

Peningkatan Kompetensi Guru Regnbue Preschool melalui Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Digital Berbasis Canva

Mardiah^{*,1}, Anis Fitri Nur Masruriyah², Ade Hikma Tiana³, Bobby Suryo
Prakoso⁴, Rizky Tito Prasetyo⁵, Sanggi Bayu Ardika⁶

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

email: mardiah@upnvj.ac.id^{*1}, masruriyah@upnvj.ac.id², tiana@upnvj.ac.id³,
bobby.prakoso@upnvj.ac.id⁴, rizky.tito@upnvj.ac.id⁵, Sanggi.ardika@upnvj.ac.id⁶

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Printable Worksheet merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam preschool atau PAUD dan memiliki peran penting untuk menstimulasi perkembangan anak. *Printable worksheet* menjadi salah satu alat bantu yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Hasil wawancara dengan guru di Regnbue Preschool Tangerang, menunjukkan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam kemampuan membuat *worksheet*, khususnya terkait pemahaman desain visual dan pemanfaatan perangkat lunak desain. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ menyelenggarakan pelatihan pembuatan *worksheet* digital menggunakan Canva, sebuah perangkat lunak desain berbasis cloud yang mudah dioperasikan. Melalui pelatihan ini, para guru dibimbing untuk memahami prinsip dasar desain visual dan menerapkannya dalam pembuatan *worksheet*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru berhasil menghasilkan tiga *worksheet* yang siap cetak (*printable*) dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak preschool. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis *software* desain sederhana dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Kata kunci: Printable worksheet, Media pembelajaran PAUD, Pelatihan Canva

1 PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk menarik minat dan memfasilitasi proses belajar anak (Martini et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah lembar kerja atau *worksheet*. *Worksheet* yang dirancang dengan baik, dapat mendukung pembelajaran aktif dan berpikir kritis pada anak usia dini (Martini et al., 2023).

Penyusunan *worksheet* yang baik memerlukan pemahaman mendalam tentang psikologi perkembangan anak usia dini dan prinsip-prinsip desain instruksional yang menarik. Fokus pada pengembangan media pembelajaran yang kreatif juga sejalan dengan tujuan pembentukan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pentingnya kreativitas siswa (Meo et al., 2023). Untuk mencapai efektivitas dalam pengembangan lembar kerja atau *worksheet* digital, guru memerlukan penguasaan berbagai keterampilan teknis dan pedagogis, termasuk kemampuan mendesain antarmuka yang menarik, serta memahami prinsip-prinsip pengembangan konten edukatif yang sesuai dengan tahapan kognitif anak usia dini (Asmara et al., 2023). Peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran khususnya melalui platform digital, menjadi krusial untuk memenuhi tuntutan pedagogis masa (Martini et al., 2023). Selain itu, literasi digital menjadi krusial bagi guru, memungkinkan mereka untuk memperoleh informasi, mengunggah karya, dan membuat media digital yang mendukung pembelajaran (Anggita et al., 2022)

Penguasaan literasi digital, terutama dalam mengaplikasikan perangkat lunak desain grafis seperti Canva, memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini (Basri et al., 2023). Platform desain seperti Canva memiliki kemudahan dalam aksesnya dan bermacam-macam fitur untuk membuat *worksheet* digital yang menarik secara visual dan interaktif. Ketersediaan sumber yang banyak dan variatif serta kemudahan pengoperasian dengan cara “*drag-and-drop*” memungkinkan guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran digital yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Khalisatun Husna et al., 2023). Canva juga cocok digunakan oleh pemula dalam desain grafis karena kemudahan penggunaannya, menjadikannya pilihan yang ideal untuk pelatihan guru PAUD (Harmoko Arifin et al., 2024). Canva merupakan aplikasi berbasis web sehingga mudah diakses kapan saja dan tidak memerlukan instalasi perangkat lunak berlisensi (Herman & Cahyadi, 2023)

