

Pemanfaatan Platform Canva dalam Pengembangan Buku Edukatif untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak

Duwi Cahya Putri Buani^{1*}, Retno Sari², Ami Rahmawati³

^{1,2,3}Universitas Nusa Mandiri

Jalan Raya Jatiwaringin No.2, RT.2 Rw.13, Cipinang Melayu, Jakarta Timur

e-mail: ^{1*}duwi.dcp@nusamandiri.ac.id, ²retno.rnr@nusamandiri.ac.id,
³ami.amv@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat. Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak sebagai mitra memiliki beberapa kendala dalam proses pembelajaran anak usia dini, di antaranya masih terbatasnya media pembelajaran yang inovatif, minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan bahan ajar, serta rendahnya kemampuan pengajar dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berhitung masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan minat belajar anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui metode analisis situasi, identifikasi permasalahan, perencanaan solusi, pelatihan dan praktik langsung penggunaan platform Canva, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Pelatihan difokuskan pada pembuatan buku edukatif sebagai media pembelajaran berhitung untuk anak usia dini menggunakan platform Canva. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan terbesar terjadi pada pemahaman pembuatan media belajar digital, yaitu dari 5% pada pre-test menjadi 85% pada post-test, sedangkan pemahaman mengenai penggunaan Canva meningkat dari 10% menjadi 90%, dan pengetahuan tentang Canva sebagai media pembuatan buku edukatif meningkat dari 10% menjadi 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi mitra dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga dapat mendukung proses pembelajaran berhitung yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Digital, Buku Edukatif, Anak Usia Dini, Pengabdian kepada Masyarakat.

Abstract

Community Service Activities are one of the implementations of the Tri Dharma of Higher Education which aims to provide solutions to problems faced by the community. The Karimatul Hasanah Al-Mubarak Foundation as a partner faces several obstacles in the early childhood learning process, including the limited availability of innovative learning media, minimal use of digital technology in creating teaching materials, and the low ability of teachers to design interesting and interactive learning media. These conditions cause the learning process of arithmetic to remain conventional, thus being less able to increase children's interest in learning. To overcome these problems, community service activities are carried out through



the methods of situation analysis, problem identification, solution planning, training and direct practice using the Canva platform, and evaluation using pre-tests and post-tests. The training focused on creating educational books as a medium for learning arithmetic for early childhood using the Canva platform. The evaluation results showed an increase in participants' knowledge and skills after participating in the training. The largest increase occurred in understanding the creation of digital learning media, namely from 5% in the pre-test to 85% in the post-test, while understanding of the use of Canva increased from 10% to 90%, and knowledge of Canva as a medium for creating educational books increased from 10% to 90%. These results indicate that Canva utilization training is effective in improving partners' competencies in developing creative, engaging, and appropriate digital learning media that are appropriate to the characteristics of early childhood, thereby supporting a more effective and enjoyable numeracy learning process.

Keywords: Canva, Digital Learning Media, Educational Books, Early Childhood, Community Service.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam membangun kemampuan dasar anak, termasuk kemampuan kognitif dalam mengenal konsep angka dan berhitung. Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) banyak dimanfaatkan untuk mempermudah pekerjaan dalam bidangnya (Aulia et al., n.d.; Rosfalia & Nurhidayati, 2025). Kebutuhan belajar anak-anak saat ini membutuhkan inovasi pedagogis yang interaktif, visual dan selaras dengan paparan mereka sehari-hari terhadap konten digital (Amallia et al., 2025; Nuryani et al., 2025).

Yayasan Karimatul Hasana Al-Mubarak, sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, bergerak di bidang pendidikan dan sosial yang bergerak di bidang pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta pembinaan masyarakat, khususnya anak-anak yatim dan dhuafa. Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak pengurus Yayasan Karimatul Hasana Al-Mubarak, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran berhitung masih menggunakan metode konvensional seperti buku cetak sederhana dan papan tulis. Penggunaan media konvensional memiliki batasan, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian anak secara optimal (Daryati, 2025; I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari et al., 2024; Multahada, 2024).

