



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Peningkatan Kompetensi Guru TK dan PAUD dalam Pembuatan Bahan Ajar Interaktif

Harfebi Fryonanda ^{1*}, Novi ², Ainil Mardiah ³, Nina Widianti ⁴, Wirda Nissa ⁵

^{1*,2,3} Program Studi Teknologi Informasi,
Politeknik Negeri Padang, Kota Padang,
Provinsi Sumatera Barat, Indonesia.

^{4,5} Program Studi Manajemen Informatika,
Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri
Padang, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat,
Negara Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Teknologi Informasi,
Politeknik Negeri Padang, Kota Padang,
Provinsi Sumatera Barat, Indonesia.
Email: harfebi@pnp.ac.id.

Funding information

Politeknik Negeri Padang.

Abstract

Training on making interactive teaching materials using Canva for kindergarten and early childhood education teachers in Lubuk Tarok District aims to improve teachers' technological skills and creativity in designing exciting teaching materials. This training was conducted in response to teachers' challenges in utilizing educational technology, especially in areas with limited access to technology. The training method included an introduction to Canva, introductory training sessions, workshops, guided practice, and independent practice, followed by participant evaluations. The results showed a significant increase in teacher competence, confidence, and motivation in using technology. The final evaluation showed high scores in reliability, responsiveness, and empathy. Teachers reported that the interactive teaching materials created were able to increase student engagement and positive responses during learning activities. The long-term impact of this training is expected to maintain the skills that have been acquired and become a model for development in other areas with appropriate adaptations. The analysis of the results also identified several challenges faced by participants during the training, providing insights for improving future training. This training has been proven to significantly contribute to improving the quality of early childhood education through integrating technology into teaching.

Keywords

Teacher Training; Canva; Interactive Teaching Materials; Early Childhood Education; Digital Competency.

Abstrak

Pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan Canva bagi guru TK dan PAUD di Kabupaten Lubuk Tarok bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas guru dalam mendesain bahan ajar yang menarik. Pelatihan ini dilaksanakan sebagai respon terhadap tantangan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses teknologi. Metode pelatihan meliputi pengenalan Canva, sesi pelatihan pendahuluan, lokakarya, praktik terbimbing, dan praktik mandiri, yang dilanjutkan dengan evaluasi peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi, kepercayaan diri, dan motivasi guru dalam menggunakan teknologi secara signifikan. Evaluasi akhir menunjukkan skor tinggi dalam hal keandalan, daya tanggap, dan empati. Guru melaporkan bahwa bahan ajar interaktif yang dibuat mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan respons positif selama kegiatan pembelajaran. Dampak jangka panjang dari pelatihan ini diharapkan dapat mempertahankan keterampilan yang telah diperoleh dan menjadi model pengembangan di daerah lain dengan adaptasi yang tepat. Analisis hasil pelatihan juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi peserta selama pelatihan, sehingga memberikan wawasan untuk meningkatkan pelatihan di masa mendatang. Pelatihan ini terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pengintegrasian teknologi ke dalam pengajaran.

Kata Kunci

Pelatihan Guru; Canva; Bahan Ajar Interaktif; Pendidikan Anak Usia Dini; Kompetensi Digital.