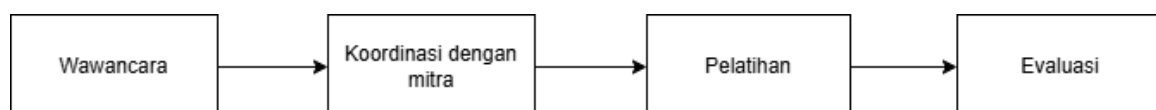
Pelatihan Canva dapat berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru terkait teknologi pendidikan, yang seringkali menjadi hambatan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Saiful et al., 2023). Serta mengoptimalkan potensi media dalam pengembangan kemampuan anak usia dini, seiring dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang semakin kompleks (Distrik et al., 2024)

2 METODOLOGI KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dalam bentuk pelatihan daring (*online*) yang ditujukan kepada para pendidik di Regnbue Preschool. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain lembar kerja (*worksheet*) interaktif dan menarik bagi anak usia dini dengan memanfaatkan platform digital, khususnya menggunakan aplikasi *Canva*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap yang diilustrasikan pada Gambar 1. yang dimulai dari wawancara, koordinasi dengan mitra, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi kegiatan. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan Canva. Koordinasi dengan mitra dilakukan untuk menentukan waktu, teknis, dan media pelaksanaan kegiatan. Pelatihan dilaksanakan secara daring melalui Zoom meeting, sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta setelah pelatihan.

Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, dilakukan observasi awal pada 6 Mei 2025 di Regnbue Preschool. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi dan kebutuhan lembaga, termasuk tingkat pemahaman tenaga pendidik terhadap penggunaan Canva. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa Regnbue Preschool memiliki 10 orang guru yang membutuhkan kemampuan untuk membuat *worksheet* dengan Canva.



Gambar 1. Metode pelaksanaan pengabdian

Pelatihan ini dilaksanakan secara *online* melalui aplikasi Zoom meeting pada tanggal **28 Juli 2025**, dengan durasi pelaksanaan selama **2 jam** (pukul 09.00–11.00 WIB). Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang terdiri dari guruRegnbue Preschool. Narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen fakultas ilmu Komuter Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yaitu Mardiah, Anis Fitri Nur Masruriyah, Ade Hikma Tiana, Bobby Suryo Prakoso, Rizky Tito Prasetyo, Sanggi Bayu Ardika.

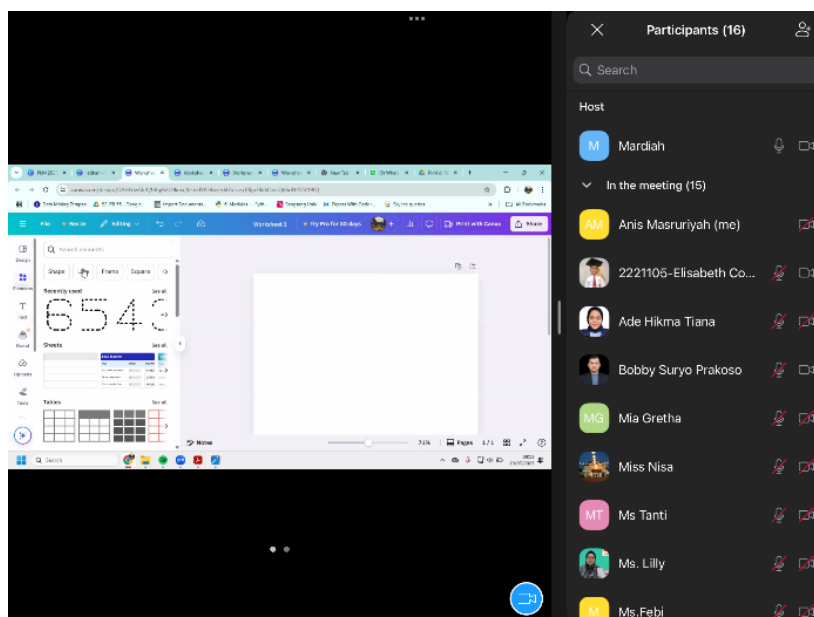
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta mendapatkan materi pengantar tentang *interface* Canva, membuat dan mengatur folder project, dasar Canva, dan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung membuat tiga *worksheet* menggunakan Canva. Kegiatan PkM dibuka dengan kata sambutan dan ucapan terima kasih dari pelaksana dan mitra, serta foto bersama, ditunjukkan pada Gambar 2.