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai macam template dan elemen desain yang dapat membantu pengajar PAUD dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Arifin et al., 2024). Canva tersedia online dengan menyediakan fitur-fitur dan desain bervariasi serta menarik, dengan fitur dan desain yang bervariasi dan menarik yang membuat pembelajaran tidak membosankan (Lismayani et al., 2024; Khodijah et al., 2025; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022)

Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak berlokasi di Jl. Jati I No. 4 RT 007/RW 007, Kelurahan Jatijajar, Kecamatan Tapos, Kota Depok, Jawa Barat. Dipimpin oleh Irawati Fitriani, yayasan ini telah memiliki izin resmi operasional dengan Nomor 421.1/0218/DPMPSTSP/2021 yang dikeluarkan oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTSP) Kota Depok.

Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak juga aktif dalam kegiatan sosial, seperti pembinaan dan santunan anak yatim, pemberian bantuan pendidikan, kegiatan keagamaan, serta

pelatihan keterampilan dasar guna meningkatkan kemandirian anak-anak yatim dan dhuafa. Dalam pelaksanaannya, yayasan berkomitmen untuk mengembangkan potensi anak secara holistik melalui pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, serta berlandaskan nilai-nilai moral dan keagamaan. Dengan demikian, yayasan ini berperan tidak hanya sebagai lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai wadah pembinaan sosial yang bertujuan membentuk generasi yang cerdas, mandiri, berakhlak mulia, dan peduli terhadap sesama.



Gambar. 1 Kegiatan Yayasan Karimatul Hasana Al-Mubarak

Beberapa kondisi yang teridentifikasi di Yayasan Karimatul Hasana Al-Mubarak adalah Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak memiliki keterbatasan media pembelajaran inovatif. Pengajar masih mengandalkan buku paket dan lembar kerja yang tampilannya kurang menarik secara visual bagi anak usia dini. Minimnya pemanfaatan teknologi desain digital. Pengajar belum banyak memanfaatkan platform desain digital seperti Canva untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Karakteristik anak usia dini: anak-anak cenderung lebih tertarik pada media dengan warna cerah, gambar menarik, dan aktivitas yang melibatkan visual serta permainan sederhana. Media yang monoton menyebabkan anak mudah bosan dan kurang fokus dalam belajar berhitung. Kebutuhan media yang mudah dipahami: materi berhitung memerlukan pendekatan konkret dan visual agar anak dapat memahami konsep angka secara bertahap dan menyenangkan. Berdasarkan analisis situasi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah belum tersedianya media belajar menghitung yang edukatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini, kurangnya kemampuan dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan aplikatif, dan proses pembelajaran berhitung yang masih kurang variatif sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Dengan adanya media belajar menghitung yang edukatif dan menarik, diharapkan proses pembelajaran di Yayasan Karimatul Hasana Al-Mubarak menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia dini secara optimal. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara mandiri di masa mendatang.

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak sebagai berikut:



Gambar. 2 Metode Pengabdian Masyarakat

1. Analisis Situasi Mitra

Pada tahap awal, tim pengabdian masyarakat melakukan observasi dan koordinasi dengan pengurus Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak untuk memahami kondisi serta kebutuhan mitra yang akan menjadi sasaran kegiatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa para anggota Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak memiliki semangat tinggi dalam menerapkan teknologi untuk membuat materi ajar yang menarik dan informatif.

2. Identifikasi Permasalahan

Setelah melakukan analisis situasi, tim pengabdian mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu masih terbatasnya kemampuan anggota Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta pembinaan masyarakat. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyimpulkan perlunya pelatihan pembuatan materi ajar yang edukatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini.

3. Perencanaan Solusi dan pendekatan Sosial

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, tim pengabdian merancang solusi berupa kegiatan pelatihan membuat materi ajar yang difokuskan pada peningkatan kemampuan peserta dalam membuat materi belajar berhitung yang edukatif dan informatif. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak dalam memberikan materi ajar yang lebih edukatif. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan pendekatan sosial dan komunikasi intensif dengan pihak pengurus Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak. Pendekatan ini dilakukan untuk membangun hubungan baik, menyamakan persepsi serta memastikan kesiapan mitra dalam pelaksanaan kegiatan.