1 | PENDAHULUAN

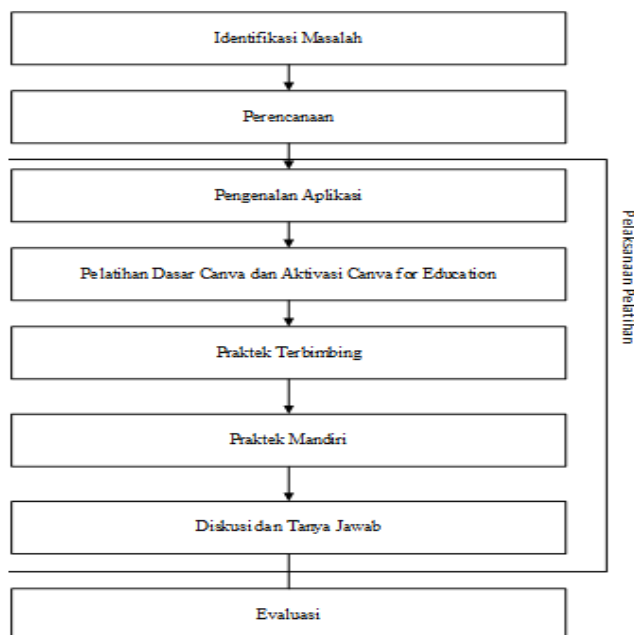
Pendidikan anak usia dini merupakan tahap esensial dalam perkembangan anak (Kristiana, Jumadi, & Nurhidayah, 2022; Sulastra, 2022). Pada tahap ini, peran guru sangat signifikan dalam membentuk pola pikir dan pengalaman belajar anak (Alamin *et al.*, 2023; Haenilah, Drupadi, & Syafrudin, 2023). Kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar yang interaktif dan kreatif menjadi salah satu elemen kunci keberhasilan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi desain seperti *Canva* (Wiza Yunifa & Yesi Sriyeni, 2022) memberikan peluang bagi guru untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik (Suhendra, Nadeak, & ..., 2021; Sahri, Zayn, & Ni'mah, 2023). Namun, di Kecamatan Lubuk Tarok, Kabupaten Sijunjung, banyak guru masih mengalami kendala dalam penguasaan teknologi. Hal ini menegaskan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, khususnya penggunaan aplikasi desain seperti *Canva*, guna membantu mereka menghasilkan bahan ajar yang sesuai untuk anak usia dini tanpa memerlukan perangkat canggih atau biaya yang besar. Beberapa program pelatihan sebelumnya telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru. Misalnya, pelatihan pembuatan modul ajar menggunakan *Canva* (Widayati *et al.*, 2022; Ampa & Romba, 2023; Nadeak, Elfaladonna, & Malahayati, 2023; Usmeldi, Amini, & Darni, 2023) berhasil membantu peserta menghasilkan modul ajar dengan mudah dan efektif. Selain itu, pelatihan penggunaan *Canva for Education* (Warmansyah *et al.*, 2022; Martini *et al.*, 2023; Patriot *et al.*, 2023; Salewangeng, 2023) melatih guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hasilnya, para guru kini memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat diakses melalui perangkat sederhana seperti *smartphone*. Program-program tersebut menggarisbawahi pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif. Merujuk pada keberhasilan pelatihan sebelumnya, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru di Kecamatan Lubuk Tarok dalam menyusun bahan ajar berbasis *Canva*.

Program ini diharapkan memberikan pengetahuan praktis kepada para guru mengenai cara merancang materi pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Selain itu, pelatihan ini bertujuan mendukung keterlibatan anak-anak selama kegiatan belajar melalui bahan ajar yang inovatif. Di wilayah pedesaan seperti Kecamatan Lubuk Tarok, keterbatasan akses terhadap teknologi sering kali menjadi hambatan utama dalam implementasi teknologi pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan ini memberikan solusi yang aplikatif dan mudah diterapkan oleh para guru. Dengan menggunakan *Canva*, para guru dapat menciptakan bahan ajar interaktif tanpa perlu biaya tambahan yang besar, menjadikannya pilihan yang sangat praktis. Selain itu, pelatihan ini memiliki potensi untuk dijadikan model bagi pelatihan serupa di daerah lain, yang menghadapi tantangan serupa dalam hal keterbatasan teknologi dan sumber daya. Signifikansi program pengabdian ini tidak hanya terletak pada peningkatan kompetensi individu guru, tetapi juga pada kontribusinya dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran, program ini berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di daerah pedesaan. Selain itu, penggunaan *Canva* sebagai alat pengajaran memberikan fleksibilitas bagi guru untuk terus memperbarui materi mereka sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam jangka panjang, program ini diharapkan dapat mendorong minat belajar yang lebih tinggi pada anak-anak dan menjadi inspirasi bagi pengembangan program serupa di masa mendatang. Secara keseluruhan, pelatihan ini dirancang untuk memberikan dampak yang berkelanjutan pada kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan mengatasi kendala teknologi dan memberdayakan guru untuk berinovasi, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif bagi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan visi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses teknologi.