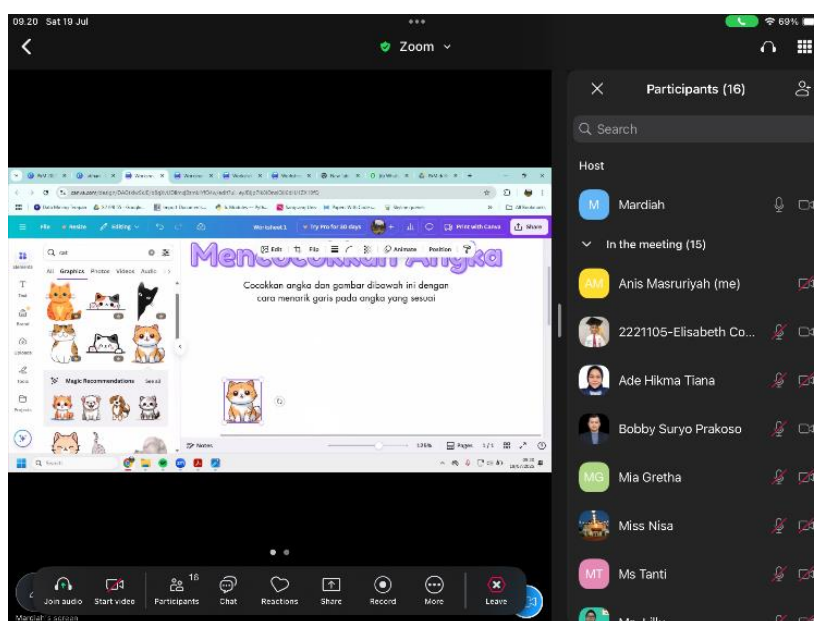
Gambar 2. Sesi pembukaan dan foto bersama

Selanjutnya, tim pengabdian kepada masyarakat sedang memberikan penjelasan mengenai tampilan antarmuka (*interface*) Canva kepada peserta di Rainbow Preschool ditunjukkan pada Gambar 3. Narasumber memperkenalkan elemen-elemen utama pada layar Canva yaitu menu template, elemen, menu text, lembar kerja sambil menunjukkan langsung lokasi dan fungsi setiap menu yang digunakan dalam proses pembuatan lembar kerja (*worksheet*) digital. Peserta memperhatikan penjelasan dengan saksama untuk memastikan pemahaman yang optimal sebelum memulai praktik mandiri.



Gambar 3. Menjelaskan *interface* Canva

Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan *worksheet* “Mencocokkan Angka” yang ditunjukkan pada Gambar 4. Pada *worksheet* “Mencocokkan Angka”, peserta menyusun aktivitas yang berisi deretan gambar untuk dihitung oleh anak-anak, kemudian menarik garis penghubung ke angka yang sesuai. Kegiatan ini melatih kemampuan peserta dalam merancang lembar kerja interaktif yang dapat membantu anak-anak belajar berhitung secara visual dan menyenangkan.