Koordinasi ini melibatkan penjadwalan kegiatan, pemilihan peserta serta penentuan lokasi pelaksanaan pelatihan.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Sabtu, 7 Maret 2026 secara offline di lingkungan kampus Universitas Nusa Mnadiri Margonda. Kegiatan ini diikuti oleh anggota Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak dengan metode pemaparan materi, praktik langsung serta diskusi interaktif.

5. Evaluasi Kegiatan dan Pelaporan

Setelah pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap jalannya kegiatan untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala serta hal-hal yang perlu ditingkatkan pada pelaksanaan berikutnya. Evaluasi dilakukan sehari setelah kegiatan, yaitu pada tanggal 7 Maret 2026, dan dilanjutkan dengan penyusunan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bentuk pertanggungjawaban serta dokumentasi hasil pelatihan.

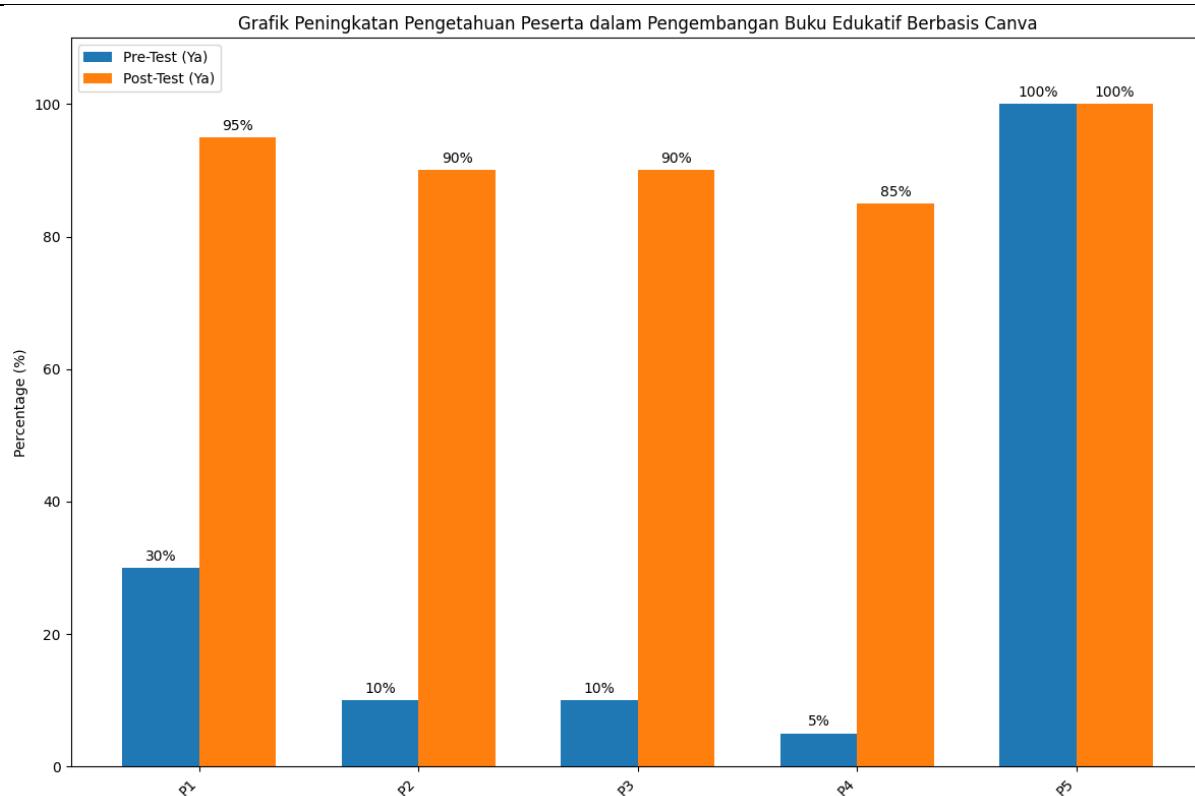
Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan pemanfaatan platform Canva untuk membuat buku edukatif untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan, dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta terkait penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, post-test diberikan setelah kegiatan pelatihan selesai untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Instrumen kuesioner terdiri dari 5 pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk melihat perbandingan tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan. Hasil dari evaluasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kegiatan Pemanfaatan Platform Canva dalam Pengembangan Buku Edukatif