2 | METODE

Pelaksanaan kegiatan peningkatan kompetensi guru TK dan PAUD dalam penggunaan *Canva* untuk pembuatan bahan ajar interaktif diawali dengan tahap identifikasi masalah. Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam membuat bahan ajar yang efektif serta sesuai dengan minat dan kebutuhan anak usia dini. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam menyusun rencana pelatihan. Selanjutnya, tahap perencanaan dilaksanakan dengan menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan *Canva* dan teknik dasar penggunaannya. Tahap ini juga meliputi penyiapan perangkat dan materi yang akan digunakan selama pelatihan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan dimulai dari pengenalan aplikasi *Canva*. Dalam sesi ini, para guru diberi pemahaman mengenai manfaat dan potensi *Canva* sebagai alat bantu dalam membuat bahan ajar yang menarik. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan dasar *Canva*, di mana para guru mempelajari cara menggunakan fitur-fitur utama *Canva*, seperti memilih template, menambahkan teks, dan gambar.

Setelah memahami dasar-dasar *Canva*, para guru mengikuti lokakarya (workshop) pembuatan bahan ajar interaktif. Mereka diajak memanfaatkan elemen-elemen *Canva* seperti animasi, gambar, dan ikon untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik. Hasil dari lokakarya ini adalah bahan ajar yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat dan perhatian anak usia dini. Tahap praktik terbimbing dan mandiri dilakukan dengan membimbing para guru dalam menerapkan bahan ajar yang telah dibuat di kelas. Guru mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan bahan ajar interaktif yang sudah dirancang dan memeriksa efektivitasnya dalam lingkungan belajar nyata. Selanjutnya, para guru mengikuti sesi diskusi dan tanya jawab, di mana mereka menerima umpan balik yang konstruktif terkait bahan ajar yang telah dibuat dan penerapannya. Dengan umpan balik ini, para guru dapat menyesuaikan dan memperbaiki bahan ajar sesuai dengan kebutuhan anak di kelas mereka. Kegiatan diakhiri dengan tahap evaluasi yang dilakukan melalui survei dan observasi untuk menilai pemahaman guru serta kualitas bahan ajar yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar interaktif yang efektif dan menarik, serta mendorong pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

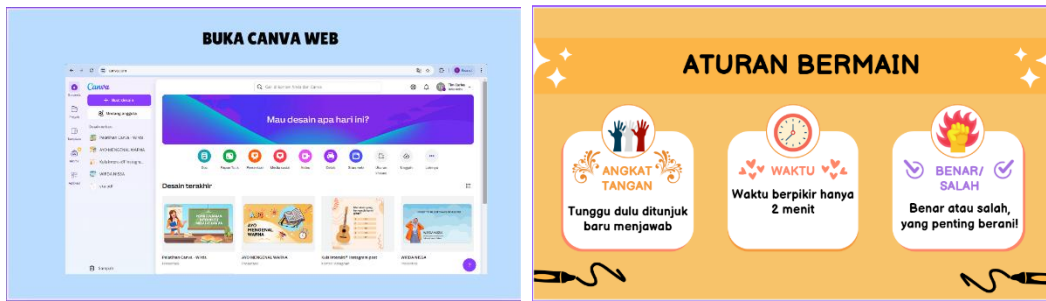
3.1 Hasil

3.1.1 Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam pelaksanaan kegiatan peningkatan kompetensi guru TK dan PAUD adalah mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan guru dalam menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara dan survei, ditemukan bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang efektif, visual, dan mampu menarik minat belajar anak. Guru membutuhkan sarana yang mudah digunakan dan mampu menghasilkan bahan ajar yang menarik tanpa harus bergantung pada perangkat komputer yang kompleks. Hasil identifikasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pelatihan penggunaan aplikasi yang praktis, seperti *Canva*, yang memungkinkan guru membuat bahan ajar secara kreatif menggunakan alat sederhana, termasuk *smartphone*.