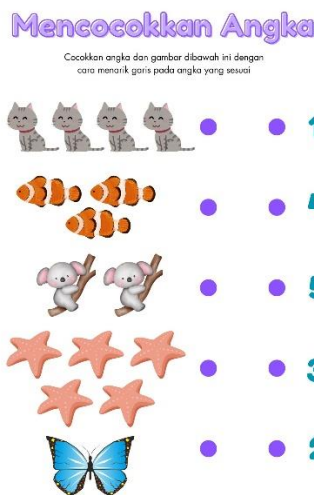
Gambar 4. Praktik membuat *worksheet* 1 “Mencocokkan angka”

Worksheet yang dipraktikkan pada session ini berjumlah 3 *worksheet* yang masing-masing ditunjukkan dengan “*skill*” yang berbeda pada tiap *worksheet*-nya ditunjukkan pada Gambar 5 *worksheet* 1 yaitu “mencocokkan angka” terdapat kelompok gambar yang berbeda yaitu (kucing, ikan, koala, bintang laut, dan kupu-kupu) dengan jumlah yang bervariasi. Anak diminta menghitung jumlah masing-masing gambar kemudian menarik garis menuju angka yang sesuai. Aktivitas ini dirancang untuk melatih kemampuan berhitung dasar secara visual. manfaat bagi anak adalah

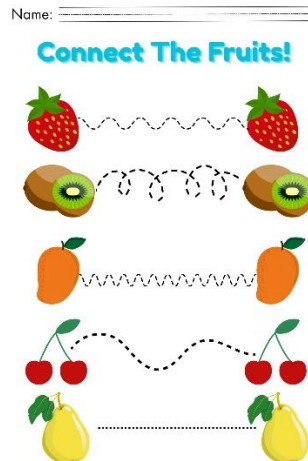
mengembangkan kemampuan menghitung objek secara tepat, meningkatkan pemahaman konsep menghubungkan angka dan gambar, serta meningkatkan kemampuan mengenali angka.

Worksheet 2 ditunjukkan pada Gambar 6 yaitu “*Connect the fruits*” memuat pasangan buah yang harus dihubungkan oleh menggunakan garis mengikuti pola. Pola garis yang dibuat adalah bervariasi, mulai dari zig-zag hingga lengkung, hal ini ditujukan agar anak belajar mengikuti jalur visual untuk menghubungkan buah yang sama. Manfaat bagi Anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas mengikuti pola garis dan melatih koordinasi mata–tangan.

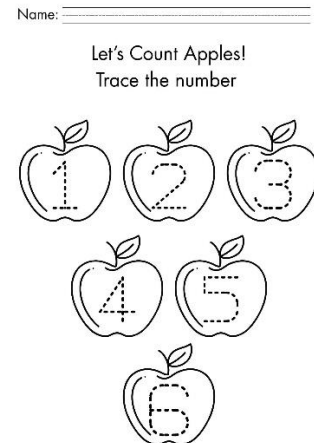
Worksheet 3 yang terakhir dipraktekkan pada pelatihan ini ditunjukkan pada Gambar 7 yaitu “*Let’s count apple! Trace the numbers*” berisi gambar apel dengan angka 1 sampai 6 yang dibuat dengan pola titik-titik di bagian dalamnya. Anak diminta menebalkan garis pola titik-titik (*tracing*) sesuai angka yang tersedia. Kegiatan ini bertujuan melatih penulisan angka secara bertahap dengan bantuan visual. Melalui kegiatan ini, anak dapat melatih keterampilan dasar menulis angka melalui aktivitas tracing, meningkatkan kontrol tangan dan kemampuan motorik halus, dan memperkuat pemahaman bentuk angka 1–6.