No	Pertanyaan	Pre-Test (Ya)	Post-Test (Ya)
1	Apakah Anda pernah mendengar tentang platform Canva sebelumnya?	30%	95%
2	Apakah Anda pernah menggunakan Canva untuk membuat desain pembelajaran?	10%	90%
3	Apakah Anda mengetahui bahwa Canva dapat digunakan untuk membuat buku edukatif anak?	10%	90%
4	Apakah Anda memahami cara membuat media belajar menghitung menggunakan teknologi digital?	5%	85%
5	Apakah Anda tertarik menggunakan teknologi seperti Canva untuk membuat media pembelajaran?	100%	100%

Dari table 1 dapat dilihat bahwa Tingkat pemahaman peserta kegiatan pengabdian Masyarakat dengan teman pemanfaatan canva untuk membuat buku edukatif belajar berhitung mengalami peningkatan dari pertanyaan satu sampai dengan lima.



Gambar 3. Grafik hasil Peningkatan Pengetahuan Peserta dalam Pengembangan Buku Edukatif Berbasis Canva

Gambar 3 menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan penggunaan Canva oleh peserta dari Pre-Test ke Post-Test untuk hampir semua pertanyaan. Peningkatan tertinggi terjadi pada pemahaman pembuatan media belajar digital (P4), sementara ketertarikan menggunakan Canva (P5) sudah 100% sejak awal dan tetap konsisten.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pemanfaatan Platform Canva dalam Pengembangan Buku Edukatif berjalan lancar. Peserta antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan pemateri menyampaikan materi dengan sangat baik.



Gambar. 3 Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di kampus Universitas Nusa Mandiri Margonda berjalan lancar. Peserta antusias mengikuti materi yang disampaikan. Hasil evaluasi tingkat pemahaman peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi terjadi pada pemahaman pembuatan media belajar digital (P4), sementara ketertarikan menggunakan Canva (P5) sudah 100% sejak awal dan tetap konsisten.

Penghargaan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di kampus Universitas Nusa Mandiri tidak akan berjalan dengan baik jika tidak didukung oleh lembaga dan mitra yang kooperatif. Mitra yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat adalah Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak, kami ucapkan terima kasih kepada ketua Yayasan Karimatul Hasanah Al-Mubarak bapak Dr. KH. Endang Madali, S.H.I., M.A.

Daftar Pustaka

- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Learning Through Screens: A Literature Review on the Role of Visual and Digital Media in Early Childhood Education. *International Journal of Research in Education*, 5(2), 2745–3553. <https://doi.org/10.26877/ijre.v5i2.2203>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Ismawati, I., & Catur Wulansari, E. (n.d.). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Number 1). Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Daryati, M. (2025). The Effectiveness of Interactive Learning Media in Improving Early Childhood Numeracy Skills. *JURNAL PENA PAUD*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.33369/jpp.v6i1.41166>
- I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari, Putu Aditya Antara, & I Made Tegeh. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 522–530. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.83610>
- Khodijah, S., Safitri, N., Kamil Alansyah, S., Fajariyanti, N., Novianti Taufik, A., Nulhakim, L., & Info, A. (2025). Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Untuk Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan IPA dan Sains* (Vol. 1, Number 1). <https://ejournal.untirta.ac.id/kosmologi>
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi Guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300–307. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>
- Multahada, A. (2024). Enhancing Early Literacy and Numeracy Skills through Diverse Media. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 41–56. <https://doi.org/10.35719/gns.v5i1.149>
- Nuryani, S., Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436–443. <https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>

-
- Rosfalia, N. A., & Nurhidayati, F. (2025). Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Permainan Dadu Angka Di Kelas A RA Nurush Shobah Asiki Tahun 2025. *GEMATI: Journal Research on Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 35–46. <https://doi.org/10.62097/gemati.v1i1.2363>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>