3.1.2 Perencanaan Materi dan Persiapan Pelatihan

Setelah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, tim pelaksana menyusun rencana pelatihan yang mencakup materi pengenalan *Canva*, teknik dasar penggunaannya, serta lokakarya praktik pembuatan bahan ajar interaktif. Selain itu, perangkat dan materi pendukung, seperti modul pelatihan dan tutorial langkah demi langkah penggunaan *Canva*, telah dipersiapkan untuk mendukung kegiatan secara optimal. Rencana pelatihan ini dirancang agar mudah diikuti oleh peserta dengan berbagai tingkat pemahaman teknologi.



Gambar 2. Materi bahan ajar

3.1.3 Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan aplikasi *Canva*, di mana peserta diberikan pemahaman tentang fungsi dan manfaat *Canva* sebagai alat bantu untuk pembuatan bahan ajar interaktif. Peserta diberikan contoh desain yang relevan dan menarik untuk anak usia dini. Sesi ini dilanjutkan dengan pelatihan dasar *Canva*, di mana para guru mempelajari cara memilih template, menambahkan teks dan gambar, serta memahami fitur-fitur utama lainnya. Pada tahap lokakarya (*workshop*), peserta didorong untuk langsung mempraktikkan pembuatan bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan elemen-elemen yang tersedia di *Canva*, seperti animasi, ikon, dan gambar, yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini. Hasil dari lokakarya ini menunjukkan bahwa para guru berhasil menciptakan bahan ajar yang kreatif, menarik perhatian anak-anak, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.



Gambar 3. Pemaparan materi

3.1.4 Praktik Terbimbing dan Mandiri

Tahap selanjutnya adalah praktik terbimbing dan mandiri, di mana para guru menerapkan bahan ajar interaktif yang telah dibuat di kelas. Dengan bimbingan awal, guru dapat langsung mempraktikkan hasil desainnya dalam kegiatan belajar mengajar dan mengamati respons anak-anak terhadap bahan ajar yang telah dibuat. Selama sesi ini, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan bahan ajar interaktif, sekaligus mengevaluasi efektivitas serta respons anak terhadap bahan ajar baru tersebut.



Gambar 4. Suasana Praktek Pembuatan Bahan Ajar



Gambar 5. Hasil Karya Pesert

3.1.5 Sesi Diskusi dan Umpan Balik

Setelah praktik di kelas, dilaksanakan sesi diskusi dan tanya jawab yang memberikan kesempatan bagi para guru untuk berbagi pengalaman serta memperoleh umpan balik konstruktif dari fasilitator maupun peserta lainnya. Melalui sesi ini, para guru mendapatkan masukan berharga untuk menyesuaikan bahan ajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak di kelas mereka. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa penggunaan *Canva* memudahkan mereka untuk memperbarui bahan ajar sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 6. Proses Tanya Jawab

3.1.6 Evaluasi dan Hasil Akhir

Bagian evaluasi dan hasil dari pelatihan menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Survei kuesioner digunakan untuk mengukur enam aspek utama: keandalan, daya tanggap, empati, kepastian, bukti fisik, dan hasil kegiatan. Data yang diperoleh menunjukkan aspek keandalan memiliki nilai rata-rata 4,6 dari 5, sedangkan daya tanggap mencapai skor sempurna 5 dari 5. Aspek empati tercatat pada angka 4,6 dari 5, sementara kepastian dan bukti fisik masing-masing memperoleh nilai 5 dari 5. Selain itu, hasil keseluruhan dari evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta, khususnya dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang menarik, efektif, dan sesuai dengan