Gambar 5. Worksheet 1

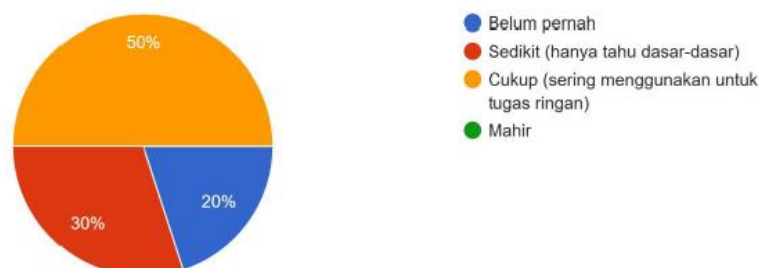


Gambar 6. Worksheet 2

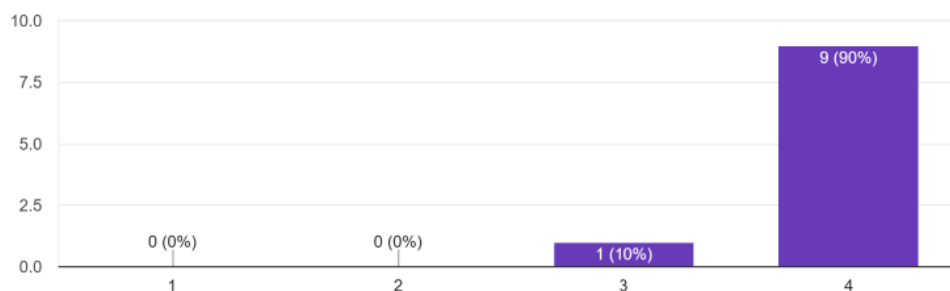


Gambar 7. Worksheet 3

Evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan ditunjukkan pada Gambar 8 dan 9. Gambar 8 merupakan respon dari pertanyaan pengalaman guru Regnbue preschool menggunakan Canva sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat FIK UPNVJ. 50% menjawab cukup sering menggunakan canva untuk menyelesaikan tugas ringan, 30% menyatakan sedikit atau hanya tau dasarnya saja dan 20% responden menyatakan belum pernah menggunakan Canva. Pada gambar 9 merupakan visualisasi dengan skala 1 sampai 4, dengan keterangan nilai 1 = “tidak jelas sama sekali”, 2 = “tidak jelas”, 3 = “jelas”, 4 = “Sangat jelas”. Setelah kegiatan pelatihan, Respon peserta sebanyak 90% menyatakan materi dapat dipahami dengan sangat jelas dan 10% menyatakan materi dapat dipahami dengan jelas.



Gambar 8. Pengalaman menggunakan Canva Sebelumnya



Gambar 9. Narasumber telah menyampaikan materi dengan jelas

4 KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *worksheet* digital menggunakan Canva berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi para peserta di Regnbue Preschool. Melalui penjelasan antarmuka Canva serta praktik langsung membuat beberapa jenis *worksheet* seperti *Mencocokkan Angka*, *Connect the Fruits*, dan *Trace the Number* peserta mampu memahami cara merancang media belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Produk *worksheet* yang dihasilkan tidak hanya memperkaya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga memberikan manfaat edukatif bagi anak-anak, seperti meningkatkan kemampuan berhitung, koordinasi motorik halus, konsentrasi, serta pengenalan pola dan angka. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan di lingkungan preschool.

Referensi

- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Distrik, I. W., Ertikanto, C., Purwati, Y. S., Saregar, A., & Ab Rahman, N. F. (2024). DIGITAL PROBLEM-BASED WORKSHEET WITH 3D PAGEFLIP: AN EFFORT TO ADDRESS CONCEPTUAL UNDERSTANDING PROBLEMS AND ENHANCE DIGITAL LITERACY SKILLS. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 116–127. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i1.48604>
- Harmoko Arifin, A., Rizky Pratiwi, W., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal of Human And Education*, 4(1), 151.
- Herman, R., & Cahyadi, D. (2023). Canva application training to support teaching at Kindergarten Tunas Rimba 1, Samarinda. *Community Empowerment*, 8(12), 2123–2130. <https://doi.org/10.31603/ce.10793>

- Khalisatun Husna, Farras Fadhilah, Ulfa Hayana Sari Harahap, Muhammad Arby Fahrezi, Khalid Samahangga Manik, M. Yasir Ardiansyah, & Inom Nasution. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Meo, F. I., Elisa, H., Dharma, Y. P., Ns, E. M., Supriata, A., Bahasa, P., Khatulistiwa, P., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2023). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEBAGAI BAGIAN DARI P5 DI SMP NEGERI 2 SATU ATAP SEBERUANG*.
- Saiful, Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). *J U R N A L S O L M A*. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.2236/solma.v12i1.10168>