudah di instal dan digunakan untuk mendukung pekerjaan	32,6	33,7	7,4	9,5	16,8
Saya merasa lebih mudah menggunakan Canva di <i>handphone</i>	26,3	32,6	16,8	11,6	12,6
Saya merasa lebih mudah menggunakan Canva di laptop	21,3	22,3	36,2	16	4,3
Saya menggunakan Canva untuk media promosi belajar	29,5	35,8	9,5	11,6	13,7
Saya menggunakan Canva untuk membuat rencana program pembelajaran	16,8	44,2	15,8	12,6	10,5
Saya menggunakan Canva untuk media Dokumentasi	21,3	39,4	21,3	9,6	8,5
Saya dapat memasukan foto di Canva	33,7	35,8	6,3	5,3	18,9
Saya dapat memasukan foto dan teks di Canva	35,8	34,7	2,1	6,3	21,1
Saya dapat memasukan foto , teks, dan fitur lainnya	31,2	37,6	7,5	5,4	18,3
Saya dapat mengekspor Canva menjadi bentuk Gambar	28,4	36,8	9,5	8,4	16,8
Saya dapat mengirimkan hasil Canva melalui media yang saya pilih	30,5	36,8	8,4	6,3	17,9

Keterangan: SS=Sangat Setuju, S=Setuju, N=Netral, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan **Tabel 3** diketahui bahwa para peserta sangat setuju jika Canva mudah untuk di instal dan mendukung pekerjaan dengan menggunakan media *handphone* (26,3%) dibandingkan dengan menggunakan laptop (21,3%). Para peserta juga setuju jika Canva dapat digunakan sebagai media promosi belajar (35,8%). Media promosi ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik dan orang tua agar intruksi yang diberikan oleh guru PAUD lebih menarik dari segi tampilan visualnya. Sebelumnya banyak guru PAUD Kabupaten Bogor ketika pertemuan tatap muka ditiadakan karena pandemi, sering memberikan tugas melalui pesan teks di Whatsapp grup atau *voice note* menggunakan whatsapp. Informasi yang dikirimkan hanya berupa pesan teks tanpa ditambahkan dengan gambar atau pemilihan huruf yang menarik. Hal tersebut dianggap kurang memunculkan semangat bagi para peserta didik maupun orang tua. Pesan menggunakan teks terlihat kaku dan kurang menarik. Maka dengan menggunakan aplikasi Canva memudahkan para guru PAUD untuk berkreasi menambahkan gambar, ikon, atau *background* pada pesan teksnya. Sehingga pesan yang dikirimkan pada media whatsapp group, secara tampilan visual semakin menarik.

Berdasarkan Tabel 3 juga diketahui bahwa para guru telah mengikuti pelatihan ini mampu memasukkan foto pada aplikasi Canva (35,8%), memasukan teks sebagai kekuatan informasinya (35,8%), serta fitur lainnya misalnya memotong gambar dan memasukan animasi (37,6%). Para peserta juga mampu melakukan proses *eksport* desain menjadi bentuk gambar (36,8%) untuk kemudian dikirimkan atau dipublikasikan dalam media yang dipilihnya.

Tabel 4. Media Publikasi Canva yang digunakan oleh Guru PAUD Kab. Bogor

Aspek Penilaian	Jumlah (%)
Whatsapp group	58,9
Status whatsapp pribadi	11,6
Kirim langsung ke orangtua via whatsapp	1,1
Media sosial pribadi	15,8
Media sosial sekolah	12,6

Berdasarkan Tabel 4 para peserta memilih Whatsapp grup kelas (38,9%) sebagai media dalam pengiriman maupun dalam mempublikasikan hasil karya desain yang telah dibuatnya. Whatsapp grup dianggap sebagai media yang paling tepat untuk memudahkan komunikasi antara guru dan orang tua siswa. Sementara itu media sosial pribadi (15,8%) juga menjadi media yang dipilih dalam mempublikasikan hasil desain dalam mendukung media pembelajaran.

Secara keseluruhan pelatihan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Terjadi peningkatan kompetensi para guru khususnya dalam membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh (Ghofur *et al.*, 2021) bahwa pelatihan akan menarik minat para peserta pelatihan karena tema yang diberikan bermanfaat, kekinian, bersifat ilmiah serta menggunakan teknologi yang mudah dipelajari.

Kendala yang dihadapi pada saat pelatihan ini terdiri menjadi dua, yaitu kendala teknis dan kendala non teknis. Kendala teknis yang terjadi pada pelatihan ini diantaranya adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga mengakibatkan beberapa peserta kesulitan dalam membuka aplikasi Canva. Kendala lainnya jumlah peserta yang banyak dalam satu kelas, cukup mengakibatkan gangguan kurang maksimalnya pendampingan oleh fasilitator. Kendala non teknis yang terjadi dalam pelatihan ini adalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman para peserta mengenai dasar-dasar desain, misalnya pemilihan *background*, pemilihan huruf, mengkombinasikan *background* dan huruf, menjadi kendala utama non teknis dalam pelatihan ini.