karakteristik anak usia dini. Umpan balik dari para guru memperkuat temuan ini, di mana banyak yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus berinovasi. Perbandingan dengan literatur lain yang relevan menggarisbawahi bahwa pelatihan berbasis teknologi, seperti penggunaan *Canva*, memiliki dampak positif serupa dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan guru. Pelatihan ini sejalan dengan praktik terbaik dalam pengembangan profesional guru. Dengan peningkatan skor yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan, terlihat bahwa pelatihan ini efektif dalam memperkuat kompetensi guru dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

3.2 Pembahasan

Pelatihan penggunaan *Canva* sebagai alat bantu dalam pembuatan bahan ajar interaktif bagi guru TK dan PAUD di Kecamatan Lubuk Tarok memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan digital para peserta. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan para guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan menarik, yang pada gilirannya mendorong peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martini *et al.* (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Canva for Education* memberikan kemudahan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Dalam konteks pelatihan ini, guru-guru di Lubuk Tarok merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kepercayaan diri ini tercermin dalam peningkatan skor yang signifikan pada evaluasi, khususnya dalam aspek daya tanggap dan keandalan, yang menunjukkan bahwa para guru dapat dengan cepat menguasai dan menerapkan materi yang diajarkan (Sahri, Zayn, & Ni'mah, 2023). Salah satu kelebihan dari penggunaan *Canva* dalam pelatihan ini adalah kemudahan aksesnya melalui perangkat sederhana seperti *smartphone*. Hal ini sangat penting mengingat keterbatasan akses teknologi di daerah pedesaan, seperti yang ditemukan dalam penelitian Alamin *et al.* (2023) dan Warmansyah *et al.* (2022). *Canva* memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang menarik tanpa memerlukan perangkat komputer mahal, yang sering kali menjadi hambatan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran di daerah dengan infrastruktur yang terbatas. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil menjembatani kesenjangan akses teknologi dan memungkinkan guru untuk tetap menghasilkan bahan ajar yang efektif.

Selain itu, workshop yang dilaksanakan selama pelatihan memberikan kesempatan bagi guru untuk langsung mempraktikkan pembuatan bahan ajar menggunakan *Canva*. Hal ini sejalan dengan pendekatan yang dikemukakan oleh Haenilah *et al.* (2023), yang menekankan pentingnya pengalaman praktis dalam pelatihan berbasis teknologi. Guru dilatih untuk menggunakan berbagai fitur *Canva*, seperti template, teks, gambar, dan elemen visual lainnya, yang sangat relevan untuk kebutuhan pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan elemen-elemen tersebut, guru dapat membuat bahan ajar yang lebih visual dan interaktif, yang terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa (Suhendra, Nadeak, & ..., 2021). Umpan balik yang diperoleh dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas guru. Seperti yang dilaporkan oleh Nadeak, Elfaladonna, dan Malahayati (2023), pelatihan berbasis teknologi seperti ini dapat mendorong guru untuk lebih berinovasi dalam pengajaran mereka. Hal ini terlihat dari keinginan guru untuk terus memperbarui bahan ajar mereka dengan menggunakan aplikasi seperti *Canva*, yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pengajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Dengan memanfaatkan aplikasi yang mudah diakses dan dapat digunakan dengan biaya rendah, pelatihan ini memberikan solusi praktis bagi guru di daerah pedesaan untuk meningkatkan kompetensi digital mereka. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Ampa dan Romba (2023), yang menyatakan bahwa pelatihan yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kondisi lokal. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknologi guru, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat diadaptasi dan diterapkan di daerah lain, guna meningkatkan mutu pendidikan dasar di Indonesia.

4 | KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *Canva* bagi guru TK dan PAUD di Kecamatan Lubuk Tarok, Kabupaten Sijunjung, berhasil meningkatkan kompetensi mereka dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang kreatif dan menarik. Pelatihan ini dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan pelatihan, praktek terbimbing dan mandiri, hingga sesi diskusi dan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan desain bahan ajar interaktif yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak usia dini. Guru-guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berinovasi, serta merasakan kemudahan menggunakan *Canva*, baik pada perangkat sederhana seperti *smartphone* maupun tanpa biaya

tambahan. Selain itu, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak usia dini. Kegiatan ini memberikan kontribusi penting bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar, khususnya di daerah pedesaan dengan keterbatasan akses teknologi, dan berpotensi menjadi model bagi pelatihan serupa di daerah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada Politeknik Negeri Padang atas dukungan dan pendanaan yang memungkinkan terlaksananya kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada mitra Pusat Kegiatan Gugus Guru PAUD Kecamatan Lubuk Tarok atas kerjasama dan partisipasinya yang sangat berarti dalam mendukung pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan ini. Dukungan dari kedua pihak telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah ini.

REFERENSI

- Alamin, Z., Haenilah, E.Y., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2023). Pelatihan guru PAUD dalam penggunaan aplikasi edukasi interaktif untuk peningkatan kualitas pembelajaran. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45–56. DOI: <https://doi.org/10.52266/taroa.v2i1.2616>.
- Ampa, A. T., & Romba, S. S. (2023). Pelatihan Penyusunan Perangkat Ajar Kurikulum Merdeka bagi Guru-guru PAUD. *Madaniya*, 4(1), 121-127. DOI: <https://doi.org/10.53696/27214834.354>.
- Haenilah, E.Y., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2023). Pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning bagi guru PAUD di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(1), 258–264. DOI: <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i1.229>.
- Kristiana, D., Jumadi, J., & Nurhidayah, D.A. (2022). Pelatihan pembuatan media number sense bagi guru PAUD Aisyiyah. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1–6. DOI: <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.650>.
- Martini, R.S., et al. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva for Education bagi guru PAUD di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. DOI: <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>.
- Patriot, E.A., et al. (2023). Pembuatan media infografis melalui pelatihan dan pendampingan desain media pembelajaran berbasis Canva for Education bagi guru-guru SD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 24–32. DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.236>.
- Sahri, Z., Zayn, A.R., & Ni'mah, R. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis Canva bagi guru-guru MTs di Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 999–1007. DOI: <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2902>.
- Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran Canva for Education bagi guru bahasa SMA se-Kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. DOI: <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>.
- Suhendra, S., Nadeak, S. I., & Saharja, K. (2021, November). Pelatihan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Aplikasi Zoom Meeting Basic Berbasis Multimedia Pada Guru YP TK Farhan An-Nur Batang Kuis-Deli Serdang. In *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* (Vol. 2, No. 2, pp. 58-61). DOI: <https://doi.org/10.47065/jrespro.v2i2.943>.
- Sulastra, M.C. (2022). Pelatihan program guru penggerak pendidikan keluarga. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 157–168. DOI: <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v5i2.1899>.

- Usmeldi, U., Amini, R., & Darni, R. (2023). Pelatihan pembuatan e-modul interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan literasi digital guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 614–622. DOI: <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i3.345>.
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., ... & Yanti, E. P. (2022). Pelatihan Canva For Education untuk Guru PAUD Se Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal ABDI PAUD*, 3(2), 34-44.
- Widayati, W., Utami, S., Tobing, V., & Muhajir, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Guru Paud Bina Tunas Bangsa Lidah Wetan Lakarsantri. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(4), 195-200.
- Wiza Yunifa, & Yesi Sriyeni. (2022). Pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan Canva web bagi guru SMP Bina Cipta. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 10–18. DOI: <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i2.849>.

How to cite this article: Fryonanda, H., Novi, Mardiah, A., Widiyanti, N., & Nissa, W. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru TK dan PAUD dalam Pembuatan Bahan Ajar Interaktif. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 635–642. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i3.403>.