Secara keseluruhan kendala-kendala tersebut dapat teratasi dengan baik, terbukti dengan banyaknya karya yang menarik hasil dari peserta dalam pelatihan ini. Perlu dipertimbangkan keberlanjutan dari program serupa mengingat di Kabupaten Bogor jumlah Lembaga PAUD masih sangat banyak yang belum mendapatkan pelatihan serupa.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yaitu: 1) terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman para peserta mengenai aplikasi Canva yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik; 2) adanya peningkatan keterampilan peserta pelatihan dalam memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaannya sebagai pendidik PAUD; 3) adanya peningkatan keterampilan peserta pelatihan dalam memproduksi desain dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung media pembelajaran; 4) adanya respon positif dari para peserta pelatihan terhadap kegiatan PKM untuk meningkatkan keterampilan dalam bidang desain grafis; 5) dihasilkan berbagai produk desain grafis yang dapat dimanfaatkan oleh guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran.

Acknowledgement

Terima kasih kepada dinas pendidikan Kabupaten Bogor atas dukungan pembiayaan pelaksanaan kegiatan PKM ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Effendi MJ, Yusmiarti K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada PAUD Tk Bunaya. *Jurnal Informatika*. 10(1):30–38.
- Ghofur A, Nafisah D, Eryadini N, Astutik NFW, Suryanto H. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(1):29–36. doi:10.35877/panrannuangku480.
- Hariadi V, Buliali JL, Saikhu A, Purwananto Y, Amaliah B, Wijaya AY. (2022). Klinik Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan Pelatihan TIK bagi Guru Pos PAUD Terpadu (PPT) Mawar di Surabaya. *Sewagati*. 6(1):61–68. doi:10.12962/j26139960.v6i1.144.
- Kusumawati E. (2022). Analisis SWOT Faktor Penyebab Penurunan Jumlah Peserta Didik Lembaga PAUD di Kabupaten Bogor. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*. 4(2):194–201. doi:10.47467/as.v4i2.1018.
- Lai KWK, Chen HJH. (2021). A comparative study on the effects of a VR and PC visual novel game on vocabulary learning. *Computer Assisted Language Learning*. 0(0):1–34. doi:10.1080/09588221.2021.1928226.
- Leon S, Martínez G. (2021). Impact of the provision of PowerPoint slides on learning. *Computers and Education*. 173 (January).doi:10.1016/j.compedu.2021.104283.
- Misyana M, Sumantri MS, Dhieni N, Karnadi K. (2021). Guru Profesional: Mengintegrasikan Informations And Communication Technologies (ICT) dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi:10.31004/OBSESI.V6I2.1606.
- Mulyana I, Qur'ania A, Chairunnas A. (2018). PKM PAUD Annisa Rumpaka dan PAUD Al Ikhlas Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor dalam Mengimplementasikan Smart PAUD Melalui Penyediaan Aplikasi, Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Administrasi PAUD Bebas Komputers. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*. 1:1245–1253.

- Nadar W, Yuni Y, Hardiyanto L. (2021). Peningkatan Kualitas Kompetensi Guru PAUD: Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*. 1(1):38-45. doi:10.37640/japd.v1i1.945.
- Noviansyah M, Saiyar H. (2021). Aplikasi Android Pembelajaran Mengenal Planet Untuk Murid Paud Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Akrab Juara*. 6(2):41-49.
- Sipayung YR. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva bagi psm satya dharma gita. *Bakti Humaniora*. 1(1):26-29.
- Slutsky R, Kragh-Müller G, Rentzou K, Tuul M, Gol Guven M, Foerch D, Paz-Albo J. (2021). A cross-cultural study on technology use in preschool classrooms: early childhood teacher's preferences, time-use, impact and association with children's play. *Early Child Development and Care*. 191(5):713-725. doi:10.1080/03004430.2019.1645135.
- Srihartini Y, Wasliman I, Iriantara Y, Sauri RS. (2021). Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kabupaten Bogor. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*. 3(2):251-267. doi:10.47467/reslaj.v3i2.404.
- Suminah E, Nugraha A, Lestari GD, Mareta, Wahyuni M. 2015. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini*: 18.
- Winarti T, Pungkasanti PT, Pramono BA. 2022. Pemanfaatan Microsoft Excel untuk Pembuatan Rapor bagi Guru PAUD di Kota Semarang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 13(1):29-32. doi:10.26877/e-dimas.v13i1.4298.